

PIRATISSIMO



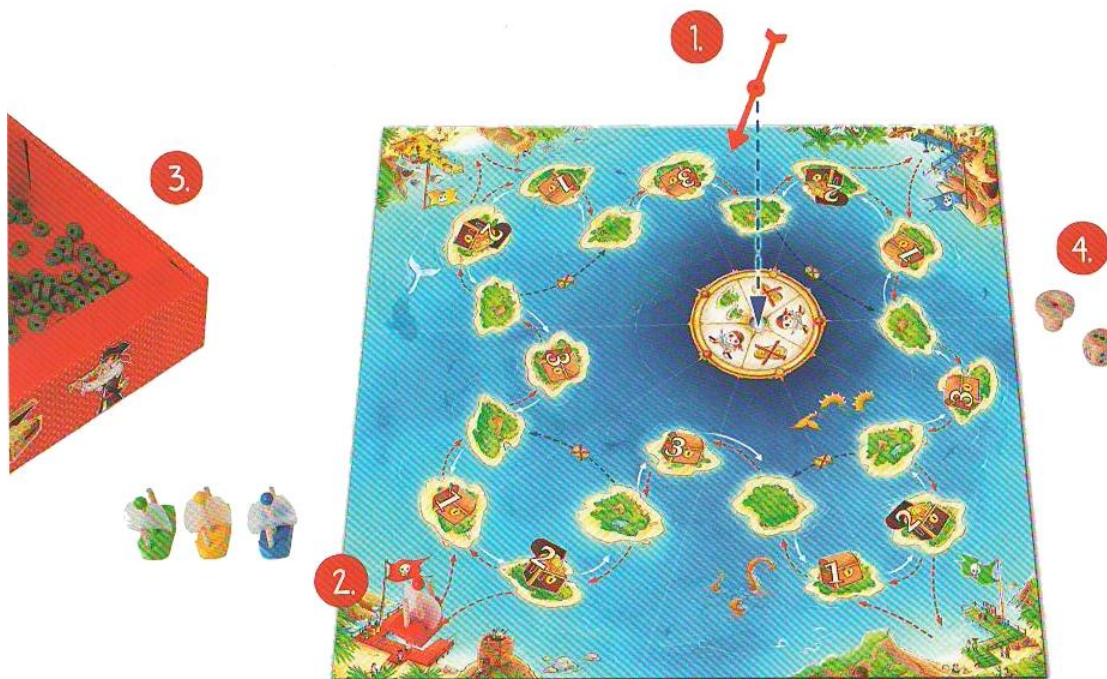
OBSAH HRY:

- 1 herný plán
- 4 pirátske lode (červená, modrá, zelená, žltá)
- 64 pokladov
- 1 tornádo
- 1 kocka

PRÍBEH:

Na ceste za nebezpečnými dobrodružstvami a zlatými pokladmi brádzia piráti rozľahlé oceány. "Poklad, ahoj!" volá kapitán nadšene, pozerajúc sa cez svoj ďalekohľad. A naozaj - tam v diaľke sa skutočne vyníma truhlica plná zlata. "Vpred! Ideme na breh!" O pár chvíľ už pirátska loď smeruje k ostrovu s pokladom. Ale čo je to tam na obzore?! Vyzerá to na nebezpečnú búrku! Teraz sa piráti budú musieť ponáhľať ešte viac, aby stihli poklad naložiť a doniesť ho do svojej skrýše predtým než sa búrka priženie a zasiahne ostrov.

PRÍPRAVA HRY:



1. Upevnite otočnú ručičku na kompas na hernom pláne a položte ho do stredu stola.
2. Každý hráč si vyberie pirátsku loď a položí ju na prístav tej istej farby.
3. Položte všetky poklady do zásoby (môžete použiť spodok krabice).
4. Položte kocku a tornádo vedľa plánu.

Cieľ hry je byť prvým pirátom, ktorý donesie aspoň 9 pokladov do svojho prístavu.

PRIEBEH HRY:

Hra sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý bol naposledy na lodi umiestni tornádo na ktorýkoľvek ostrov a začne hru hodením kocky.

ČÍSLA NA KOCKE?

Posuňte svoju loď o rovnaký počet políčok, ako bodiek na kocke, v smere červených šípok. Každý ostrov sa počíta ako 1 políčko. Na 1 ostrove môžu byť len 2 lode v ten istý čas. Ak vaša loď pristane na políčku, kde už sú 2 lode, posuňte sa na ďalší voľný ostrov.

Nakladanie pokladu

Keď pristanete na ostrove so zatvorenou truhlicou, môžete naložiť také množstvo pokladov aké je číslo na žetóne. Môžete však naložiť menej, alebo nič, aby ste predišli preťaženiu svojej lode.



Ak pristanete na ostrove so zatvorenou truhlicou, premôže vás vaša chamtivosť. Musíte naložiť presne 2 poklady na svoju loď, aj keby to znamenalo, že ju preťažíte.



Keď pristanete na ostrove s tornádom, nič sa nedeje. Tornádo totiž nepredstavuje nebezpečenstvo prichádzajúcim lodiam.

KEDY JE LOĎ PLNÁ?

Žiadna loď nemôže niesť viac než 7 pokladov. Ak vaša loď musí niesť viac ako 7 pokladov, stáva sa preťaženou. Musíte vrátiť späť do zásoby všetky svoje poklady, okrem troch. Ďalšie kolo môžete pokračovať v hre normálnym spôsobom

PIRÁTSKY SKUTOK

Ak vaše kolo skončí na políčku s inou loďou, nenakladáte poklad podľa bežných pravidiel. Namiesto toho si môžete vybrať: buď sa nestane nič a ukončíte svoj ťah, alebo sa pokúsite ukradnúť poklad z druhej lode. Ak ste sa rozhodli pre krádež, roztočte ručičku na kompase a sledujte rubíny na okrajoch kompasu (akcie tornáda tu nehrajú žiadnu rolu):



KOMPAS PRISTÁL NA POLÍČKU S RUBÍNOM?

Potom bol váš pokus úspešný a môžete si od súpera zobrať až 2 poklady a naložiť ich na svoju loď.



KOMPAS PRISTÁL NA POLÍČKU BEZ RUBÍNU?

Potom šťastie stálo pri vašom súperovi a vy odchádzate s prázdnyimi rukami.

Po vykonaní tejto akcie vaše kolo končí a na rade je ďalší pirát.

Skratka:

Ak si chcete urýchliť cestu, môžete využiť skratku označenú modrou šípkou. Toto vás však bude stáť 1 poklad z vášho nákladu, zakaždým keď nejakú skratku použijete.

VYKLADANIE POKLADU V PRÍSTAVE

Ak sa rozhodnete pristáť v prístave so svojou naloženou loďou, prístavacia časť na móle sa počíta ako 1 políčko. Ostávajúce bodky na kocke sa nepočítajú. Keď dorazíte do svojho prístavu, zoberte poklady, ktoré máte na lodi a položte ich pred seba. Potom končí vaše kolo. Keď ste znova na rade, vyrazte znova zo svojou loďou aby ste našli ďalšie poklady.

Padol na kocke symbol tornáda?

1. Posuňte svoju loď o 1 políčko dopredu. Ak je to možné, naložte poklad alebo sa pokúste ukradnúť poklad niekomu inému.

2. Posuňte tornádo o 1 až 4 políčka v smere bielych šípok. Ak sa tornádo na konci svojho pohybu nachádza na tom istom políčku ako nejaké lode, zatočte s ručičkou na kompase. Potom vykonajte akciu tornáda za každú loď na tom istom políčku.

AKCIE TORNÁDA:



* lode, ktorými ste pohli nevykonávajú žiadne akcie

Keď dokončíte akciu tornáda, vaše kolo končí a na rade je ďalší pirát.

KONIEC HRY:

Hra končí v momente, keď má jeden z pirátov aspoň 9 pokladov pred sebou. Daný pirát sa stáva víťazom.

Variant pre mladších hráčov:

Môžete hrať bez symbolu tornáda. Keď vám padne, môžete ho brať ako keby ste hodili jednotku. Navyše, môžete znížiť počet pokladov potrebných na výhru.

O autorovi:

Manfred Ludwig sa narodil v roku 1936 v Mníchove. Študoval na Univerzite v Mníchove a od roku 1964 učil francúzštinu a telesnú výchovu na strednej škole v Regensburgu (v Nemecku).

Svoj talent na vymýšľanie hier objavil hlavne vďaka svojim deťom. Dnes je na dôchodku a je to hrdý starý otec šiestich vnúčat. Rád cestuje a naďalej vymýšľa hry. Podľa neho je dobrá detská hra taká, ktorá deťom poskytuje viac spôsobov a taktík na výhru.