

СТРАШНИЯТ ПИРАТ

Ще успеят ли моряците от кораба да откраднат съкровището на Страшния пират преди той да успее да ги залови?

Препоръчителна възраст на участниците	над 5 години
Брой на играчите	от двама до четирима
Продължителност на играта	около 15 минути

Съдържание на кутията: 1 фигурка на пират, 3 фигурки на моряци, 3 сандъка съкровища, дъска на играта, 7 кокосови палми (скривалища), голямо зарче на пирата, малко зарче на моряците, 9 карти палми, 4 карти папагали.

Цел на играта

За моряците: да успеят да пренесат сандъка със съкровищата на пирата от неговата пещера до малката лодка без той да ги хване;

За пирата: да хване всички корабни матроси така че никой да не избяга със съкровището

Подготовка

Изберете кой ще бъде пиратът. Ако има няколко желаещи всеки хвърля подред зарчето. Който хвърли най-много точки той е пиратът. Засадете седемте палми до местата скривалища върху дъската на играта. Това са най-тъмните квадратчета. Поставете фигурките на моряците на квадратчето на малката лодка върху дъската на играта. Поставете фигурката на пирата и на сандъците със съкровища на квадратчето "cave" (пещера). Раздайте на моряците следните карти:

- трима моряци получават по 3 карти кокосова палма и по 1 карта папагал
- двама моряци получават по 4 карти кокосова палма и 2 карти папагал
- един моряк получава 5 кокосови палми и 3 папагала

Ход на играта

Играчът-моряк от ляво на пирата започва играта. Той хвърля малкото зарче и си премества фигурката на съответния брой квадратчета. Ако има други моряци и те правят същото един след друг в посока на часовниковата стрелка.

След това пиратът хвърля черното зарче и премества фигурката си на съответния брой квадратчета. Ако на зарчето се падне отгоре кръст пиратът остава на място. След завършването на първия кръг следва втори и така нататък.

Движение на фигурките

- Моряците могат да се движат напред или назад, но само в една посока при всяко хвърляне на зарчето. Морякът може да носи само един сандък със съкровища като мине покрай квадратчето на пещерата.
- Пиратът може да се движи само напред, никога назад. Шапката на пирата сочи посоката на неговото движение. Ако пиратът попадне на квадратче,

където има моряк, последният е елиминиран и играта свършва с победа на пирата.

За да избяга от пирата морякът може

- да използва картата папагал: тази карта удвоява броя на точките от зарчето (например ако на зарчето се е паднало 3 морякът се придвижва на $2 \times 3 = 6$ квадратчета)
- да се скрие зад кокосова палма: ако морякът мине пред или се спре на квадратче кокосова палма (по-тъмно квадратче) той може да каже “скривалище” и да се скрие зад палмата.
- Ако преди да започне да играе морякът е вече на квадратче кокосова палма, но не се крие той пак може да каже “скривалище“ и да скрие фигурката си зад палмата, но в този случай пропуска хвърляне на зарчето.

Когато морякът е скрит и идва неговият ред да играе той може

- да остане скрит като даде една от своите карти на пирата. В този случай той пропуска реда си и не хвърля зарчето
- да излезе от скривалището. Тогава морякът хвърля зарчето, но брой квадратчетата като включва и квадратчето на кокосовата палма (например ако на зарчето се падне 1 фигурката остава на място).
- Да изостави сандъка със съкровището. Морякът продължава, но изоставя сандъка на последното квадратче, на което е бил спрян, а пиратът на свой ред е длъжен да спре и да отнесе сандъка на квадратчето на пещерата.

Кой печели

- когато всички моряци се върнат на лодката със сандъка те печелят.
Внимание : за да стигнат до лодката моряците трябва да хвърлят точно необходимите точки на зарчето.
- Ако пиратът хване дори само един от моряците той печели играта.