

## PIRACI !!!

DJ08431

**Wiek:** 7 – 99 lat

**Liczba graczy:** od 2 do 4

**Czas gry:** 20 minut

**Cel:** Odnajdź złoto wśród ukrytych skarbów  
Wygrywa ten, kto odnajdzie najwięcej złota



**Zawartość:** 1 plansza do gry, 36 kart z mapą skarbów, 4 karty skrzyni skarbów, 1 kostka do gry, 1 łódka, 10 drzew palmowych, 10 domków, 10 gór, 10 muszelek, 55 bryłek złota

### ZASADY GRY:

#### Przygotowanie:

Umieść statek na jednym z pól oznaczonych kotwicą: stąd piraci przybiją do brzegu i zejną na ląd.

Pozostałe figurki (domy, palmy, góry, muszle, złoto) oraz kostkę połóż obok planszy, tak by każdy mógł po nie sięgnąć.

Każdy z graczy otrzymuje 1 skrzynię skarbów, którą układa przed sobą oraz 3 karty mapy skarbów, które trzyma w ręku, ukryte przed pozostałymi uczestnikami. Pozostałe karty kładziemy w stosie, obrazkami do dołu. Najmłodszy gracz zaczyna.

#### Zasady:

Każdy z graczy w swojej turze kładzie jedną z figurek (dom, palmę itp.) na pustym polu, ale tylko takim, które styka się z polem zajęтым już przez statek lub inną figurę.

Gracze starają się tak ułożyć pionki, by tworzyły one rząd 3 figur zgodny z układem pokazanym na jednej z kart mapy skarbów, które trzymają w ręku. Jeżeli w trakcie swojej kolejki komuś uda się dołożyć pionek tak, by ułożyć odpowiedni rząd, wtedy inny gracz sprawdza jego mapę skarbów, upewniając się, że nie popełnił błędu. Jeżeli wszystko się zgadza, wtedy wygrany otrzymuje bryłki złota w ilości odpowiadającej liczbie umieszczonej na górze wygrywającej karty mapy skarbów. Następnie gracz odkłada kartę na bok i dobiera z talii nową.

#### Uwaga:

Pionki muszą być ułożone w kolejności odpowiadającej obrazkowi na mapie skarbów, w poziomie lub w pionie (nie na skos).

#### Pola specjalne:

Jeżeli gracz postawi pionek na jednym z pól specjalnych, wtedy gra toczy się według reguł wyjaśnionych wcześniej, po czym następuje jedna z akcji specjalnych:

Jeżeli gracz ustawi figurę na polu z kostką – wykonuje rzut kostką:

- 1 bryłka złota: gracz otrzymuje 1 bryłkę złota, którą układa na swojej skrzyni skarbów
- 2 bryłki złota: gracz otrzymuje 2 bryłki złota, które układa na swojej skrzyni skarbów
- Szpada: gracz ponawia rzut kostką
- Statek: gracz przesuwa statek na inne pole z kotwicą

Jeżeli gracz ustawi figurę na polu z mapą:

Gdy kolejka tego gracza dobiegnie końca, wszyscy gracze sprawdzają, czy któryś z rzędów zgadza się z mapami skarbów, które posiadają. Uczestnik, który odnajdzie jeden lub więcej wygrywających rzędów, pokazuje pozostałym graczom karty i rzędy, aby ci mogli upewnić się, że nie popełnił błędu. Gracz otrzymuje złoto w ilości odpowiadającej liczbie umieszczonej na górze wygrywających kart.

Następnie odkłada użyte karty i dobiera nowe.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeżeli gracz postawi pionek na polu ze skrzynią skarbów:

Gracz dobiera ze stosu mapę skarbów i kończy kolejkę.

**Wszyscy** gracze sprawdzają ile razy na ich kartach pojawia się obrazek figury postawionej na polu ze skrzynią skarbów.

**Przykład:** Jeżeli gracz ustawił palmę na polu ze skrzynią, wtedy wszyscy zliczają ile razy na ich kartach pojawiła się palma. Np. gdy na trzech kartach jeden z uczestników ma układy: **palma**/dom/**palma**, **palma**/dom/góra, góra/muszla/dom - oznacza to, że ma 3 punkty.

Gracz, który posiada największą ilość punktów, wygrywa 2 bryłki złota.

**Wygrany:**

Gra kończy się gdy wszystkie pola na planszy są zajęte.

Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej złota.

**Uwaga:** w trakcie gry z młodszymi graczami, można odstąpić od reguł pól specjalnych