

✦ DJECO Piráti ✦

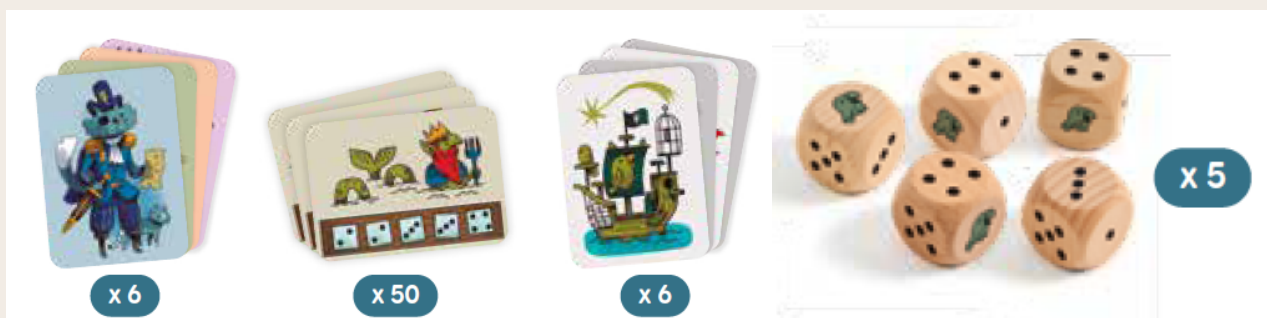
DJ00830

VĚK: 7 - 99 let

POČET HRÁČŮ: 2 - 6

OBSAH HRY:

6 karet pirátů, 50 karet s výzvou,
6 karet lodí, 5 kostek



CÍL HRY:

Nejlepší způsob, jak rozdělit poklad mezi piráty, je hra v kostky! Vyhrajete tak, že nasbíráte 20 zlatých mincí, a to buď plněním výzev, nebo sázením na úspěch či neúspěch ostatních hráčů.

PŘÍPRAVA HRY:

Kostky se položí doprostřed stolu.

50 karet s výzvou se zamíchá a položí doprostřed stolu lícem nahoru (stranou se zadáním).

Každý hráč si vybere piráta a k němu příslušnou loď. Karty položí před sebe, pirátskou kartu stranou „neporušená“ (tedy mapa pokladu neroztržená).



PRAVIDLA HRY:

Hráči hrají postupně po tazích.

💡 Pro ještě větší zážitek se můžete převléknout za piráty — klobouk, páska přes oko nebo jakýkoli jiný doplněk jsou vítány!

Hráč, který udělá nejlepší „Jo-ho-ho!“, se stává kapitánem pro první kolo. Ostatní hráči jsou námořníci.

PRŮBĚH KOLA:

1. Kapitán bere kostky: dobrodružství začíná!

Hráč, který je kapitán, si vezme počet kostek uvedený na vrchní kartě výzev z balíčku.

2. Námořníci, sázíte na vítězství svého kapitána?

Námořníci musí současně vsadit na úspěch či neúspěch kapitána pomocí své karty lodi:

- Strana s lodí plující s plnými plachtami → věříte v kapitánův úspěch
- Strana s potápějící se loď → sázíte na kapitánův neúspěch



3. Kapitán přijímá výzvu: napětí na palubě!

Kapitán má maximálně 3 hody kostkami na splnění výzvy. Při prvním hodu musí hodit všechny kostky. V dalších hodech si může vybrat, které kostky znovu hodí.

💡 Počítejte nahlas počet hodů, ať víte, kolik vám zbývá.



4. Vyhrajte nebo odejděte s prázdnou

- Pokud kapitán splní výzvu, získá 2 karty. Vezme 2 vrchní z balíčku výzev a položí je před sebe lícem se zlatými mincemi nahoru.
- Pokud kapitán neuspěje, nezíská nic.
- Každý námořník, který správně odhadl výsledek (úspěch či neúspěch kapitána), vyhrává svou sázku. Vezme si 1 kartu z balíčku karet výzev a položí ji před sebe, stranou se zlatými mincemi nahoru.

Pokud kapitán výzvu nesplní a nikdo správně nevsadil, karta výzvy se odhodí.

Bez ohledu na výsledek přechází tah na hráče nalevo od kapitána.

Karta pokladu – váš žolík:

Jednou za hru můžete využít „karta pokladu“: otočte svou pirátskou kartu na stranu „roztržená mapa pokladu“. Tím získáte jeden dodatečný hod kostkami.



KARTY VÝZEV:

Na kartě výzvy jsou čtverečky, které udávají počet kostek, které musí kapitán použít, a kombinaci, kterou musí hodit.

Pro splnění výzvy musí hráč získat kombinaci uvedenou na kartě. Může jít o konkrétní hodnoty nebo určité kombinace.



Před hodem: odložte tolik kostek, kolik čtverečků má červený křížek. Tyto kostky se v dané výzvě nepoužijí.



Kostka s papouškem: každá kostka, na které padne obrázek papouška, je žolík, který může nahradit libovolnou hodnotu.



Čtverečky s čísly: musíte hodit uvedené hodnoty.





Čtverečky s papouškem: musíte hodit papouška.



Čtverečky stejné barvy: kostky musí mít stejnou hodnotu.



Čtverečky různých barev: kostky musí mít různé hodnoty.



Čtvereček s otazníkem: kostky mohou mít libovolnou hodnotu (stejnou nebo různou).



Příklad:

V následujícím příkladu je možné více kombinací kostek, díky kterými hráč splní výzvu. Hráč má k dispozici pouze 4 kostky. Aby splnil výzvu, musí hodit dvě jedničky a další dvě kostky se stejnou hodnotou. Barevné čtverce mohou mít hodnotu 1 nebo jiné číslo.

Karta se považuje za splněnou, pokud padne jedna z uvedených kombinací.



KONEC HRY:

Hra končí, jakmile má některý z hráčů 20 nebo více zlatých mincí. Vítězem se stává pirát s největším počtem zlatých mincí. Při remíze se vítězství sdílí.

