Kalózos ügyességi dobójáték
2 játékos részére, 5 éves kortól

H

Az árbócok meghajolnak, ahogy a szél belekap a vitorlákba, messziről hozza a víz a sirályok sikoltozását. Figyelem matrózok, a távolból egy ellenséges kalózhajó közeledik felénk! Legyenek az ágyúgolyók készenlétben, és készüljetek a nagy küzdelemre! Koncentráljatok, és célzott lövésekkel gyengítsétek meg az ellenfél hajóját. Használjátok fel az elrablott zsákmányt a hajótok javítására. Támogassátok a két kalózkapitányt „Red Robert“ és „Sydney DeSoto“ ebben a bombasztikus kalózcsatában a nyílt tengeren. Ki vonul be győztesként a történelembe?

A játék tartalma

12 hajótest, ezek közül 2 kapitánnyal és 2 kincsesládával
2 hajóorr
2 tat
10 ágyúgolyó
1 játékszabály

A játék célja

Az a célotok, hogy az ágyúgolyókkal eltaláljátok az ellenséges kalózhajó testét. Amint az ellenfélnek csak egy kis evezős csónakja marad, a támadó nyert.

Előkészületek

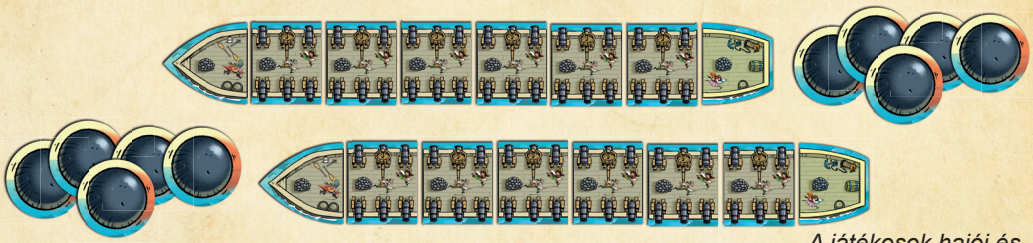
- Vegyetek magatokhoz 1 orr és 1 tat részt, 1 hajótestet kapitánnyal és 1 hajótestet kincsesládával, valamint 4 normál hajótestrészt. Állítsátok össze magatok előtt vízszintesen a kalózhajóitokat a következőképpen: az orr és a tat részek közé fektessétek a hajótesteket. A középső hajótestrészeket a sérült (piros) oldalukkal lefelé helyezzétek el. A kapitány és a kincsesláda hajótestek bárhol lehetnek a hajóitokban. A lényeg az, hogy az ellenfél ne tudja, hol vannak.

Piatnik játékszám: 662393
Nemzetközi kiadás: © 2019, Piatnik

Piatnik VIENNA
piatnik.com

Megjegyzés: A hajóitok vízszintesen feküdjenek előttetek. A két hajó egymással párhuzamosan, egy bizonyos távolságban legyen: minél nagyobb a távolság a hajók között, annál nehezebb lesz eltalálni és megsebesíteni az ellenséges hajót, és fordítva. A hajók között a minimális távolság legyen legalább 50 cm.

- Vegyetek el fejenként 5 ágyúgolyót.



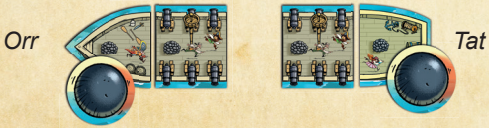
A játékosok hajói és ágyúgolyói

Hogyan következtek a játékban?
A fiatalabb játékos kezd, majd felváltva játszotok.

Aki soron van, az fogja meg az egyik ágyúgolyót, és dobja el, mint egy frizbit. Célozzon az ellenséges hajóra, mert az a célja, hogy eltalálja (rádobja az ágyúgolyót).

Hibás dobás

- Ha nem találta el az ellenfél hajóját, akkor azonnal az ellenfél következik.
- Ha az orr részre, vagy a tatra érkezett az ágyúgolyó, és nem érint másik hajótestrészt, akkor azonnal az ellenfél következik. Sem az orr- sem a tatrész nem süllyeszthető el, mivel ezeknek a játék végéig meg kell maradniuk.



Találat

Ha az ágyúgolyód egy hajótestrészen landolt, az találatnak számít. Minden hajótestrészt kétszer kell eltalálnod ahhoz, hogy elsüllyeszd, és ezért az ellenfeled kivegye azt a hajójából. Találatkor a következők érvényesek:

- Amikor egy hajótestrészt először ér találat, akkor azt át kell fordítani a sérült (piros) oldalára. Ha az ágyúgolyó két hajótestrészen landolt, akkor mindkét hajótestrészt át kell fordítani a sérült oldalára.

- Ha az ágyúgolyó egy már sérül hajótestrészen landolt, a már eleve sérült hajótestrészt ki kell venni a hajóból. A hajó fennmaradó részeit össze kell csúsztatni. A hajó így kisebb lesz.

- Ha az ágyúgolyó egy épp és egy már sérül hajótestrészen landolt, akkor az épp hajótestrészt át kell fordítani a sérült oldalára, az eleve sérült hajótestrészt pedig ki kell venni a hajóból.

A kapitányok

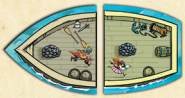
Ha az ellenfél olyan hajótestrészt fordít át, amelyen a kapitánya van, a támadó azonnal dobhat egy újabb ágyúgolyót. Ha másodszor is eltalálja azt a hajótestrészt, amelyiken a kapitány van, akkor azt ki kell tenni a játékból.

A kincsesláda

Ha az ellenfél olyan hajótestrészt fordít át, amelyen a kincsesládája van, a támadó azonnal megjavíthatja saját hajójának egyik sérült hajótestrészét. Egyszerűen egy sérült (piros) hajótestrészt visszafordít a sértetlen oldalára. Ha az ellenfél másodszor is eltalálja azt a hajótestrészt, amelyiken a kincsesláda van, akkor azt ki kell tenni a játékból.

A játék győztese és a játék vége

Az a játékos lett a játék győztese, aki az ellenséges hajó összes hajótestrészét kétszer (javítás esetén többször) eltalálta úgy, hogy az ellenfél hajójának összes hajótestrésze kikerült a játékból. Így az ellenfelének csak egy kis evezős csónakja maradt. Ekkor a játék véget is ért.



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest

PIRATE SHIPS™ is a registered trademark of
UNIVERSITY GAMES CORPORATION.
PIRATE SHIPS™ is manufactured and distributed under license.
All rights reserved.
© 2018 University Games Corporation. All underlying art, design and graphic copyrights belong to the original creators under license to Piatnik.

Kedvelj minket a

facebook.com/PiatnikBudapest