

DJ08423

## **VELKÝ PIRÁT – PRAVIDLA HRY**

**Dokážou mladí námořníci ukrást poklad velkého piráta, než je chytí?**

**Věk: 5–9**

**Počet hráčů: 2–4**

**Doba hraní: 15 minut**

### Obsah:

1 pirátská figurka, 3 figurky námořníků, 3 truhly s pokladem,  
1 herní plán, 7 kokosových palem (úkryty), 1 velká pirátská kostka s lebkou,  
1 kostka mladého námořníka, 9 karet kokosových palem, 4 karty papouška.

Cíl hry pro námořníky: Úspěšně vzít truhlu s pokladem z pirátské jeskyně a přivést ji zpět na loď, aniž by je pirát chytil.

Cíl hry pro VELKÉHO PIRÁTA: Chytit všechny námořníky, aby žádný z nich nemohl uniknout jeho pokladu!

### Příprava hry:

Vyberte si hráče, který bude hrát za VELKÉHO PIRÁTA. Pokud si pirátem přeje být více hráčů, každý hráč hodí pirátskou kostku: hráč s nejvyšším hodem hraje jako pirát. Každý jiný hráč si vezme figurku námořníka. Dále umístěte 7 kokosových palem / úkrytů do každého ze 7 tmavších míst/jeskyní/pralesů na hrací ploše. Umístěte námořníky do malého člunu v místě rohu desky. Umístěte piráta a truhly s pokladem v prostoru jeskyně. Každý námořník to vezme karty podle počtu nebo hráčů:

- 3 Námořníci: Každý námořník si vezme 3 karty kokosových palem a 1 kartu papouška.
- 2 Námořníci: Každý námořník si vezme 4 karty kokosových palem a 2 karty papouška,
- 1 Námořník: Námořník si vezme 5 karet kokosových palem a 3 karty s papoušky.

### Začátek hry:

Námořník nalevo od piráta jde první: hodí malou kostkou a pohne figurkou, podle toho, jaké číslo na ní padne, tolik políček. Pokud je více než jeden hráč námořníka, ostatní námořníci dělají totéž ve směru hodinových ručiček.

Poté přijde na řadu pirát: hodí velkou kostkou a pohne pirátskou figurkou.

Když mají za sebou všichni hráči svůj tah figurkou, pokračují ve hře ve směru hodinových ručiček.

### Pravidla pohybu:

- Námořníci se mohou pohybovat vpřed nebo vzad, ale při každém hodu kostkou pouze v jednom směru.

Námořník může vyzvednout truhlu s pokladem pohybem do jeskynního prostoru nebo kolem něj. Každý námořník může nést pouze jednu truhlu s pokladem najednou.

- Pirát se může pohybovat dopředu, ale nikdy dozadu. (Pirátský klobouk naznačuje směr, kterým se pirát pohybuje.)

Pokaždé, když pirát dosáhne prostoru obsazeného námořníkem, zastaví se v tomto prostoru a chytí námořníka: pirát vezme námořníka a vyřadí ho ze hry. Pokud námořník nesl truhlu s pokladem, je umístěna zpět do prostoru jeskyně.

Aby se námořník skryl před pirátem, může:

- Použit kartu papouška:

Před házením kostkou dejte pirátovi kartu papouška, aby se výsledek kostky zdvojnásobil.

Pokud hodíte 3, přesunete 6 polí (3 x 2).

- Skrýt se za kokosovou palmu:

Když se námořník přesune do prostoru s kokosovým stromem (jeden z tmavšího prostoru) nebo kolem něj, může říct „Skrýš!“ a umístí svého námořníka za kokosovou palmu.

Pokud je hráč námořníka již na začátku kokosového prostoru (ale není skrytý) na začátku svého tahu může říct „Skryté místo!“ a místo toho, aby hodil kostkou, postaví svého námořníka za kokosovou palmu.

Když je námořník na začátku svého tahu skrytý, může:

- Zůstat skrytý: Námořník může dát pirátovi kartu kokosového stromu místo toho, aby hodil kostkou.

- Vyleze z úkrytu: Námořník hodí kostku. V takovém případě nezapomeňte spočítat prostor kokosových palm jako první prostor (pokud námořník hodí 1, umístí svého námořníka na prostor kokosové palmy). Pokud námořník nemá žádné karty kokosových palm, musí vyjít z úkrytu.

Důležité: Pokud je pirát v prostoru kokosových palm, pak pirát chytí námořníka, jakmile vyjde z úkrytu.

- Pojď a odhoď jeho truhlu s pokladem: Námořník vyšel z úkrytu a vybral si opustit truhlu s pokladem, kterou nese na prostoru kokosových palm, který opouští.

To donutí piráta zastavit se v tomto prostoru a umístit truhlu s pokladem zpět v prostoru jeskyně.

**Výhra ve hře:** Když námořník přistane na lodi a nese truhlu s pokladem, ten námořník okamžitě vyhrává hru.

Důležité: Námořník musí hodit přesný počet kostkou, aby mohl na loď.

**Pokud pirát úspěšně chytí všechny námořníky, vyhrává hru.**