

# Piratrix

7-99 ANI



# Piratrix



x1



x4



x 35



4 x 10



x 4



**Cine va fi primul pirat care va găsi drumul spre comoara ascunsă în mijlocul insulei?**

**Mutați-vă colegii, unul câte unul, pentru a recrea crucea care vă va arăta unde este ascunsă. Un joc ușor și strategic de mișcare în spațiu.**

Cum funcționează jocul: Tablourile jucătorilor sunt ca hărțile cu comori și pot folosi jetoanele pirați pentru a face o cruce pentru a marca unde se află comoara. Un jeton „cufăr de comori” este plasat în centrul tablei și jucătorii trebuie să își mute jetoanele de pirat, 1 câte 1, pentru a face o linie orizontală și o linie verticală în jurul cufărului de comori.

Scopul jocului: Fii primul jucător care își găsește comoara.

### Configurarea jocului:

Fiecare jucător:

- Ia o tablă și o poziționează în fața lor.
- Alege un jeton „cufăr de comori” și îl plasează pe unul dintre cele 4 pătrate gri de pe tabla lor, conform reperului indicat pe jeton.
- Ia un set de 10 jetoane „pirat”, pe care le împart între navele din cele 4 colțuri ale tablei lor în grupuri de 2 sau 3.

Piesele „reper” se pun în pungă.



Cum se joacă: Cel mai tânăr jucător joacă primul și devine jucătorul „activ”, urmat de ceilalți jucători în ordinea acelor de ceasornic.

La rândul său, jucătorul activ trage o piesă „reper” din pungă. Ei aleg să joace fie partea din față, fie din spate a plăcii și anunță cu voce tare reperul ales celorlalți jucători.

Plăcile reprezintă fiecare dintre cele 8 repere prezentate pe panourile jucătorilor:



Când reperul este anunțat de jucătorul activ, toți jucătorii pot muta unul sau mai multe dintre jetoanele lor „pirat” pe un pătrat care reprezintă acel reper.

### Mișcări

- Mișcările pot fi făcute doar câte un pătrat odată: reperul țintă trebuie să fie lângă jetonul „pirat”.
- Mișcările pot fi făcute în linii drepte sau în diagonală.
- Un jucător poate decide să nu facă nicio mișcare.
- Un jeton „pirat” nu poate sări peste un alt jeton „pirat”.
- Nu poate fi plasat mai mult de un jeton pirat pe orice pătrate „reper”.



### Piese speciale:

Pe lângă cele 8 reperi prezentate pe panouri, există 4 piese speciale:



Jucătorul activ poate alege din oricare dintre cele 8 reperi.



Pe insule sunt și crocodili, care încetinesc progresul piraților.

Când este anunțat un crocodil, toți jucătorii, în afară de jucătorul care a scos piesele din pungă, trebuie să mute unul dintre jetoanele lor „pirat” din zona care se potrivește cu culoarea plăcii de crocodil (zona de stâncă gri, zona de junglă verde sau zona de plajă galbenă) înapoi într-un pătrat din zona înconjurătoare: de la gri la zona verde, din spate la zona verde și din zona galbenă, din barcă în zona galbenă.

În acest exemplu, jucătorul trebuie să își mute jetonul 1, 2 sau 3 înapoi într-un pătrat din zona galbenă.



Când toate mișcările au fost făcute, piesa este aruncată și jocul trece următorului jucător, care trage o piesă din pungă.

Vă rugăm să rețineți: când nu mai există plăci în pungă, toate plăcile aruncate sunt puse înapoi. Pe rând, jucătorii fac mișcări pentru a-și aranja jetoanele „pirat” în jurul tablei lor.

### Sfârșitul jocului:

**De îndată ce un jucător și-a aranjat cu succes jetoanele „pirat” în 2 rânduri care se intersectează la jetoanele „Cufărul de comori”, acel jucător câștigă jocul.**



DJ00802



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)