

PIRATES 'N' DICE

ANI 7-99 



PIRATES 'N' DICE



x 6



x 50



x 6



x 5



7-99 ani



2-6 jucători

REGULI DE JOC

Scopul jocului: Nimic nu se compară cu un joc de zaruri când e vorba de împărțit comoara între pirați! Câștigă adunând 20 de monede de aur, fie îndeplinind provocări, fie parind pe reușita sau eșecul celorlalți jucători.

CONFIGURAREA JOCULUI:

Zarurile se așază în centrul mesei.

Cele 50 de cărți „provocare” se amestecă și se pun în centrul mesei, cu fața „provocare” în sus.

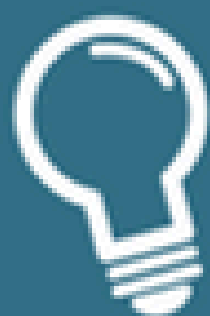
Fiecare jucător își alege un pirat și barca acestuia.

Ei așază cărțile în fața lor, cu partea „întreagă” în sus (harta comorii nedesfăcută).



CUM SE JOACĂ:

Jucătorii joacă pe rând.



Pentru o experiență și mai distractivă, de ce să nu vă costumați în pirați? Pălării, petice pentru ochi sau alte accesorii vor face jocul și mai amuzant!

Jucătorul care face cel mai bun „Ahoy!” devine căpitanul pentru prima rundă. Ceilalți jucători sunt echipajul.

CUM SE JOACA O RUNDA

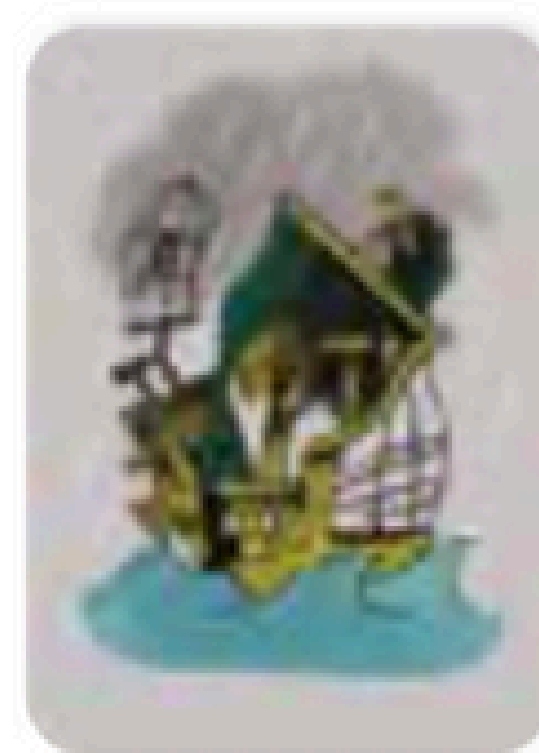
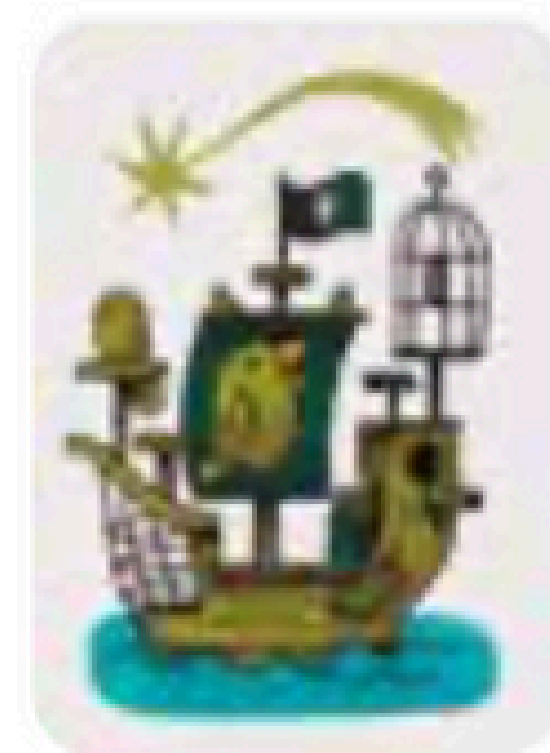
1. Căpitanul ia zarurile: aventura poate începe! Jucătorul ales ca și căpitan ia numărul de zaruri indicat pe cartea de provocare aflată deasupra teancului.

2. Echipajul pirat, pariați pe reușita căpitanului?

Echipajul folosește cărțile „barcă” pentru a paria, simultan, pe succesul sau eșecul căpitanului.

Barca cu pânzele întinse în sus > ești încrezător că căpitanul va reuși.

Barca scufundată în sus > pariezi că căpitanul va eșua.



3. Căpitanul acceptă provocarea: suspans la bord!

Căpitanul trebuie să câștige în maximum 3 aruncări.

Toate zarurile trebuie aruncate la prima încercare. La următoarele aruncări, poate alege ce zaruri să mai arunce.



**E o idee bună să numeri cu voce tare aruncările, ca să
ții minte câte ți-au mai rămas!**

4. Câștigi sau pleci cu mâinile goale!

Dacă căpitanul reușește provocarea, primește 2 cărți. Ia primele 2 cărți de pe teancul de provocări și le așază în fața sa, cu fața „monedă de aur” în sus.

Dacă căpitanul pierde provocarea, nu câștigă nimic.

Fiecare membru al echipajului care a ghicit corect dacă căpitanul va câștiga sau va pierde își câștigă pariul. Ia o carte din teancul de provocări și o așază în fața sa, cu fața „monedă de aur” în sus.

Dacă căpitanul eșuează și niciun membru al echipajului nu câștigă pariul, cartea de provocare este aruncată.

Jocul trece apoi la jucătorul aflat la stânga căpitanului, indiferent cine a câștigat sau a pierdut runda!



Harta comorii: Jokerul suprem!

Poți folosi cartea „hartă a comorii” o singură dată pe parcursul jocului. Întoarce cartea „pirat” din fața ta pentru a dezvălui partea cu „hartă comorii ruptă”. Aceasta îți oferă o aruncare suplimentară de zaruri.

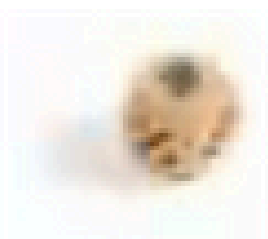
CARTI DE PROVOCARE

Pătratele de pe cartea de provocare arată câte zaruri trebuie să folosească căpitanul și ce combinații trebuie să obțină.

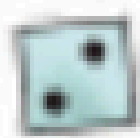
Pentru a câștiga o provocare, jucătorul trebuie să obțină combinația indicată. Aceasta poate însemna valori specifice sau combinații:



Nu uita, înainte de a arunca zarurile: pune deoparte același număr de zaruri cât numărul de cruci roșii de pe cartea de provocare. Aceste zaruri nu pot fi folosite în provocare.



- Zar „papagal”: fața cu papagal este un joker și poate înlocui orice pătrat.



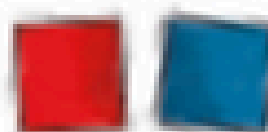
- Pătrate cu valori specifice: zarurile trebuie să arate valorile indicate.



- Pătrate cu papagal: trebuie să obții un papagal pentru fiecare astfel de pătrat.



- Pătrate de aceeași culoare: zarurile trebuie să arate aceeași valoare.



- Pătrate de culori diferite: zarurile trebuie să arate valori diferite.



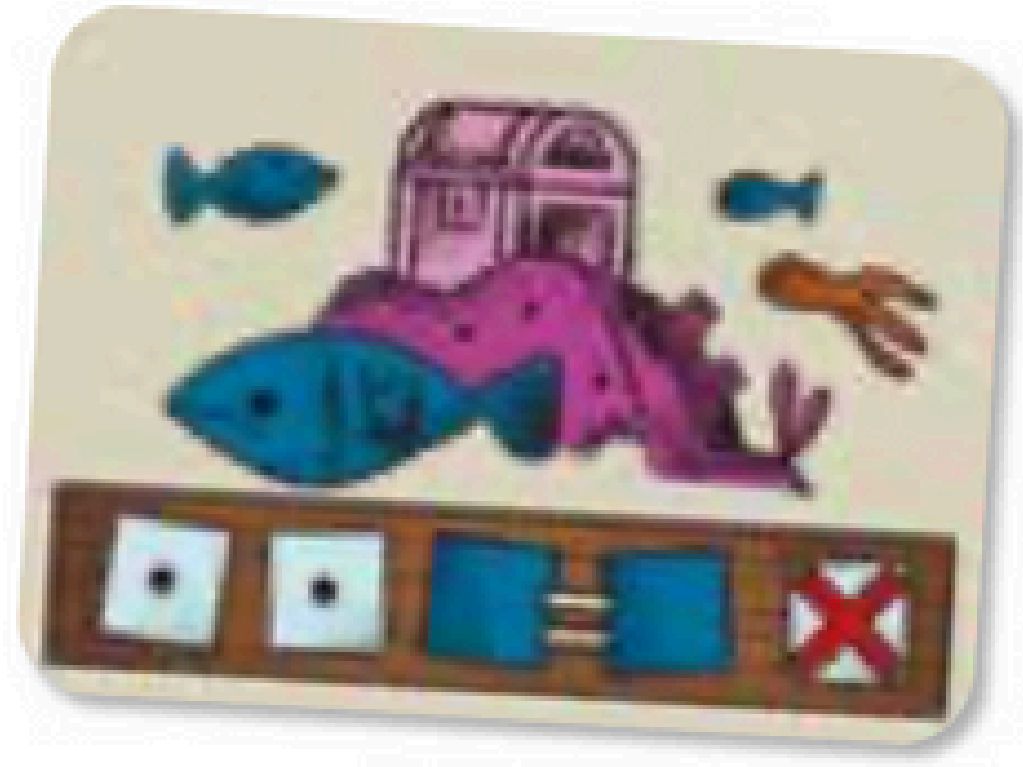
- Pătrate cu semn de întrebare: zarurile pot arăta orice valoare (aceeași sau diferită de celelalte).

EXEMPLU IN JOC

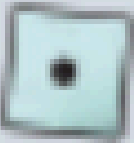
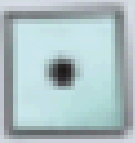
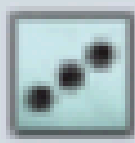
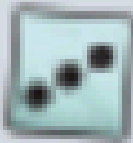
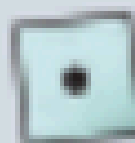
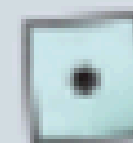
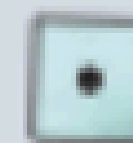
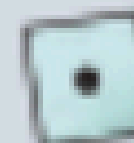
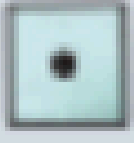
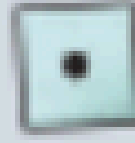
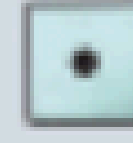
În acest exemplu, există mai multe combinații posibile de zaruri pentru a câștiga provocarea.

Jucătorul trebuie să folosească doar 4 zaruri. Pentru a câștiga provocarea, trebuie să obțină 2 zaruri cu valoarea 1 și alte 2 zaruri cu valori identice.

Valoarea pătratelor colorate poate fi 1 sau un alt număr.



Oricare dintre următoarele combinații este posibilă pentru această carte de provocare:

- Optiunea 1**     **Optiunea 2**    
- Optiunea 3**     **Optiunea 4**    

SFARSITUL JOCULUI

Jocul se încheie atunci când un jucător are 20 sau mai multe monede de aur pe cărțile sale. Piratul cu cele mai multe monede de aur este câștigătorul. Dacă există o egalitate, pirații respectivi sunt toți declarați câștigători.

