



CAPTAIN SILVER

Kincskeresőjáték a tapintási érzékelés fejlesztésére
Wolfgang Dirscherl és Manfred Reindl játéka
2-4 játékos részére, 6 éves kortól




A JÁTÉK CÉLJA

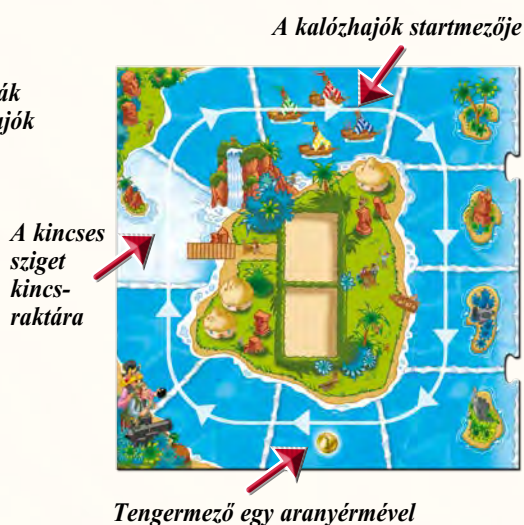
Kalandra fel, kalózok! Captain Silver egy igazán izgalmas kalózájátékra hív titeket, amiben mindenki egyszerre játszik és megpróbálja a zsákjában a megfelelő kalózos dolgot kitapintani. Aki megtalálta a keresett dolgot az gyorsan húzza ki azt a zsákjából és fektesse a játékfelületre. A helyesen letett dolgokért aranyat kaptok jutalmul, vagy továbbhajózhattok a kincses sziget felé, ahol értékes kincsekre bukkantok. Figyelem, a hibásan kihúzott dolgokat a vulkánzigetre kell tennetek és csak nagy áron tudjátok onnan visszaszerezni. Aki ügyesen tapintja ki a dolgok formáját és a három forduló alatt a legértékesebb kincseket gyűjti össze, az nyeri meg a játékot.

A JÁTÉK RÉSZEI ÉS A JÁTÉKFELÜLET ÖSSZEÁLLÍTÁSA

1 kétoldalas kincses sziget tábla

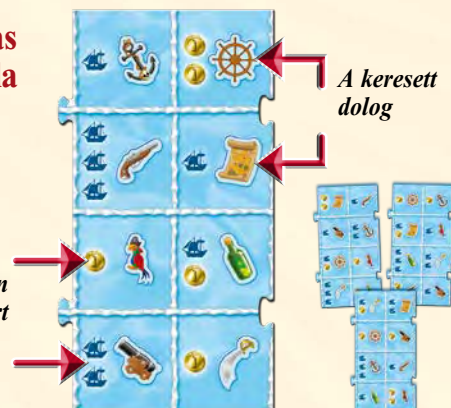
!!!

A fehér nyilak adják meg azt, hogy a hajók melyik irányban haladhatnak!



4 kétoldalas tenger tábla

Jutalom a helyesen megtalált dolgokért



1 vulkánziget tábla

Négy kis sziget

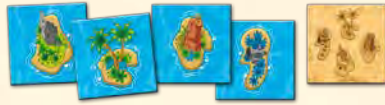
Vulkánziget = a hibásan kihúzott dolgok helye



- **10 kincses láda**



- **4 szigetlapka**



- **5 vulkánlapka**



- **64 kalózos dolog –**

a játékosok színeiben, színenként 16 (2x8)



- **40 aranyérme**



- **4 kalózhajó**

talppal – 1 hajó játékosonként



- **4 zsák**

1 zsák játékosonként



- **1 játékszabály**

- 1) Állítsátok össze a hat játéktáblából a nagy **kalózvilágot**:

Válasszátok ki a **kincses sziget játéktábla** egyik felét, majd illesszétek hozzá tetszés szerinti sorrendben, tetszés szerinti oldalával a **négy tenger táblát**. Végül illesszétek a játékfelülethez a **vulkánszigetet**.

Elkészült a nagy kalózvilág!

- !!! Figyelem:** két játékos esetén csak három tenger táblát illesszettek a kincses szigethez, egy tenger táblát tegyetek vissza a játék dobozába.

- 2) Keverjétek meg a **kincses ládákat**, majd tegyetek 5-5 darabot lefordítva a játéktáblára a kincses láda helyekre.

Keverjétek meg a **szigetlapkákat**, és tegyetek a nagy kalózvilág mellé.

A szigetsorok vége

Kincses sziget tábla



A JÁTÉK MENETE

Három körön át tart a játék. Minden körben egyszerre keresitek a megfelelő kalózos dolgokat. Vegyétek a kezetekbe a zsákokat, alaposan rázzátok meg, hogy a benne lévő dolgok jól összekeveredjenek. Amint mindenki készen áll, az egyik játékos kiáltja azt, hogy: „Kalandra fel!” és ezzel el is kezdődik az első kör.

Megpróbáljátok egyszerre (olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudjátok) megtalálni a zsákjaitokban, a négy szigetsor első üres mezőin látható dolgokat és villámgyorsan letenni a játékfelületre. Minden sor az első mezővel kezdődik, a kis sziget mellett, a vulkánsziget előtt.



A kör kezdetekor ezekre a mezőkre szabad letenni a megfelelő dolgokat.



3) Keverjétek meg a **vulkánlapkákat**, és tegyetek hármat a nagy kalózvilág mellé. A megmaradt két lapkát tegyék vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznék.

Válogassátok szét az **aranyérméket**, és helyezétek készenlétbe.



4) Mindenki vegyen magához **1 zsákot**, **3 aranyérmét**, majd válasszon egy színt és vegyen magához **1 kalózhajót** és **16 kalózos dolgot** a színében. A hajókat állítsátok a kincses sziget startmezőjére. A kalózos dolgokat szórjátok bele a zsákba.

 **Egy jó tipp Captain Silvertől:**

- ➔ Foglaljatok helyet a játéktábla hosszú oldalai mellett azért, hogy könnyedén elérjétek a mezőket, amikor lerakjátok a kalózos dolgokat.
- ➔ Az első játék megkezdése előtt nyúljatok bele a zsákokba és teszteljétek le, hogy hogyan tudjátok a különböző dolgokat kitapintani.



Ebben a pillanatban, csak erre a négy mezőre szabad letenni a megfelelő dolgokat.

Amikor egyikőtök úgy gondolja, hogy sikeresen kitapogatta a zsákjában a keresett dolgot, akkor kihúzza azt a zsákjából és megnézi. Ha az tényleg megfelel annak a dolognak, amit az első üres mezőre kell letenni, akkor gyorsan lerakja azt a megfelelő szabad mezőre. Ettől kezdve kereshetitek és letehetitek ebben a sorban a következő mezőn látható dolgot.



Fontos szabályok:

- Minden játékos egyszerre keresi a megfelelő dolgot a zsákjában.
- Minden egyes mezőre csak egy dolgot lehet tenni.
- Nem szabad kihagyni egy mezőt sem, mindig sorban a következő mezőre kell letenni a keresett dolgot.
- Nem szabad visszatenni a zsákba a kihúzott dolgot, ha nem megfelelő, és akkor sem, ha egy játékos társ ugyanabban a pillanatban ugyanolyan dolgot húzott ki, de előbb tette le az üres mezőre.
- Csak az egyik kézzel szabad a zsákban keresgélni.
- A játék alatt nem szabad belenézni a zsákokba.

Egy kör vége:

Akkor, amikor valaki az utolsó dolgot teszi le az egyik sor utolsó mezőjére, és azt kiálltja, hogy „Stop!” a kör véget ér. Akinek éppen van a kezében egy kihúzott dolog, az még leteheti azt. Ezt követően tegyék le a zsákokot, és értékeljék a kört.

Sorban egymás után értékeljék a négy sort és a sorokra letett dolgokat. Fordítsátok fel a legfelső szigetlapkát. Ezzel a sorral kezdjétek az értékelést.

Ellenőrizzétek a sor mezőire letett dolgokat az első mezővel kezdve. Minden értékelt dolgot azonnal adjatok vissza a tulajdonosának.



→ Minden hibásan kihúzott dologért a tulajdonosa egy aranyérmét fizet a bankba.



!!! Figyelem! Akinek nincsen aranyérméje, az nem tud beadni egy érmét sem. Ez az eset azonban elég ritkán fordul elő.

→ Minden helyesen letett dologért a tulajdonosa jutalmat kap, a mezőn látható szimbólum szerint.

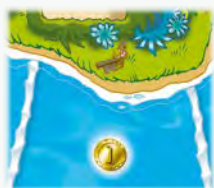


Aranyérme (érmék): A játékos annyi aranyérmét vesz el a bankból, amennyit a mező mutat.



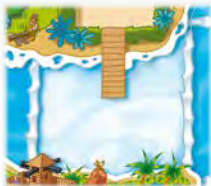
Kalózhajó (kalózhajók): A játékos a mezőn megadottak szerint előreléphet a kalózhajójával a kincses sziget felé. Egy mezőn egyszerre több hajó is állhat.

Különleges mezők a játéktalajon:



Aranyérme mezők

Ha egy játékos ilyen mezőre érkezik, vagy ilyen mezőn hald át, akkor elvehet a bankból egy aranyérmét.



Kincsraktár

Ha egy játékos ilyen mezőre érkezik, vagy ilyen mezőn hald át, akkor elvehet egy kincses ládát. A kincses sziget tábla egyik-másik oldalán a következő kincsraktárakból lehet választani:



A játékos kiválaszthat egy kincses ládát bármelyik kincses láda pakliból!



Felső kincsraktár = a felső kincses láda pakliból

Alsó kincsraktár = az alsó kincses láda pakliból

A játékos elveszi a megfelelő kincses láda paklit. Titokban megnézi a pakli tartalmát, majd kiválaszt egy kincses ládát, amit megtart. A kiválasztott kincses ládát lefordítva leteszi maga elé, a többi kincses ládát pedig visszateszi oda, ahonnan elvette.

Végül fordítsátok fel a következő szigetlapkát, és értékeljétek ezt a sort.



Megjegyzés: az értékelésre a szabály 4. oldalán található egy példa

A vulkánlapkák:

Miután értékeltétek a négy szigetsorra lerakott dolgokat, következik a vulkán sziget értékelése. Ehhez fordítsátok fel a **legfelső vulkánlapkát**. Minden dologért, ami a vulkánlapkán látható és a vulkán szigeten van, a tulajdonosa 1 aranyat fizet a bankba. A vulkánlapkát az értékelés után tegyétek vissza a játék dobozába.



A példa szerint a játékosoknak a következő dolgokért kell aranyat beadniuk: palackposta, kormánykerék, papagáj, kincses térkép, horgony.

!!! Figyelem: az ágyú, pisztoly és szablya után nem kell aranyat beadni!

A második és a harmadik játékkör:

Mindenki vegye vissza magához a kalózos dolgokat a saját színében és tegye a zsákjába. Keverjétek össze a négy szigetlapkát és tegyétek a kalózvilág mellé. A hajókat hagyjátok ott, ahol éppen állnak. Amikor minden készen áll, az egyik játékos kiáltsa azt, hogy: „Kalandra fel!” és ezzel el is kezdődik az új kör.

A második és a harmadik kört ugyanolyan szabályokkal játszátok, mint az első kört.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik kör értékelésével véget ér (miután az utolsó vulkánlapkát megfordítottátok és értékeltétek). Mindenki számolja össze a pontjait: az összegyűjtött kincses ládák értéke + az összegyűjtött aranyérmék értéke. A nagyobb játékosok segítsenek a kisebbeknek az összeadásban.

A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.



Példa:
András előtt 17 értékben fekszik aranyérme, és két kincses ládája is van 5 és 3 értékkel.
Az aranyérmék és a kincses ládák értéke együtt 25 pont (17+8=25).





PÉLDA AZ ÉRTÉKELÉSEKRŐL



1. szigetlapka:

Anchor icon : Yellow person icon ✓ → Blue ship icon Blue ship icon

Cannon icon : Red person icon ✓ → Blue ship icon

Cannon icon : Yellow person icon ✓ → Gold coin icon (1)

Ship's wheel icon : Blue person icon ✓ → Gold coin icon (1)



2. szigetlapka:

Bottle icon : Yellow person icon ✓ → Gold coin icon (1)

Curved sword icon : Red person icon ✓ → Blue ship icon Blue ship icon Blue ship icon

Snake icon : Yellow person icon ✓ → Gold coin icon (1) Gold coin icon (1)



3. szigetlapka:

Pistol icon : Blue person icon ✓ → Blue ship icon

Map icon : Blue person icon ✓ → Gold coin icon (1) Gold coin icon (1)

Map icon : Red person icon ✗ → Red coin icon (-1)

Curved sword icon : Yellow person icon ✓ → Gold coin icon (1) Blue ship icon

Anchor icon : Red person icon ✓ → Gold coin icon (1)

Ship's wheel icon : Yellow person icon ✓ → Gold coin icon (1)

Ship's wheel icon : Blue person icon ✓ → Gold coin icon (1) Gold coin icon (1)

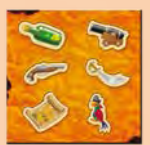
Anchor icon : Yellow person icon ✓ → Blue ship icon



4. szigetlapka:

Snake icon : Blue person icon ✓ → Gold coin icon (1)

Ship's wheel icon : Red person icon ✓ → Gold coin icon (1) Blue ship icon



Vulkanlapka:

Map icon : Blue person icon → Red coin icon (-1)

Pistol icon : Yellow person icon → nincsen hatása

Eredmények az 1. értékelés után:

- Yellow person icon : 9 aranyérme*
 - Red person icon : 4 aranyérme* + 1 kincses láda
 - Blue person icon : 8 aranyérme*
- *beleértve a játék elején kapott 3 aranyérmét is.