



Kalózos ügyességi dobójáték

2 játékos részére, 5 éves
kortól

(H)

Az árbócok meghajolnak, ahogy a szél belekap a vitorládba, 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.

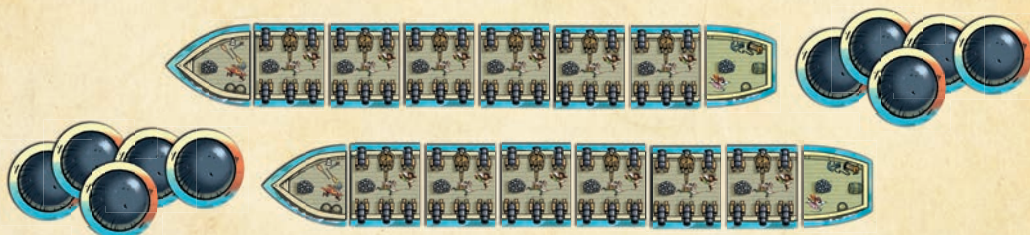
Előkészületek

- Vegyetek magatokhoz 1 orr és 1 tat részt, 1 hajótestet kapitánnyal és 1 hajótestet kincsesládával, valamint 4 normál hajótestrészt. Állítsátok össze magatok előtt víz-szintesen 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.



Megjegyzés: A hajóitok vízszintesen feküdjenek elöttetek. 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 játszottok.

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 hajótestrész, 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 hajótestrész kétszer kell eltalálnod ahhoz, hogy elsüllyessz, 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 sérült 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 sérült 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 kincsesládá

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 kincsesládá 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](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)