



Vajon sikerül-e a hajósinasoknak megszerezni a kincset mielőtt a Feketeszakáll fogságába esnek?

- Ajánlott életkor: 5 éves kortól
Játékosok száma: 2-4 játékos részére
Játékidő: 10-15 perc
A játék tartalma: 1 kalózfigura, 3 hajósinas-figura, 3 kincsesláda, 1 játéktábla,
7 kókuszpálma-rejtekhely, 1 nagy kalóz kocka, 1 kis hajósinas-kocka,
9 kókuszpálma-kártya, 4 papagájkártya

A játék célja:

- ha te (ti) vagy(tok) a hajósinas(ok): meg kell szerezni egy kincses ládát a kalóz barlangjából és el kell juttatni a csónakba.
- ha te vagy a kalóz: el kell kapni a hajósinasokat, hogy ne meneküljenek el a kincses ládával.

A játék előkészülete:

Válasszuk ki, hogy ki legyen a kalóz. Ha több játékos is kalóz akar lenni, mindegyikük dobjon a kalózkockával. Aki a legnagyobbat dobja az lesz a kalóz. A többiek választanak egy-egy hajósinas figurát.

A 7 kókuszpálmát a tábla sötétebb mezőire kell elhelyezni, a rejtekhelyek szélére.

Helyezzük a hajósinasokat a játéktáblán a kis csónak mezőre. Tegyük a kalózt és a kincses ládát a barlangmezőre. A kártyákat kiosztjuk a hajósinasoknak a következők szerint:

- 3 hajósinasnál: mindegyik kap 3 kókuszpálma kártyát és egy papagáj kártyát.
- 2 hajósinasnál: 4 kókuszpálma kártyát és 2 papagáj kártyát
- 1 hajósinas van: 5 kókuszpálma kártyát és 3 papagáj kártyát.

Ha ketten játszanak: egyikőtök legyen a kalóz, másikatok fogja mozgatni mindhárom hajósinas-figurát. Kétszer egymás után ugyanaz a hajósinas nem léphet (ha a kék trikós hajósinással léptél, következőnek csak a zöld, vagy a piros trikós léphet.) A lépések sorrendje: egyszer a kalóz, másszor az egyik hajósinas léphet.

Ha hárman, vagy annál többen játszanak: egyikőtök a kalóz; a többiek a hajósinasokkal lesznek. Nem kell saját bábut választanod: a szabály az, hogy amilyen hajósinással az előtted lévő játékos lépett, azzal az inással Te nem léphetsz (- kétszer egymás után ugyanaz a bábu nem léphet – kivéve, ha már csak egy hajósinas maradt a táblán).

A lépések sorrendje: A kalóznak meg kell várnia, míg mindhárom hajósinással léptek (illetve egy körön belül 3-szor dobtok), aztán következik Ő.

Mire való a hajósinasoknál lévő kártya?

Papagáj kártya: ha a félelmetes kalóz túl közel került valamelyik hajósinasodhoz a papagáj kártya felhasználásával egérutat nyerhetsz. **MÉG A KOCKADOBÁS ELŐTT** adj oda Feketeszakállnak egy papagáj-kártyát, ez jelenti azt, hogy a most következő dobásod értéke megduplázódik. (természetesen ezt a kártyát már újból nem használhatod fel). Tehát a hármat dobtál, akkor a papagáj kártya segítségével 6-ot léphetsz előre. (2x3=6)

Pálma-kártya: ha egy sötét mezőre lépsz, az azt jelenti, hogy elrejtőzhetsz a pálmafa mögé. Ehhez pontos dobásra van szükség, hogy beérsz. A következő alkalommal, mikor rád kerül a sor, dönthetsz úgy, hogy továbbra is a rejtekhelyen maradsz, ilyenkor le kell raknod az egyik pálmafa-kártyádat. (Természetesen ezt a játék során már többet nem használhatod)

Ha többet dobtál, mint amennyivel a sötét mezőre érnél, de elhaladsz egy pálmafa mellett, akkor a pálmafa kártyád segítségével választhatod a rejtőzködést. Természetesen a dobásodból fennmaradó lépéseket már nem lépheted le.

Ha sötét mezőre lépsz, nem kötelező a rejtőzködést választanod, és nem kell a pálmafa mögé bújnod.

A játék menete: A hajósinas játékos kezd, és dob a dobókockával. Ő döntheti el, melyik hajósinnal lép (a játék során egyszerre több hajósinas is játékba kerülhet – így nehezítve Feketeszakáll feladatát). A hajósinasok között lépést megosztani tilos. A hajósinas a kis fakockával dob és a dobás szerint halad előre a kiválasztott figurával.

Azután a kalóz játékos jöhet. A fekete kockával kell dobnia és a dobás szerint előre haladni mezőket. Ha keresztet dob, akkor a kalóz nem léphet.

Feketeszakállnak **mindig dobnia kell**, ő nem rejtőzködhet pálmafa mögé, és nem hagyhat ki dobást.

Ha ketten játszanak, akkor minden egyes hajósinas mozgása után Feketeszakáll következik.

Három, vagy annál több játékos esetén Feketeszakállnak meg kell várnia, hogy minden játékos lépjen és akkor következhet Ő.

Miután az első kör befejeződött, a második forduló következik és így tovább.

Haladás a bábuval:

- A hajósinas léphet előre és hátra, de kockadobásonként csak egyik felé. Egy hajósinas csak egy ládát tud vinni (együtt lép a ládával). A ládát akkor szerzi meg, ha áthaladt a barlang mezőn.

- A kalóz csak egy irányban léphet. Figyelem! A kalóz kalapjának mindig mutatnia kell a haladásának az irányát. Amikor a kalóz olyan mezőre lép ahol már egy hajósinas van, akkor kiüti az inast és az inast kizárja a játékból. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, amikor Feketeszakáll átlép, vagy megelőz egy hajósinast.

- Rejtőzz el egy kókuszpálma mögé:

- Amikor egy inas elhalad vagy megáll egy kókuszpálma mezőn (a sötét mezők az úton) azt mondhatják: „rejtekhely” és a kókuszpálma mögé rejthetik a bábuikat.
- Ha dobás előtt az inas bábu már a kókuszpálma mezőn áll (rejtőzködés nélkül) a játékos azt mondhatja „rejtekhely” és a pálma mögé rejtheti a bábuját és ekkor nem dobhat.
- Ha az inas bábu már rejtve van, akkor újra játszhat a következők szerint:
 - Rejtve marad: ekkor fel kell használnia kókuszpálma kártyát és oda kell adnia a kalóznak. Nem lehet újra dobni.
 - Előjön és dobhat a kockával: Ekkor az inasnak a kókuszpálma mezőt is kell számolnia (vagyis, ha a játékos 1-et dob, akkor a kókuszpálma mezőre lép). Ha nincs több kókuszpálma kártyája az inasnak, akkor elő kell jönnie a rejtekhelyről. Vigyázat: Ha a kalóz éppen a rejtekhely mezőn van, akkor elkapja az inast, amikor előjön, és az inast kizárja a játékból.
 - Leteszi a ládát: az adott körében az inas előre léphet, de le kell tennie a ládát arra a mezőre ahol éppen állt. Így, ha a kalóz erre a mezőre lép a ládát visszateszi a barlangba.

Ki nyer?

- Ha Feketeszakállnak **mindhárom hajósinast** sikerül **elkapnia**, és megóvnia a kincseit; akkor egyértelműen Ő marad 7 tenger legnagyobb ura és legrettegettebb kalóza. Gratulálunk a kalóznak! Hajósinasok! Ez eléggé gyenge kísérlet volt! Legyetek ügyesebbek! Pedig nem is olyan nehéz túljárni a vén tengeri medve eszén!

- Ha csak **egy kincsesláda van a hajóban:** Feketeszakáll tagadhatatlanul győzött, de a hajósinas is ügyes volt. Csak így tovább!

- Ha **két kincsesláda van a hajóban:** hajszál híján túljártál minden idők legrettegettebb kalózának eszén! Ez igen! Bátorság, ha van kedvetek, játsszatok egy új menetet!

- Ha **három kincsesláda van a hajóban:** ritka az ilyen ügyes hajósinas – társaság! Sikerült legyőznötök minden idők legrettegettebb kalózát! Az orra elől csentétek el a kincset! Feketeszakáll, nem ismerlek rád! Tán csak nem elfáradtál???

Általános szabályok: egy hajósinas csak egyetlen kincses ládát cipelhet. Ha egy inas kiesik a játékból, mert a kalóz elkapta, akkor az általa vitt kincsesláda visszakerül a kalóz kincses barlangjába.

A hajósinasok bármelyik irányba haladhatnak (de egy dobáson belül nem változtathatnak irányt), a kalóz viszont csak egy irányba haladhat. A kalóz irányt csak a „keresztződéseknél” válthat (ahol az utak összeérnek) egyetlen kikötéssel: amerről jött, arra nem mehet vissza, azaz 180 fokot nem fordulhat.

Tipp: A játékot nehezíthetitek, hogy a csónakba éréshez is pontos számot kell dobni.