



Mindenki a fedélzetre! Melyik kalóz találja meg elsőként Rettegett Edvárd kincsét, amit a Krokodil-szigeten rejtett el? A tengeri rablóknak sok szerencsére és bátorságra van szükségük a kincskereséshez.

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos | **Játékidő:** 15 perc

A játék tartalma: 1 Krokodil-sziget játéktábla, 4 kalóztábla, 4 figura, 1 dobókocka, 45 korong

A „Pirat Island” egy verseny- és gyűjtögetőjáték. A játékosok aranyat, drágaköveket, hajót, iránytűt, térképet gyűjtenek a kalóztáblájukon. Végül tengerre szállnak és megpróbálják a Krokodil-szigetet elérni. Odaérve kulcsot és kincset keresnek...

Ha beszállsz, légy résen, a többi kalóznak is a Te zsákmányodra fájhat a foga!

A játék célja: elsőként megtalálni a színedhez tartozó kincset és a megfelelő kulcsot VAGY megszerezni a nagy zsákot (7 arannyal vagy 5 drágakővel).

Előkészületek: tegyék a játéktáblát az asztal közepére, és mellé a kockát! Válasszátok szét a kalap és a kámpó hátoldalú korongokat egymástól! Keverjétek meg a két kupacot külön-külön! Helyezzétek el a 30 kalap hátoldalú korongot a (kalap oldalával felfelé) a szárazföld partjain a következőképp:

- 6-ot a vulkán partjaira
- 6-ot a rózsaszínű virágos rétre
- 6-ot a forró pusztára
- 6-ot a sűrű erdőbe
- 6-ot a sziklás hegyekre!

A 15 kámpós korongot tegyék (a kámpó oldalával felfelé) a 3 szigetre a következő módon:

- 5-öt a Kókuszpálma strandra
- 5-öt a Papagáj-erdőbe
- 5-öt a Krokodil strandra!

Minden játékos választ magának egyet a különböző kalóztáblákból, amit maga elé tesz. Elveszi az ahhoz tartozó figurát, amit egy tetszőleges szárazföldi partra állít.

A játék: a legfiatalabb játékos kezd, majd óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a játék. A soron lévő játékos feladata:

- mozog a bábuval (EGY lépést tesz valamelyik szomszédos mezőre) ÉS
- korongot fordít vagy elcseni más kalóz(ok) korongját.

Figurák mozgatása: Ameddig nincs hajód és iránytűd/térképed (nem láthatóak a tábládon), nem tudsz a szigetre utazni. Addig a szárazföldön léphetsz valamilyen irányban.

Ahogy megszerzed a hajód és az iránytűt/térképet, máris bármilyen irányba indulhatsz (szárazföld vagy sziget).

Megjegyzés: minden körben kell lépni a figurával, nem maradhatsz ugyanazon a helyen tovább!

Korong felfordítása - Miután léptél, felfordítasz egy tetszőlegesen választott korongot:

- ha szükséged van rá, a táblára teheted a megfelelő helyre
- ha nincs rá szükséged, a helyén marad képpel lefelé fordítva!

Ezután a következő játékos jön.

Korongok - Különböző korongokkal találkozhat a játék folyamán:

- **rák:** a szigeten marad, nem történik semmi, ha vele találkozol
- **hajódarab:** a szárazföldön találsz. Van egy első és egy hátsó része, ahhoz, hogy a hajód bevetésre készen álljon, mind a kettőre szükséged van
- **iránytű vagy térkép:** csak a szárazföldön található. A játéktáblától függően lesz szükséged vagy iránytűre vagy térképre ahhoz, hogy hajózhass.
- **kulcs:** a szárazföldön és a szigeten is egyaránt található. A kincsesláda felnyitásához mindenképp szükséged van egy kulcsra.
- **arany és drágakövek:** legfőképp a szárazföldön lelhetsz rá. A győzelemhez 7 aranyra vagy 5 drágakőre van szükséged.
- **kincsesláda:** a szigeten található. Meg kell találnod a saját színednek megfelelő ládát és az azt nyitó kulcsot a játék megnyeréséhez!
- **krokodil:** a sziget körül ólálkodik. Ha ezt a korongot fordítod fel, megijed, ezért egy szomszédos területre menekül. Kiválasztasz egy szomszédos területet, aminek a korongjait összekevered a krokodillal, majd képpel lefelé szétteríted ott a korongokat.

Hogyan csenjünk korongot: Miután léptél a figuráddal, korongok felfordítása helyett dönthetsz úgy is, hogy a veled egy területen tartózkodó kalóz(ok) kincsét csened el. Ehhez dobnod kell a kockával:



- egy szablya: Éljen! Elvehetsz egy-egy korongot minden kalóztól (a táblájáról), akivel egy területen állsz.

Figyelem: csak zöld hátterű korongot lehet ellopni (arany, drágakő és kulcs...!)



- halálfej: nem csenhetsz...nem történik semmi...

A következő játékos jön.

A játék vége:

A játék különböző módokon érhet véget:

- egy játékos megszerzi a saját színű kincsesládáját és a hozzá tartozó kulcsot VAGY
- összegyűjt 7 aranyat VAGY
- összegyűjt 5 drágakövet.

Így ő lett Kalóz-sziget legjobb kalóza!

2 személyes játék: A játékot 2 személy hasonlóan játszhatja némi változtatással:

Előkészületek: A papagájos táblát az asztalra tesszük (a piros kalóz hátoldala), mintha lenne egy 3. játékos is. A kalapos korongpakliból kiválogatunk 2 drágakő és 3 arany korongot, amiket a papagáj kalóztáblájára teszünk. A maradék 25 korongot szétosztjuk 5-ösével az 5 szárazföldi területen. Mindkét játékos választ egy szárazföldi területet a figurájának, majd megbeszéli, hogy a piros papagájt hova tegyék (szintén szárazföld). Az ő bábuja végig azon a területen marad, nem mozdul semerre.

Ha egy játékos a papagáj területére érkezik, megpróbál tőle korongot csenni. Ebben az esetben ugyanaz a szabály érvényes, mint a 3-4 fős játékban.