

Big Pirate

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



x 3

x 7

x 13

Смогут ли юнги похитить сундук Большого пирата прежде, чем тот их поймает?

Возраст: от 5 до 9 лет

Количество игроков: 2–4

Продолжительность игры: 20 минут

Игровой комплект:

1 фишка «пират», 3 фишки «юнги», 3 сундука с сокровищами, 1 игровая доска, 7 «кокосовых пальм/укрытий», 1 большой игральный кубик – для пирата, 1 маленький игральный кубик – для юнг, 9 карточек «кокосовые пальмы», 4 карточки «попугай»

Цель игры:

Для юнги: захватить сундук с сокровищами, спрятанный в пещере пирата, и донести его до лодки, не попавшись в руки пирату. Для пирата: поймать всех юнг прежде, чем одному из них удастся достичь своей цели.

Подготовка к игре:

Один из игроков назначается пиратом: если несколько игроков хотят им стать, то они по очереди бросают кубик пирата, и пиратом становится тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Каждый из остальных игроков выбирает себе фишку «юнга».

7 «кокосовых пальм/укрытий» размещаются в специально предназначенных для них местах: около затемненных клеточек на игровой доске.

Фишки «юнги» помещаются в клеточку «лодка» на игровой доске.

Фишка «пират» и сундуки с сокровищами помещаются в клеточку «пещера» на игровой доске.

Карточки раздаются игрокам-юнгам следующим образом:

- если юнг трое: каждый из них получает 3 карточки «кокосовая пальма» и 1 карточку «попугай»,
- если юнг двое: каждый из них получает 4 карточки «кокосовая пальма» и 2 карточки «попугай»,
- если юнга один: он получает 5 карточек «кокосовая пальма» и 3 карточки «попугай».



Ход игры:

Игру начинает тот юнга, который находится по левую сторону от пирата: он бросает маленький кубик и перемещает свою фишку на то количество клеточек, которое выпало на кубике. Если в игре участвует несколько игроков-юнг, то все остальные делают то же самое, один за другим (ход передается по часовой стрелке). Затем ход передается игроку-пирату: он бросает свой черный кубик и перемещает свою фишку на соответствующее количество клеточек. На этом первый тур игры завершается, начинается второй тур, и т.д.

Перемещение пешек по игровой доске:

- Юнги могут двигаться как вперед, так и назад, но только в одном направлении при каждом бросании кубика. Проходя через клеточку

«пещера», юнга может унести с собой сундук (но при каждом проходе – только один сундук).

– **Пират** может перемещаться только в одном направлении: вперед. Он не может возвращаться назад. (Для ориентира: шляпа пирата должна всегда указывать направление его движения).

Если пират попадает на ту же клеточку, что и юнга, то этот юнга считается пойманным.

Чтобы ускользнуть от пирата, юнга может:

– **Воспользоваться карточкой «попугай»:**

Эта карточка удваивает число, которое выпало при бросании кубика. **Перед тем как бросить кубик**, игрок отдает одну из своих карточек «попугай» (и потом он уже не сможет ее использовать еще раз). Если, например, на кубике выпало число 3, то игрок перемещает свою фишку на 2×3 клеточки = 6 клеточек.

– **Укрыться за кокосовой пальмой:**

– Если юнга проходит через клеточку «кокосовая пальма» (это одна из затемненных клеточек на его пути) либо останавливается на ней, то он может сказать «укрытие» и поместить свою фишку за кокосовую пальму.

– Если перед своим очередным ходом юнга уже находится в клеточке «кокосовая пальма» (но еще не укрылся за ней), то он может сказать «укрытие» и поместить свою фишку за кокосовую пальму. В этом случае он пропускает ход, не бросая кубик.

– Если фишка игрока-юнга находится в укрытии, и вновь наступает его очередь бросать кубик, то он может:

– **Остаться в укрытии.** Но в этом случае он должен отдать одну из своих карточек «кокосовая пальма» и пропустить ход.

– **Выйти из укрытия.** бросив кубик. В этом случае игрок перемещает свою фишку на соответствующее количество клеточек, начиная с клеточки «кокосовая пальма» (если на кубике выпало число 1, то игрок помещает свою фишку в клеточку «кокосовая пальма»).

Если у юнга не осталось больше ни одной карточки «кокосовая пальма», то он должен обязательно выйти из укрытия.

Но будьте осторожны: если в клеточке «кокосовая пальма», за которой укрылся юнга, находится пират, то он может поймать юнгу, когда тот покинет укрытие.

– **Оставить сундук с сокровищами:** прежде чем передвинуть свою фишку на число клеточек, выпавшее на кубике, юнга может принять решение: оставить сундук с сокровищами в той клеточке, которую он покидает. Таким образом он заставляет пирата остановиться в той клеточке, где остался сундук.

Игрок-пират в этом случае должен отнести сундук в клеточку «пещера».

Кто выигрывает ?

– Если один из юнг возвратился в лодку, имея на руках сундук с сокровищами, то он объявляется победителем.

Будьте внимательны: юнга может вернуться в клеточку «лодка» только в том случае, если выпавшее на кубике число в точности соответствует количеству клеточек, которые отделяют юнгу от лодки.

– Если пирату удастся поймать всех юнг, то он объявляется победителем.