



Piratii

Contine:

1 plansa de joc fata – verso, 16 jetoane colorate (verzi, rosii, galbene si albastre), 4 pioni pirati, 1 zar, 1 shaker pentru zar

Jocul 1 – PIRATI, SERPI SI SCARI

Obiectiv:

Sa scapi de serpi si sa ajungi la punctul de sosire.

Jocul:

- Jucatorii isi aleg un pion si il plaseaza pe spatiul de start. Cel mai tanar jucator incepe jocul rostogolind zarul si mutand pionul atatea spatii cate indica zarul. Urmeaza apoi randul urmatorului jucator.
- Daca un jucator se opreste pe un spatiu care reprezinta partea de jos a unei scari, el trebuie sa mute pionul pe spatiul de la varful scarii inainte sa urmeze randul urmatorului jucator.
- Daca un jucator se opreste pe un spatiu care reprezinta capul unui sarpe, el trebuie sa mute pionul pe spatiul de la coada sarpelei inainte sa urmeze randul urmatorului jucator.
- Jocul se termina atunci cand unul din jucatori ajunge la punctul de sosire. Jucatorii trebuie sa dea cu zarul numarul exact de spatii necesare pentru a putea termina jocul.

Castigatorul:

Castigator este primul jucator care ajunge la punctul de sosire.

Jocul 2 - PIRATUL LUDO

Obiectiv:

Sa fii primul jucator care muta toate jetoanele colorate in jurul plansei pentru a ajunge la comoara din centru. Piese albastre trebuie sa fie mutate catre puna cu bani, piese rosii catre cufarul comorii, piese verzi catre bijuterii si piese galbene catre coroana.

Jocul:

- Jucatorii isi aleg cate o culoare si plaseaza cele patru jetoane in spatiul de start de aceeași culoare.
- Cel mai tanar jucator incepe jocul aruncand cu zarul si incercand sa dea un sase. Jucatorii trebuie sa dea sase pentru a muta o piesa de pe spatiul de start si a pleca pe traseu. Observatie: Pentru copiii mai mici, nu este necesar sa dea sase cu zarul la pornire.
- Jucatorii pot avea mai mult decat o singura piesa inaintand in acelasi timp pe traseu, dar trebuie intotdeauna sa dea sase cu zarul pentru ca piesa de pe spatiul de start sa intre in joc.
- O data ce jetoanele sunt pe traseu, jucatorii dau pe rand cu zarul si muta jetonul lor colorat atatea spatii cate indica zarul.
- Daca jetonul unui jucator se opreste peste jetonul altui jucator, cel de dedesubt este returnat pe spatiul de start propriu si poate intra in joc doar dupa ce jucatorul da iarasi sase cu zarul.
- O data ce o piesa a jucatorului ajunge pe plansa aproape de sfarsitul traseului, ea inainteaza pe sageata colorata spre comoara din centru. Se poate ajunge la comoara numai daca se da cu zarul numarul exact de spatii necesar. De exemplu, daca mai sunt numai trei spatii pana la comoara si jucatorul da cu zarul patru, jucatorul trebuie sa astepte pana la randul sau urmator sau sa mute alta piesa daca este posibil.

Castigatorul:

Castigator este primul jucator care ajunge cu toate cele patru piese ale sale la comoara.



© 2003 Orchard Toys Ltd.

Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England

www.orchardtoys.com

Ref: 040 Realizat in Anglia

Va rugam sa pastrati aceste instructiuni pentru consultare ulterioara.