Yarrr-Har-Hunt – Comoara piraților

Joc de strategie și cooperare
Jucători: 2-5
Durată de joc: 15 min
Vârstă recomandată: 4 ani+

Include: 1 tablă de joc, 5 pioni pirat, 1 săculeț pentru extragere, 10 cartonașe comoară, 18 cartonașe cu indicii, 6 jetoane X-marchează locul, 1 navă, 52 de jetoane scoică, instrucțiuni

Să facem cunoștință cu personajele, vânătorii de comori:

Căpitanul Casey: Îi place să se dea cu kite-ul, să facă plăcinte, să se dea cu kite-ul în timp ce face plăcinte și să caute comori.

Larry picior de lemn: Este un mare fan al cuvintelor care rimează și, de aceea, vorbește în rime tot timpul.

.

Barry barbă mare: Are un papagal pe nume Trixie, care mănâncă doar jeleu de portocale.

Ned O'Noodle: Poate cânta literele alfabetului, invers, în timp ce stă în cap.

Pearl McForl: Are centura neagră la karate (dar îi place să poarte o centură mov când nu face karate).

Scopul jocului

Ahoi mateloți! Căpitanul Casey și echipajul ei, iubitor de mare și aventuri, au auzit zvonuri și legende despre un loc misterios de peste multe mări numit Insula Scoică - o insulă în care scoicile te ghidează către indicii care te pot ajuta să descoperi o mulțime de comori!

Ajut-o pe căpitanul Casey și echipajul ei să descopere indiciile pentru a găsi toate comorile înainte ca nava să sosească și să plece într-o nouă aventură.

NU UITA: acesta este un joc de cooperare, ceea ce înseamnă că jucătorii lucrează împreună ca o echipă împotriva jocului, nu unul împotriva celuilalt. Jocurile de cooperare promovează spiritul de comunitate printre jucători. Copiii învață să se joace împreună într-un mod respectuos și plin de compasiune. Jocurile de cooperare de la Peaceable Kingdom dezvoltă încrederea, încurajează incluziunea și cresc stima de sine, ajutând copiii să-și dezvolte abilități valoroase de viață în joacă, astfel încât să fie adulții responsabili de mâine.

Pregătire

Așază nava în locul cel mai îndepărtat de uscat, în afara portului.

Umple săculețul cu cele 52 de jetoane scoică și agită-l de câteva ori pentru a amesteca jetoanele.

Amestecă cartonașele comori. Numără câți jucători sunt. Plasează cu fața în jos, lângă tabla de joc, atâtea cartonașe comori câți jucători sunt.

Amestecă cartonașele indicii. Așază 3 cartonașe cu fața în jos și pune-le deasupra fiecărui cartonaș comoară. Acestea sunt indiciile pentru acea comoară.

Întoarce primul cartonaș indiciu pentru fiecare comoară. Acesta este indiciul de pornire în această vânătoare. Găsește obiectele indiciu pe tablă și plasează un jeton X-marchează-locul pe spațiul corespunzător de pe hartă (X-marchează-locul).

Alegeți-vă personajele și plasați-le pe spațiul **START** al tablei de joc. Cel mai tânăr jucător începe.

Cum se joacă

ÎNTÂI, TRAGE UN JETON SCOICĂ
Bagă mâna în săculeț. Fără să te uiți, scoate un jeton scoică.
Jetonul pe care l-ai luat nu se va pune la loc în săculeț după ce se termină rândul tău..

Când tragi un jeton scoică: jetoanele scoică îți permit să te deplasezi în orice direcție pe tabla de joc.

Scoicile Albe
Numără punctele de pe scoică. Poți muta atâtea spații câte puncte sunt pe scoică, dar nu mai multe. Jucătorii pot împărți același spațiu pe tablă.

Scoicile magice
Poți sări pe orice spațiu care se potrivește culorii jetonului scoică (roșu, verde, galben sau albastru). Sau poți muta 1 spațiu.

Dăruiește jetonul scoică: în loc să muți, poți alege să cedezi jetonul tău scoică (și restul rândului tău) altui jucător. Uneori, să oferi jetonul scoică altui jucător este cea mai bună modalitate de a te asigura că echipa ta colectează toate comorile înainte de încheierea jocului. Nu uita, trebuie să lucrați împreună, ca o echipă!

Dacă ai tras un jeton scoică cu o navă pe el: Este reflux! Apa va acoperi mai mult din uscat! Mută nava cu un spațiu spre uscat.

Dacă nava se află în locația finală: fiecare jucător va mai avea încă o tură (inclusiv tu.), după jocul se va termină. Dacă toate comorile sunt adunate înainte de încheierea jocului, toată lumea câștigă! Dacă nava ajunge la țărm, este timpul să pleci și trebuie să lași în urmă restul comorilor.

COLECTAREA INDICIILOR ȘI COMORILOR
Dacă ajungi pe un spațiu X-marchează-locul, care se potrivește cu cartonașul indiciu, plasat cu fața în sus, pe una dintre vânătorile de comori active, poți colecta acel indiciu. Ia cartonașul indiciu și plasează-l în fața ta.

<u>Dacă următorul cartonaș din acea vânătoare este un alt indiciu:</u>
• Întoarce cartonașul cu fața în sus.
• Mută jetonul X-marchează-locul în spațiul pentru următorul indiciu.

Dacă următorul cartonaș este unul comoară:
• Întoarce-l pentru a dezvălui comoara.
• Un jucător poate avea o singură comoară, așa că, dacă ai deja o comoară, alege una dintre comorile tale și ofer-o unui alt jucător.

MODURI DISTRACTIVE DE A JUCA
• Vorbește ca un pirat în timp ce joci.
• Inventează propriul nume de pirat.

Sfârșitul jocului

Dacă ai adunat toate comorile înainte ca nava să ajungă în port, **FELICITĂRI**! Ai câștigat jocul!
Dacă nava ajunge înainte de a aduna comorile, **PĂCAT**! Mai mult noroc data viitoare, mateloți!