

Crazy Pirates !

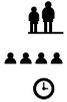


Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

CRAZY PIRATES !

Juego de Estrategia



A partir de 6 años
2 a 4 jugadores
30 minutos

Contenido : - 1 plataforma de juego
- 4 piratas - 4 monstruos
- 1 tesoro - 2 dados
- 4 fichas (= vida de los monstruos)

El primer pirata que lleve el tesoro a su isla ganará la partida.

• Juego ideal para estimular:

- La concentración
- La estrategia

• Preparación del juego:

Coloque cada pirata en su isla, cada monstruo en su guarida y el tesoro en la isla del tesoro. Cada jugador lanzará los dos dados. Comenzará el que consiga un mayor número de puntos.

Nota: los piratas y los monstruos se desplazan de punto en punto y no de casilla en casilla.



• Desarrollo del juego:

A. Lance los 2 dados. Elija un dado para el desplazamiento de su pirata y el otro para el desplazamiento del monstruo elegido. El color de los dados no tiene importancia, podrá cambiarlo en cada lanzamiento.

B. Desplace su pirata y cualquier monstruo el número indicado por el dado correspondiente.

• ¿Qué pasa a continuación?

A. Deberá ir a la búsqueda del tesoro... a la isla donde se encuentra al principio de la partida... o persiguiendo a otro pirata que lo haya recuperado antes. El objetivo es llevar el tesoro a su isla. Su pirata deberá llegar exactamente a su isla. Si el número de desplazamientos fuera mayor de lo necesario, deberá "desplazarse alrededor" hasta que el último desplazamiento llegue exactamente a la isla.

Atención: Los piratas podrán recuperar el tesoro "pasando"; no es necesario llegar exactamente a la isla. El pirata correspondiente cogerá el tesoro y continuará su camino el número de desplazamientos restante.

B. Si su pirata se detiene o pasa sobre un punto en el que se encuentre otro pirata sin tesoro, no pasará nada.

C. Si su pirata se detiene en un punto en el que se encuentre un pirata con el tesoro, habrá un combate (véanse los detalles del combate más adelante) para ganar el tesoro.

D. Si un monstruo se detiene en un punto en el que se encuentra un pirata, habrá un combate.

• Combates:

A. Un monstruo ataca a un pirata:

El jugador que haya llevado el monstruo hasta la casilla del pirata lanzará un dado. Luego será el pirata el que lance el otro dado para defenderse. El que saque la puntuación más alta, ganará.

En caso de victoria del pirata, el monstruo deberá volver a su guarida y perderá una vida (el jugador recuperará la ficha correspondiente). No pasará nada para el pirata. Si el monstruo hubiera perdido ya una vida (más cartón), morirá y deberá retirarse de la plataforma de juego (el jugador lo pondrá delante de él como trofeo).

Si todos los monstruos hubieran sido matados, el jugador que los hubiera perdido solamente lanzará un dado al llegar su turno.

En caso de victoria del monstruo, el pirata deberá volver a su isla y el monstruo se quedará en el sitio donde se encuentre.

En caso de igual puntuación, se volverá a comenzar el combate.

B. Un monstruo ataca a un pirata con el tesoro:

Todo igual que en el combate anterior salvo en caso de victoria del monstruo. En este caso, el tesoro será llevado a la isla del tesoro por el monstruo, que volverá a continuación a su guarida. No le pasará nada al pirata.

C. Un pirata ataca al pirata que lleva el tesoro:

Combate de dados, como anteriormente.

El que gane el combate recuperará el tesoro y avanzará el número de casillas correspondientes al valor del dado ganador.

• Desplazamientos:

Los desplazamientos se efectúan siguiendo las líneas blancas. Está prohibido retroceder en un mismo desplazamiento y pasar por las guaridas de los monstruos. Los monstruos no podrán viajar ni a las islas de piratas ni a la isla del tesoro, ni tampoco a la guarida de otro monstruo. Un pirata no podrá pasar por encima de un monstruo. Solamente podrá detenerse en un punto en el que se encuentre un monstruo, pero en ese caso habrá combate.

Hay 4 «torbellinos» en los lados. Un pirata podrá utilizar dichos torbellinos para ir a cualquiera de los otros tres torbellinos. Los monstruos no pondrán saltar de un torbellino a otro pero sí pasar por ellos o permanecer en ellos

(si un monstruo estuviera sobre un torbellino, bloqueará su uso).

• 2 jugadores:

Se jugará con los piratas opuestos diagonalmente y dos monstruos. El resto del juego seguirá siendo igual.

• 3 jugadores:

Se suprimirá únicamente un pirata y el monstruo que se encuentre delante de él. El resto del juego seguirá siendo igual.

