

Могут ли юнги украсть сокровища Большого пирата?

Возраст: игра для детей в возрасте от 5 лет

Количество игроков: от 2 до 4

Продолжительность игры: 20 минут



Игра состоит из:

1 фигурка пирата, 3 фигурки юнги, 3 сундука с сокровищами, 1 доска для игры, 7 кокосовых пальм/потайные места, 1 большой кубик пирата, 3 маленьких кубика юнга, 9 карточек «пальмовые деревья», 4 карточки «попугай».

Цель игры:

Для юнги: постараться захватить сундук с сокровищами пирата, запрятанный в пещере пирата и донести его до лодки, не попавшись в руки пирату.

Для пирата: схватить всех юнг до того, пока одному из них не удастся захватить сундук с сокровищами.

Подготовка к игре:

Выбрать среди игроков одного пирата: если несколько игроков хотят стать пиратами, то пирата выберет жребий, кинутый игроками, т.е. тот, кто, кинув жребий, получит наивысший балл, станет пиратом. Остальные игроки выбирают между собой юнг.

Разместите на игровой доске 7 кокосовых пальм/потайных мест, а именно рядом с углубленными местами на игровой доске.

Поместите юнг в ячейку «лодка», предусмотренную на игровой доске. Поместите пирата и сундук с сокровищами в ячейку «пещера» на игровой доске.



Игроки-юнги распределяют карты следующим образом:

- 3 юнги: каждый из них должен получить 3 карточки «кокосовая пальма» и 1 карточку «попугай»
- 2 юнги: каждый из них должен получить по 4 карточки «кокосовая пальма» и 2 карточки «попугай»
- 1 юнга: он получает 5 карточек «кокосовая пальма» и 3 карточки «попугай».

Ход игры:

Начинает тот юнга, который находится по левую сторону от пирата: он бросает кубик и перемещает свою пешку на то количество ячеек, которое кубик показал. В случае если в игре принимает участие несколько игроков-юнг, все остальные по очереди делают то же самое, что и первый юнга по часовой стрелке.

Затем в игру вступает пират: игрок бросает свой черный кубик и перемещает свою пешку на соответствующее количество ячеек. Если на кубике выпадает крест, то пират остается на месте.

По окончании первого тура игроки переходят ко второму и т.д.

Перемещение пешек по игровой доске:

– **Юнги** могут двигаться как вперед, так и назад, но только в одном направлении при каждом брошенном кубике.

Юнга, попав в ячейку «пещера», может унести с собой только один сундук с сокровищами.

– **Пират** может перемещаться только в одном направлении: вперед. Он не может возвратиться назад. (Для ориентира: шапка пирата должна всегда показывать направление движения пирата).

Когда пират попадает на ту же ячейку, что и юнга, юнга выходит из игры.

Чтобы ускользнуть от пирата, юнга может:

– **Воспользоваться карточкой «попугай»**

Данная карточка повторяет то число, которое игрок получает при бросании кубика. Перед тем как бросить кубик, игрок отдает пирату одну карточку «попугай». Если, например, игрок, бросив кубик, получил число 3, то он перемещает свою пешку на 2 x 3 ячейки = 6 ячеек.

– **Спрятаться за кокосовой пальмой:**

– Если юнга, продвигаясь вперед, оказывается на ячейке «кокосовая пальма» (одна из удаленных ячеек на его пути), он может сказать «я прячусь» и поместить свою пешку за кокосовую пальму.

– Если, до очередного броска кубика, юнга оказался уже в ячейке «кокосовая пальма» (еще не спрятавшись за нее), игрок может сказать «я прячусь», поместить свою пешку за кокосовую пальму и пропустить бросок кубиком.

– Будучи за пальмой, игрок, если наступает его очередь бросать кубик, может: – **Продолжать оставаться за пальмой.** Но в этом случае он, пропуская бросок кубиком, отдает одну из своих карточек «кокосовая пальма» пирату.

– **Выйти из-за пальмы.** В этом случае игрок, бросив кубик, перемещает свою пешку на соответствующее количество ячеек, начиная с ячейки «кокосовая пальма» (если, бросив кубик, игрок получил число 1, то его пешка остается в ячейке «кокосовая пальма»).

Если у юнги не осталось больше ни одной карточки «кокосовая пальма», он должен обязательно покинуть ячейку «кокосовая пальма».

Внимание: если пират находится в ячейке «кокосовая пальма», за которой спрятан юнга, то пират может схватить юнгу по его выходу из ячейки. В этом случае юнга выходит из игры.

– **Оставить найденный сундук с сокровищами:** юнга может передвинуть свою пешку, оставив найденный сундук с сокровищами в той ячейке, в которой он был до этого. В этом случае сундук заставляет пирата остановиться, чтобы отнести его в свою пещеру.

Кто же становится победителем?

– **Если же все юнги** возвратились в свою лодку, имея на руках сундук с сокровищами, то они выходят из игры победителями.

Внимание: Чтобы вернуться в ячейку «лодка», юнги должны, бросив кубик, получить то число, которое им позволит добраться до этой ячейки.

– **Если пирату** удается схватить хотя бы одного юнга, он выигрывает партию.