

Космически пирати

Безкрайното пространство ви очаква! Неизвестни планети ви призовават със съкровища и приключения. Сега можете да разберете какъв е животът на истински космически пират, да търсите скрити съкровища и дори да водите битки, за да получите повече плячка. Струва си да поемете риска за фантастичните съкровища, защото тяхната магическа сила може да ви бъде полезна по време на пътуването. Но внимавайте, използвайте ги разумно!

Съдържание на играта: 1 игрална дъска, 4 космически кораба, 4 космически пирати, 20 съкровищни монети, 2 зара

Играта може да се играе с две нива на трудност:

По-опростен вариант за играчи (4+):

Подготовка: Поставете дъската в средата на масата и поставете зарчето с точки върху маркираното (с взрив) поле. Всеки трябва да избере космически кораб и космически пират! Поставете космическите си кораби в космическото пристанище в средата на дъската и поставете космическия пират пред себе си. (Във версията 4+ те не участват в играта, но ви показват кой космически пират сте.) Върнете останалите фигури обратно в кутията! Сега поставете по едно съкровище на всяка от планетите като картинките са обърнати надолу.

Цел на играта: Съберете колкото се може повече съкровища.

Игра: Най-младият играч започва първи, а след това се редувайте по посока на часовниковата стрелка! Когато дойде вашият ред, хвърлете зарчето веднъж, за да можете да отлетите до друга планета за съкровище.

Ако хвърлите цвят: Цветовете на зарчето означават различни видове гориво. Можете да стигнете до съседна планета само по път, който съответства на цвета на горивото, което сте заредили. Ако зарчето показва пламтяща скала тогава за съжаление, не можете да се преместите от планетата, тъй като това би било опасно заради полето от астероиди. Трябва да изчакате, докато отново дойде вашият ред. Понякога може да не успеете да продължите поради дъжд от астероиди или защото имате гориво с несъответстващ цвят. Ако това се случи можете да използвате магическата сила на едно от вашите съкровища, които сте придобили, за да продължите напред. (вижте по-късно) Можете също да използвате магическата сила на едно от вашите съкровища, ако можете да продължите според зарчето, но планетата, на която бихте пристигнали, вече е празна и бихте предпочели да отидете на планета, където все още има съкровище. След вашия ред идва следващият играч.

СЪКРОВИЩА: Веднага щом стъпите на планета със съкровище, то ще бъде ваше! Погледнете тайно другата страна на съкровището, като се уверите, че останалите не го виждат! Поставете го пред себе си с лицето надолу!

Важно! Можете да използвате магическата сила на всяко съкровище само веднъж по време на играта. Поставете съкровищата, които сте използвали, пред себе си с лицето нагоре, показвайки, че вече сте ги използвали. Друг

космически пират не може да спечели тези съкровища от вас в битка! (виж по-късно)

1. Съкровища без магическа сила: Някои от монетите нямат магическа сила, но те ще се броят като точки в края на играта!

2. Космически кораб: Това съкровище може да ви отведе до всяка планета, която пожелаете независимо дали има пътека, водеща до там или не. Ако сте попаднали на астероидно поле, НЕ МОЖЕТЕ да противодействате на ефекта му с това съкровище.

Съвет: За вашата дестинация е разумно да изберете планета, на която има много съседни планети със съкровища. Или да го използвате само в края на играта, когато планетите, на които са останали съкровища са далеч една от друга.

3. Цветни горива: Това съкровище ви позволява да изберете път от всякакъв цвят, който започва от вашата планета, тъй като това заклинание може да трансформира вашето гориво. Ако сте в капана на астероидно поле обаче, тогава не можете да му противодействате дори и с това съкровище.

4. Астероид: Това заклинание е полезно ако не можете да напуснете планетата си поради астероидно поле, тъй като това е единственото съкровище което има силата да предотврати опасността! Ако използвате неговата сила, можете да отидете във всяка посока, която искате.

5. Взрив: Това съкровище има голяма сила! Ако го използвате в битка, вие печелите, дори ако опонентът ви хвърли шестица! Но внимавайте! Вашият противник също може да има съкровище взрив и да го използва в битката, тогава тя ще завърши с равен резултат. Използваните съкровища губят своите магически сили и двамата трябва да ги поставите обратно пред себе си, обърнати нагоре.

БИТКА: Ако трябва да стъпите на поле, което вече има космически кораб, тогава (по отношение на космическата пиратска традиция) ТРЯБВА да се биете! Вземете зара с точки от полето взрив. Играчът, който е пристигнал последен на планетата хвърля първи. Ако на една планета има повече от вас, последният пристигащ играч трябва да избере с кого иска да се бие. Който хвърли по-голямо число печели битката. Победителят в битката може да избере едно от съкровищата на губещия. (Съвет: Ето защо запазването на магическите сили на вашите монети е добра идея.) Ако биещите се играчи хвърлят едно и също число, тогава битката завършва с равен резултат, никой не взема съкровището на другия.

Краят на играта: Когато на планетите не останат монети. Пребройте колко съкровища има всеки от вас! Който има най-много монети печели!

Правила за по-големи играчи (5 +): Основните правила са същите. Със следните изменения: В тази игра съкровищата, които вече сте използвали са загубени. След като ги използвате трябва да ги поставите на отделна купчина, защото те няма да се броят като точки в края на играта.

Съвет: Струва си да вземете ново съкровище, дори ако това ви струва едно от вашите съкровища! Няма да имате повече съкровища от преди, но съкровището, което сте получили няма да добави към точките на опонента ви.

ВИСЯЩ МОСТ: Ако не искате да губите точки можете да използвате висящия мост вместо магически монети! В този случай трябва да оставите космическия си кораб на планетата и само вашият космически пират може да премине моста, за да вземе съкровището. Поставете вашата космическа пиратска фигура на планетата, върху която сте преминали. Можете да преминете само по един висящ мост наведнъж и в следващия кръг, вместо да хвърлите зара, трябва да се върнете към космическия си кораб! (Това по същество означава, че прескачате кръг, но все пак получавате съкровище.) Когато се върнете на космическия си кораб поставете отново космическия си пират пред себе си, докато не се наложи друго преминаване.

БИТКА: Ако стъпите на планета, където има космически кораб, чийто собственик е преминал по висящ мост до друга планета, тогава битката не може да се проведе! Според галактическите закони атакуването на космически кораби без надзор е забранено! **НО** ако два космически пирата без космическите си кораби се срещнат на планета, тогава те трябва да се бият според основните правила.

Краят на играта: Ако на планетите не са останали съкровища пребройте колко съкровища има всеки от вас! Който има най-много (неизползвани) съкровища, печели!