

DJ00830

Täringumäng - Piraadid

Vanus: 7 - 99 aastat

Mängijate arv: 2 - 6

Mängu komplekt sisaldab: 5 täringut, 50 väljakutsekaarti, 6 "piraadi" kaarti ja 6 "laeva" kaarti.

Mängu eesmärk: Pole midagi paremat, kui täringumäng aarde jagamiseks piraatide vahel! Võidab mängija, kes kogub 20 kuldmünti, täites ülesandeid või panustades teiste mängijate õnnestumisele või ebaõnnestumisele.

Mängu ettevalmistus:

Täringud asetatakse laua keskele.

50 väljakutsekaarti segatakse ja asetatakse laua keskele, väljakutse pool ülespoole.

Iga mängija valib endale sobivat värvi piraadi ja tema laeva. Kaardid asetatakse mängija ette, nii et piraadi kaart on „terve“ poolega üles (katkine aardekaart ei ole nähtav).

Et elamus oleks veelgi kaasahaaravam, miks mitte riietuda piraatidena?

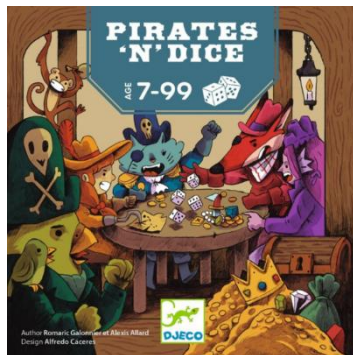
Mütsid, silmaklapid ja muud aksessuaarid lisavad lõbu!

Mängu käik: Mängijad mängivad kordamööda. Mängija, kes ütleb kõige paremini "Ahhoi", saab esimeses voorus kapteniks. Teised mängijad on meeskond.

Kuidas mänguring käib:

1. Kapten võtab täringud: seiklus võib alata!

Mängija, kes on kapten, võtab nii palju täringuid, kui on märgitud väljakutsekaardi peal ning kuni 3 viskega tuleb veeretada kõik kaardil märgitud sümbolid!



2. Piraadimeeskond, kas te panustate oma kapteni võidule?

Meeskonnaliikmed kasutavad oma laevakaarte, et samal ajal panustada kapteni õnnestumisele või ebaõnnestumisele.

- Täispurjes laev ülespoole > usud, et kapten saab hakkama.
- Uppuv laev ülespoole > panustad, et kapten ebaõnnestub.



3. Kapten asub väljakutset täitma: pardal on pinge õhus!

Kaptenil on kuni 3 viset, et väljakutse täita. Esimesel viskel tuleb kõik täringud korraga visata. Järgmistel visetel saab kapten valida, millised täringud paigale jätta (näiteks need, mis sobivad väljakutsekaardil kujutatud täringutega) ja milliseid uuesti visata.

Vihje: loe viskeid valjult, et meeles pidada, mitu veel jäänud!!

4. Võida või jää tühjade kätega!

- Kui kapten võidab väljakutse, saab ta 2 kaarti. Ta võtab kaks pealmist väljakutsekaarti ja asetab need enda ette, kuldmündi poolega üles.
- **Kui kapten kaotab**, ei saa ta midagi.
- Iga meeskonnaliige, kes õigesti ennustas kapteni võidu või kaotuse, saab ühe kaardi väljakutsekaardipakist ja asetab selle enda ette, kuldmündi poolega üles.
- Kui kapten ebaõnnestub ja keegi meeskonnast ei võida oma panust, eemaldatakse väljakutsekaart mängust.

Mäng läheb edasi vasakpoolsele mängijale kaptenist — olenemata sellest, kes raundi võitis või kaotas!



Aarete kaart – tõeline jokker!

Sa saad "aarete kaarti" kasutada ainult üks kord mängu jooksul. Pööra enda ees olev piraadikaart ümber, et näha "rebitud aardekaardi" poolt. See annab sulle ühe lisaviske täringutega.

Väljakutsekaardid:

Väljakutsekaardi ruudud näitavad, mitu täringut kapten peab kasutama ning milline tulemus tuleb veeretada.

Väljakutse võitmiseks peab mängija veeretama kaardil näidatud kombinatsiooni. See võib tähendada nii konkreetseid väärtusi kui ka kindlaid kombinatsioone:



Ära unusta: enne täringute veeretamist pane kõrvale sama arv täringuid, kui palju on punaseid riste väljakutsekaardil. Neid täringuid ei tohi väljakutseks kasutada.



Papagoi täring: täringu külg papagoiga on jokker, mida võib kasutada ükskõik millisel ruudul.



Ruudud kindlate väärtustega: täringutel peavad olema näidatud väärtused.



Ruudud papagoiga: iga sellise ruudu jaoks tuleb veeretada papagoi.



Sama värvi ruudud: kõikidel täringutel peab olema sama väärtus.

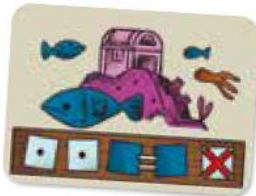


Erinevat värvi ruudud: täringutel peavad olema erinevad väärtused.



Ruudud küsimärgiga: võib olla ükskõik milline väärtus (kas sama või erinev).

Näide mängust: Selles näites on mitu võimalikku täringukombinatsiooni, millega väljakutse võita. Mängija peab kasutama ainult 4 täringut. Et võita väljakutse, peab ta viskama 2 täringut väärtusega 1 ja veel 2 täringut, millel on sama väärtus. Värviliste ruutude väärtus võib olla 1 või mõni muu number.



Kõik järgmised kombinatsioonid sobivad selle väljakutsekaardi jaoks:

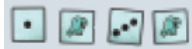
1. valik:



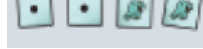
3. valik:



2. valik:



4. valik:



Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui mängijal on oma kaartidel 20 või rohkem kuldmünti. Võidab see piraat, kellel on kõige rohkem kuldmünti. Kui on viik, on kõik vastavad piraadid võitjad.

Mängu autorid: Romaric Galonnier ja Alexis Allard.