

Pravidla hry



Florian Sirieix & Benoit Turpin
Camille Chaussyová



Jste mladí zlobiví sloníci-piráti. Zkoušíte ukrást poklad z truhlice kapitána Žiráfáka a svést to na své soupeřníky. Musíte si ale dát pozor – pokud vás kapitán načapá, projdete se po prkně! Za každý poklad, který se vám podaří ukrást, musí každý soupeř položit na konec svého prkna závaží, takže prkno bude těžší a těžší... První, kdo spadne do vody, prohrává!



Herní materiál

49 karet pokladů: zlatáky, rubín, mapa, kompas, šavle, hák, dalekohled (7 od každého typu)



1 deska mola



4 figurky sloníků-pirátů



4 magnetická prkna



Startovní políčko pro sloníka



1 pirátská loď (krabice)



60 žetonů závaží



Políčko na žetony závaží





Cíl hry

Pokoušejte štěstí otáčením karet. Čím více karet dokážete otočit, tím více závaží si musí každý soupeř přidat na konec prkna. Pokud však otočíte druhou kartu se stejným pokladem, bude muset váš sloník udělat krok po prkně a riskovat, že spadne.



Příprava hry



- 1 Položte **krabici** – pirátskou loď – doprostřed stolu stranou s palubou vzhůru.
- 2 Umístěte **4 magnetická prkna** na vyhrazená políčka.
- 3 Každý hráč si vybere **sloníka** a postaví ho na palubu na první políčko zvoleného volného prkna.
- 4 Položte **desku mola** vedle lodi.
- 5 Zamíchejte **balíček karet pokladů** a položte jej vedle desky mola lícem dolů.
- 6 **Žetony závaží** připravte jako obecnou zásobu na stůl na dosah všem hráčům.
- 7 Hráč, který nejlépe zatroubí jako pravý pirátský slon, bude začínat.

Průběh hry

Hráči se střídají na tazích ve směru hodinových ručiček. Hráči na tahu říkáme **aktivní hráč**.

Ve svém tahu otáčíte po jedné kartě z balíčku a kladete je na **volná políčka mola** (počínaje políčkem bez symbolu závaží). Po každé otočené kartě máte na vybranou:

A. Přestat otáčet a ukončit svůj tah.

Všichni ostatní hráči poté musejí položit na políčko pro závaží svého prkna **tolik dalších závaží**, kolik je vyznačeno u poslední vyložené karty na desce mola (na obrázku níže aktivní hráč přestal otáčet po třetí kartě a všichni krom něj přidají po 2 závaží). Komu se prkno převrhne, prohrává.



Konec tahu

Na konci tahu odhodte z desky mola všechny karty lícem vzhůru na odhazovací hromádku vedle. Novým aktivním hráčem se stává váš soused po levici. Pokud dobírací balíček karet pokladů dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte z ní nový balíček.



B. Otočit další kartu a vyložit ji na následující políčko desky mola.

Jsou-li na všech vyložených kartách na desce mola různé symboly, máte opět na vybranou **svůj tah ukončit (A)**, nebo pokračovat a **otočit další kartu (B)**.

Pokud jste však vyložili kartu se symbolem, který už kdekoli na mole je, jste **trop**. Kapitán načapal vašeho sloníka a váš tah končí. V tomto případě nikdo žádná závaží nepřidává a vy musíte postoupit svým sloníkem na následující políčko prkna směrem „do moře“ (můžete-li). Převrhne-li se vám prkno, prohráli jste.



POZOR !

Pokud se vám ve vašem tahu podaří položit kartu na poslední políčko desky mola (s korunkou) a nebýt při tom trop, hra ihned končí a vyhráváte!



Konec hry

Prohrává první sloník, který se vykoupí. Ostatní sloníci mohou společně oslavit výhru hned poté, co promočeného kamaráda vytáhnou z vody. Jste-li hodně soutěživí, můžete ve hře pokračovat, dokud nezůstane stát poslední sloník.

Tiráž

*Autoři hry: Florian Sirieix, Benoit Turpin
Ilustrace: Camille Chaussyová
Vydavatel: The Flying Games
Grafický design: Allison Machepuyová
Český překlad: MINDOK*

*Při vymýšlení hry inspirovaly Floriana a Benoita jejich děti:
Aurèle, Garance, Robin a Manon.*

The Flying Games – 24 rue Sibuet, 75012 Paris
david@theflyinggames.com

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM



15 MIN.



5+



2-4
HRÁČI



THE
**FLYING
GAMES**