

PIRATJAKTEN™

Spelet innehåller:

Regler

1 spelplan

6 vändbara spelpjäser

1 vändbar pirat/skattkista

1 utmaningstärning

1 vanlig tärning

7 plastfötter

27 polletter

Antal spelare

1-6

Innan ni börjar

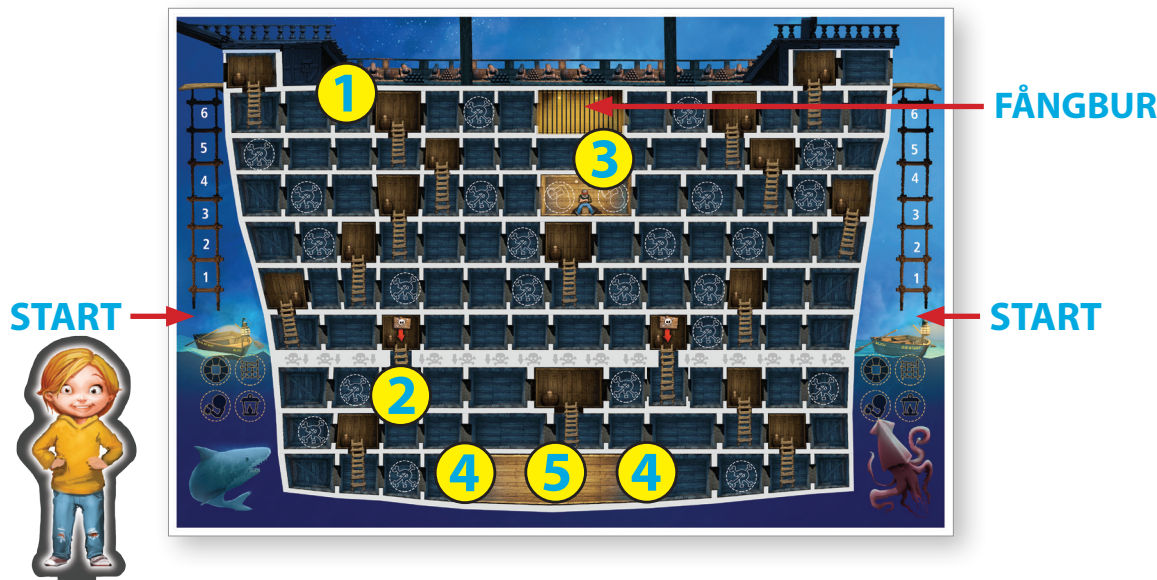
Lägg upp spelplanen. Vänd spelpjäserna så att de vanliga barnen syns (inte sidan med "piratbarn") och sätt dem i varsin plastfot. Placera spelpjäserna på startplatserna i båtarna. Placera spelpjäsen med Pirat/Skattkista (med Piraterna utåt) i Skattkammaren längst ner i skeppet (5). Blanda och lägg ut alla polletter - utan att kika på dem.

Polletter med baksida i silver (1) placeras med baksidan upp på de markerade rutorna på de övre däck.

De två polletterna med fotbojor (3) placeras i förrådet hos den sovande piraten.

De 6 polletterna med baksida i guld (2) placeras med baksidan upp på de markerade rutorna på de nedre däck.

De två polletterna med hänglås (4) placeras på varsin sida om Skattkammaren, med den låsta sidan upp.



Spelet i korthet

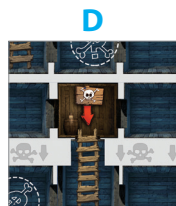
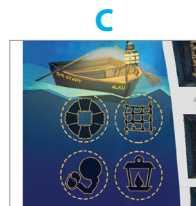
Ett gäng pirater har överfallit er stad, stulit er guldskatt och låst in de vuxna i fängelsehålan. För att övermanna piraterna och ta tillbaka guldskatten och nyckeln ska ni samla på er viktig utrustning, men var försiktiga – en del polletter är läskiga...

När två barn har nått fram till Skattkammaren med varsin lykta, varsitt nät och varsin fotboja har ni vunnit mot piraterna! Men om piraterna lyckas slänga er överbord eller låsa in er i fångburen, så att bara en av er finns kvar fri – ja då har piraterna vunnit.

Spelet kan börja

Ni spelar alla i samma lag mot piraterna! Ni vinner, eller förlorar - tillsammans!

- En spelare startar med att slå den vanliga tärningen och **flyttar en pjäs, vilken som helst**, så många steg som tärningen visar.
- När en spelpjäs hamnar på en pollett vänds den upp. Samla ihop 2 Nät, 2 Lyktor och 2 Fotbojor.
- Lägg de 6 ihopsamlade polletterna på markeringarna bredvid skeppet.
- När ni har erövrat all viktig utrustning tar ni er ner till de nedre däck (genom de rödmarkerade ingångarna). När ni har gått ner får ni inte gå upp igen.
- Vänd ut och in på spelpjäser som går ner till nedre däck – de är nu redo att utmana piraterna som vaktar skatten och nyckeln.



- F. För att bryta upp dörrlåset till Skattkammaren behövs en slägga – den hittar ni på någon av polletterna på nedre däck. Ni behöver **INTE** slå jämnt för att ta er in till skatten.

Vem vinner!?

När två spelpjäser har nått Skattkammaren har ni vunnit! Vänd ut och in på spelpjäsen med piraterna – så hittar ni skatten och nyckeln!



Om bara en spelpjäs är kvar fri ombord på skeppet har du/ni förlorat mot piraterna var ni än befinner er på spelplanen.

Förklaring polletter/viktig utrustning

Ni måste hitta och samla på er 2 Fotbojor (7), 2 Lyktor (4) och 2 Kastnät (5) för att så småningom kunna övermanna piraterna som vaktar guldskatten och nyckeln! När ni hittar dessa läggs de på markeringarna bredvid skeppet.

1. Planka. Om någon hamnar på en Planka så måste den pjäsen gå på plankan (ni väljer själva vilken av de två plankorna). Om du går på plankan, och det ligger en livboj under, räddas pjäsen och placeras på starttrutan. Ligger det ingen livboj under plankan måste pjäsen ta sig iland och är ute ur spelet (läggs åt sidan).



2. Pirat. När du hamnar på en Pirat slår du den stora utmaningstärningen för att se vad som händer (se förklaring utmaningstärning). Piratpolletten ligger kvar, uppvänd, där ni hittar den. Den är fortfarande i spel, så undvik att hamna på den igen.

3. Slägga. Hittar du en slägga så slår du genast sönder ett hänglås till skattkammaren! Vänd på en hänglås-pollett så är den dörren öppen. Slaggan läggs åt sidan.

4. Lykta. Lägg polletten på markeringen vid sidan av skeppet.

5. Kastnät. Lägg polletten på markeringen vid sidan av skeppet.

6. Livboj. Lägg på markeringen vid sidan av skeppet. Om det ligger en livboj under plankan, så räddas den som måste gå på plankan. Livbojen är förbrukad efter en räddning och läggs då åt sidan.

7. Fotboja. Lägg polletten på markeringen vid sidan av skeppet.



Förklaring utmaningstärningen



När någon hamnar på en piratpollett slår hen utmaningstärningen för att se vad som händer:

1. Plankan. Om någon hamnar på en Planka måste den pjäsen gå på plankan (ni väljer själva vilken av de två plankorna - om det ligger en livboj under någon av plankorna välj denna)!



2. Fångbur. Pjäsen blir inlåst i fångburen av piraterna. Där står den kvar tills någon slår en sexa. Då blir pjäsen fri och flyttas ut ett steg till rutan bredvid fångburen (vilken sida som helst).



3. Glad gubbe. Du har tur - inget händer!



Förtydliganden

För att komma åt fotbojorna hos den sovande piraten måste ni **slå jämnt**. En spelpjäs hämtar **en** fotboja. Det är tillåtet för samma spelpjäs att gå ut, och in igen en annan runda!

Det är tillåtet att gå över (förbi) både uppvända och icke uppvända polletter, att gå på tomma rutor där det tidigare legat polletter, och att gå igenom förrådet hos den sovande piraten. Men det är **inte** tillåtet att gå genom fångburen.

Alla pjäser som är antingen ombord eller på väg upp till skeppet, **MEN INTE** i fångburen, är kvar fria ombord (d.v.s. i spel).

Tips! Vill ni ha ett svårare spel, använd färre spelpjäser!

Spelar du ensam: Då slår du tärningen varje omgång, och flyttar vilken spelpjäs du vill. OBS! Du måste fortfarande få ner två spelpjäser till Skattkammaren för att kunna övermanna piraterna.

Tips på ett annat superkul barnspel!



Mycket nöje!



Plasto World of Entertainment AB, Stora Nygatan 40, 211 37 Malmö Sweden
+46 40-606 80 80 info@wowentertainment.se
För fler kul spel: www.youtube.com/user/wowspel
2016-05-17