

Правила игры "Сокровища пиратов"

Цель игры — собрать как можно больше пиратских сокровищ.

Подготовка

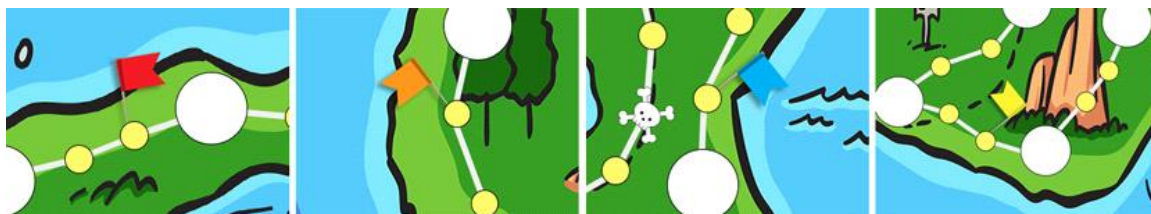


Хорошо перемешайте 30 жетонов с сокровищами и пиратами. Разложите их на белые круги игрового поля "рубашкой" вверх. Никто из участников не должен знать расположение фишек.

Золотые монеты сложите в общую кучу. Каждый игрок берет себе по 5 монет.

Выберите себе игровую фишку искателя сокровищ. Всего фишек 4 — красная, желтая, оранжевая и синяя.

Начало пути для каждого путешественника указано флажком соответствующего цвета.



Очередность ходов определяется участниками, первым ходит самый младший игрок.

Процесс игры

Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на нужное количество шагов.

Если игрок остановился на поле с жетоном, он открывает жетон.

Если игрок прошел через поле с жетоном, он может заплатить 1 золотую монету и открыть жетон, если захочет.



Если на открытом жетоне драгоценность - игрок забирает ее себе.

Если на открытом жетоне пират - он грабит игрока - берет две золотые монеты. Если монет у игрока нет, он отдает пирату самое дешевое сокровище. Пират при этом убирается с поля.

Игрок может по морю переплыть на соседний остров. Для этого он должен отдать 2 золотые монеты. При этом фишка не обязательно должна находиться в начале морского пути. Можно начать движение с любых соседних полей в зависимости от количества ходов, выпавших на кубике.



Если игрок встал на поле с монеткой - он берет из общей кучи одну монету.



Если игрок встал на поле с черепом - он пропускает ход.



Игра заканчивается, когда все сокровища будут собраны.

Можно досрочно завершить игру при согласии всех участников, если на поле осталось 1-3 закрытых жетона или известно, что все закрытые жетоны - это пираты.

Подсчет очков

Каждое сокровище дает определенное количество очков.

-  **ЗОЛОТАЯ МОНЕТА** - 1 очко
-  **ЗОЛОТОЙ САМОРОДОК** - 2 очка
-  **ИЗУМРУД** - 3 очка
-  **РУБИН** - 3 очка
-  **ТОПАЗ** - 4 очка
-  **САПФИР** - 5 очков
-  **АЛМАЗ** - 10 очков

Каждый участник подсчитывает набранное количество очков. Побеждает тот, кто набрал больше всего очков.

