



6–99 лет



2–4 игрока



15 минут

В комплекте

1 дорожка, 12 кубиков, 4 фишки «пират», 1 карта сокровищ.

Цель игры

вым добраться до сокровищ.

Подготовка к игре

Положите дорожку в центре стола на равном расстоянии от игроков. Карту сокровищ положите рядом. (Она должна быть хорошо видна всем.)

Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на клетку «старт» карты сокровищ. Затем он получает кубики и кладет их перед собой:

- При игре вдвоем каждый получает **по 6 кубиков**.

- При игре втроем — **по 4 кубика**.

- При игре вчетвером — **по 3 кубика**.

Ход игры

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает один кубик на дорожку. Следующий игрок также бросает один кубик и т. д. То есть игроки по очереди добавляют новые кубики на дорожку. При этом они внимательно смотрят на кубики по ходу бросков и стараются найти серии.

Игрок, который первым увидел серию как минимум из трех одинаковых значков или цветов, должен громко и четко произнести название этой серии («черепа», «сабли», «кокосы», «алмазы», «корабли», «пистолеты», «черная», «красная», «зеленая», «синяя», «желтая», «фиолетовая»).

Если игрок увидел 2 серии, он должен сказать «две» и затем назвать обе серии.

(Две серии может выпасть уже на пяти кубиках.)

— **Если игрок всё назвал верно**, он забирает кубики названной(ых) им серии(й) и кладет их перед собой рядом с другими своими кубиками.

При этом он передвигает свою фишку на карте вперед на количество клеток, равное количеству названных им серий. (Например, назвав 2 серии, он передвигает фишку на

2 клетки вперед).

Затем он вновь бросает один кубик.

— Если игрок ошибся (назвал что-то неверно, даже частично), он передвигает свою фишку на карте назад на количество клеток, равное количеству названных им серий. (Но если его фишка стоит на клетке «старт», то она остается на месте.)

Затем кубик бросает следующий игрок.

Примечание. Те же правила применяются в редких случаях, когда игрок называет 3 серии. При этом его фишка идет вперед или назад на 3 клетки.

Особые случаи

Серия «кокосы»: если игрок верно назвал серию «кокосы», он передвигает свою фишку на 3 клетки вперед.

Серия «черепа»: если игрок верно назвал серию «черепа», он передвигает свою фишку на 1 клетку вперед, а фишки всех соперников — на 1 клетку назад.

Примечание 1. Ход фишкой (вперед или назад) делает только тот игрок, который первым назвал серию(и). Если при этом видны и другие серии, другие игроки смогут их назвать только после броска следующего кубика.

Примечание 2. Если несколько игроков назвали серии одновременно, то результат не засчитывается и ход переходит к следующему игроку.

В случае спора они могут попросить третьего игрока рассудить их.

Примечание 3.

— Если при броске кубика другой кубик перекатился на другую грань, это новое положение сохраняется.

— Если кубик (брошенный или уже лежащий на дорожке) встретил препятствие и остановился на ребре, игрок, выполняющий ход, должен слегка пошевелить дорожку, чтобы кубик лег на одну из граней.

Примечание 4. Если игрок получил право хода, но у него закончились кубики, ход переходит к следующему игроку. Но этот игрок по-прежнему может называть серии.

Если все 12 кубиков оказались на дорожке и бросок выполнить невозможно, то все кубики вновь раздают игрокам, как в начале партии.

Определение победителя

Партию выигрывает тот, кто первым добрался до сокровищ.