

Titus Tentakel

H. 301366

Féktelen szórakoztató kockajáték 2-4 bátor kalóz részére 4 éves kortól.

Játékidő: kb. 20 perc

Kalózok készülnek vitorlát bontani, hogy útnak induljanak egy távoli szigetre. Azt beszélük, hogy a sziget mérhetetlen gazdag kincset rejt. De vigyázat! A kincset egy óriás polip őrzi. Titus csápjai minden nap megpróbálják elijeszteni a pimasz kis kalózokat, akik meg akarják szerezni az aranyérméket. Legyetek óvatosak, kerüljétek el Titus csápjait, mert ha kinyújtja hosszú polip karjait, mindenkit kiüt, akit elér.

A játék tartalma:

- 1 mélytengeri játéktábla
- 1 Titus polip
- 8 hajó (2 hajó színenként)
- 9 érme
- 1 színkocka
- 2 sziklaszirt kártya

Előkészületek:

A játéktábla összeállítása egyszerű, mindössze a következőket kell tenni:

- Vegyétek ki a dobozból a játékmezőt Titus polippal és a sziklaszirt kártyákkal együtt.
- A kalózhajókat, érméket és a színkockát vegyétek ki a dobozból.
- Helyezzétek vissza a játékmezőt a dobozba.
- Állítsátok a sziklaszirt kártyákat a nyílásokba és Titus polipot pedig illesszétek a játékmező közepén lévő lyukba.
- Minden játékos állítsa mindkét hajóját a starthelyre, az összes érmét pedig tegyétek a kincses szigetre.
- Készítsétek elő a színkockát.

Azokat a hajókat, amelyekkel nem játszik senki, tegyétek félre.

Kezdődhet a játék!

A játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban felváltva játszatok. Akinek a leghosszabb a karja, az kezdhet. Dobj a színkockával, majd lépj az egyik hajóddal a színes hullámok mentén a polipot megkerülve a kincses sziget felé.

A hajók mozgatásának szabályai

- Mindig csak a nyíl irányában léphetsz a hajóddal, a következő szabad színes hullám mezőre a színkockának megfelelően.
- Egyszerre csak egy hajó tartózkodhat egy színes hullám mezőn.
- Ha nincs több megfelelő színű hullám, ahova előre léphetnél, úgy szerencséd van, mert azonnal a kincses szigethez léphetsz (lásd Kincses sziget).
- Ha piros színt dobtál, fel kell ébresztened Titus polipot! Lépje a hajóddal előre, majd hajtsd végre a Titus polip akciót (lásd Titus csápjai).

Ezután a következő játékos jön.

Titus csápjai

Ha pirosat dobtál, fel kell zavarnod Titus csápjait:

- Forgasd el Titus polipot odáig, ameddig szeretnéd. A cél az, hogy a hosszú polip karjaival leüss majd annyi ellenséges hajót, amennyit csak lehetséges.

Megjegyzés: A hajók a sziklaszirtok mögött mindig biztonságban vannak Titus csápjai elől.

- Nyomd le gyorsan a Titus polip fejét! Ezzel ő kinyúlítja karjait és kiüti a kalózhajókat a színes hullám mezőkről.
- Azokat a hajókat, amelyek ki lettek ütve a hullám mezőkről akár teljesen vagy részben a játéktáblára vagy leestek arról, vissza kell állítani a startmezőre.
- Azokat a hajókat, amelyek csak felbillentek vagy csak egy kicsit lettek eltolva a helyükről, és így nem estek le a színes hullámokról, tegyétek vissza a megfelelő színes hullám mezőkre.

Kincses sziget

Ha a kalózhajód elérte a kincses szigetet, szerencsés vagy. Köss ki a hajódat a mólónál és vedd el egy érmét.

Ezután engedd, hogy a hajód visszasodródjon a starthelyre. A kockával nem kell dobnod.

Ezután a következő játékos jön.

A játék vége:

Akinek elsőként sikerül három érmét gyűjtenie, megnyerte a játékot és ezzel kiérdemelte a Kalózkirály címet.

Forgalmazza: DIONÉ Kft.
Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu