

# PIRATJAGTEN™

## Indhold

Spilleregler  
Spilleplade  
6 spillebrikker med mennesker  
6 spillebrikker med pirater  
1 skattekiste med pirater  
1 skattekiste med guld  
1 udfordringsterning med illustrationer  
1 almindelig terning  
7 plastikfodder  
27 poletter

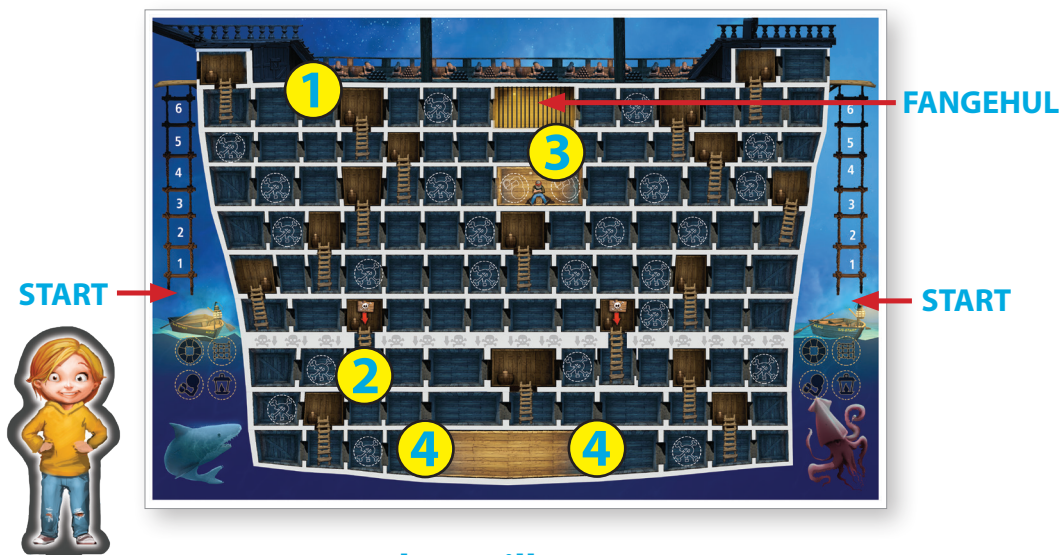
## Antal deltagere

1 - 6

## Spillet forklaret kort

En gruppe pirater har overfaldet en by og stjålet guldsatten. Piraterne har låst alle de voksne inde i en fangekælder, og børnene må snige sig om bord på piraternes skib for at få skattekisten og de voksne tilbage. For at kunne overmande piraterne skal i sammen indsamle vigtigt udstyr – men i må være forsigtige, for en del af poletterne gemmer på uhyggelige overraskelser.

I vinder over piraterne, når to børn/spillebrikker når frem til skattekammeret med hver sin lygte, net og fodlænker. Men hvis piraterne i stedet lykkes med at kaste jer over bord eller låse jer inde i fangehullet, har piraterne vundet.



## Inden spillet starter

Påfør klistermærker på terningen. Placer alle spillebrikkerne med mennesker på de to startpladser i bådene. TIPS: I kan vælge at spille med færre spillebrikker. Jo færre brikker på spillepladen, jo sværere er spillet.

Skattekisten med piraterne placeres i skattekammeret, nederst i midten af skibet.

Bland og fordel poletterne – uden at kigge på dem. Poletter med en bagside af sølv placeres med bagsiden op, på øverste dæk på de markerede felter.



De seks poletter med en bagside af guld placeres med bagsiden op på de markerede felter på det nedre dæk.



De to poletter med fodlænker placeres hos den sovende pirat i midten af spillepladen.



De to poletter med hængelås placeres med den låste hængelås op, på hver sin side af skattekammeret på de markerede felter.



## Spillet kan gå i gang

I spiller alle på samme hold mod piraterne. I vinder eller taber – sammen!

Yngste deltager starter med at slå den almindelige terning og flytter en brik så mange felter, som terningen viser. Deltageren må selv vælge, hvilken brik de vil flytte. Turen går med uret.

Når en spillebrik havner på en polet, vendes poletten med motivet op. Under afsnittet "Forklaring til poletterne" kan i se hvad symbolerne på poletterne betyder.

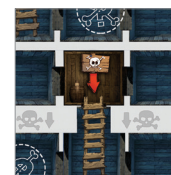
Sammen skal i samle to net, to lygter og to fodlænker. Det skal bruges, når i skal overmande piraterne på det nedre dæk.

For at hente fodlænkerne hos den sovende pirat, skal i slå det præcise antal øjne med terningen.

De seks poletter i samler, lægges på markeringerne ved siden af skibet på spillepladen.



- Når i sammen har samlet to net, to lygter og to fodlænker bevæger i jer ned mod det nedre dæk, gennem de to rødmarkerede indgange. Når i er gået gennem den tykke gråhvide markering, må i ikke gå op til det øverste dæk igen.
- Spillebrikken som går ned til det nederste dæk, udskiftes med en spillebrik med piratmotiv, så den er klar til at udfordre piraterne, der vogter skatten og nøglen til fangehullet, hvor de voksne er taget til fange.
- For at bryde låsen op til skattekammeret, skal i bruge en hammer – den finder i på nogle af poletterne på det nedre dæk.
- Så snart i finder en hammer, kan i slå låsen i stykker til skattekammeret. Vend låsepoletten for at markere, at låsen er brudt op. Når begge låse



er brudt op kan i komme ind i skattekammeret. I behøver ikke slå det præcise antal øjne med terningen for at komme ind.

## Forklaring til poletterne

Det er tilladt at gå forbi både vendte og ikke-vendte poletter, at gå til tomme felter hvor der før har ligget poletter, og at gå gennem forsyningen, hvor fodlænkerne ligger. Forsyningen tæller som et felt. Det er ikke tilladt at gå gennem fangehullet.

### 1. Planken

Hvis en spillebrik lander på en planke, skal den spillebrik gå planken ud. Hvis der ligger en redningskrans under planken, bliver spillebrikken reddet efter at have gået planken ud, og kan være med i spillet igen. Spillebrikken placeres på "planken" som vist herunder, og er med i spillet med det samme. Hvis der ikke ligger en redningskrans under planken, så er den spillebrik ude af spillet og lægges til side.



### 2. Pirat

Når du lander på en polet med en pirat slår du med den store udfordringsterning for at finde ud af, hvad der skal ske. I afsnittet "Forklaring til udfordringsterningen" kan i se hvad symbolerne på terningen betyder.

Piratpoletten bliver liggende på feltet, med piraten op. Piratpoletten er dog uden betydning for næste spillebrik som lander på samme felt.

### 3. Hammer

Når du finder en hammer, kan du slå en af hængelåsene til skattekammeret i stykker. Hammeren lægges til side og kan ikke bruges igen.

### 4. Lygte

Den skal du bruge til at overmande piraterne. Læg poletten på markeringen ved siden af skibet.

### 5. Net

Den skal du bruge til at overmande piraterne. Læg poletten på markeringen ved siden af skibet.

### 6. Redningskrans

Redningskransen lægges på markeringen ved bådene. Når en spillebrik skal gå planken ud, reddes spillebrikken såfremt der ligger en redningskrans. Når en redningskrans er brugt én gang, lægges den til side og kan ikke bruges igen.

### 7. Fodlænker

For at hente fodlænkerne hos den sovende pirat, skal i slå det præcise antal øjne med terningen. Hvis du står tre felter fra piraten, så skal du altså slå tre på terningen for at komme ind. Det er tilladt for den samme spillebrik at gå ud og ind igen i en ny runde.



## Forklaring til udfordringsterningen

Når du lander på en polet med en pirat slår du med den store udfordrings-terning for at finde ud af, hvad der skal ske:



### Planken

Piraterne lader spillebrikken gå planken ud. Der er to planker, og i vælger selv hvilken planke, der skal bruges.



### Fangehul

Når en spillebrik havner i fangehullet, skal den blive i fangehullet til der bliver slået en sekser. Derefter må spillebrikken flyttes ud og være med i spillet igen. En hvilken som helst deltager kan få spillebrikken fri ved at slå en sekser.



### Smiley

Du er heldig – ingenting sker. Turen går videre til næste deltager.



## Hvem vinder spillet?

Når to spillebrikker er kommet frem til skattekammeret og har overmandet piraterne, har i vundet! Når piraterne er overmandet, benyttes skattekisten med guld, og i får adgang til skatten og nøglerne, og kan nu få de voksne fri.



Er der bare én spillebrik tilbage på spillepladen, har piraterne vundet og spillet er slut!

# HELD OG LYKKE!

