

Brjálaðir Sjóræningjar!

Kænskuleikur

Aldur: 6+

2-4 leikmenn

30 mínútur

Innihald:

- 1 leikborð
- 4 skrímsli
- 4 sjóræningjar
- 2 teningar
- 1 fjársjóður
- 4 tákni (skrímslalið)

Fyrsti sjóræninginn sem færir fjársjóðinn aftur til eyjunnar sinnar, sigrar leikinn.

Tilvalið til að:

- Þjálfá einbeitingu
- Þjálfá herkænsku

Undirbúningur:

Hver sjóræningi er settur á sína eyju, hvert skrímsli á sitt mark og fjársjóðurinn á fjársjóðseyjuna. Allir leikmenn kasta teningunum. Sá sem fær hæstu töluna byrjar.

Athugið að sjóræningjarnir og skrímslin færast á milli punkta en ekki á milli reita.

Leikreglur:

A. Kastaðu báðum teningunum. Veldu annan teninginn til að færa sjóræningjann þinn eftir og hinn til að færa skrímsli að eigin vali. Litur teningsins skiptir ekki máli, þú mátt skipta á milli í hverri umferð.

B. Færðu sjóræningjann þinn og eitthvert skrímslanna í samræmi við tölurnar á teningunum.

Hvað gerist næst?

A. Þú ferð að leita að fjársjóði... á eyjunni þar sem hann var settur í upphafi... eða með því að elta annan sjóræningja sem komst þangað á undan.

Markmið leiksins er að færa fjársjóðinn aftur á eyjuna þína. Sjóræninginn þinn verður að lenda nákvæmlega á sinni eyju: ef þú færð upp of háa tölu, verður hann að vera á hreyfingu þar til þú nærð nákvæmlega réttri tölu til að lenda á eyjunni.

Mikilvægt: Sjóræningjar geta gripið fjársjóð 'á ferð' - þeir þurfa ekki að lenda nákvæmlega á fjársjóðseyjunni. Sjóræninginn tekur þá fjársjóðinn og heldur ferð sinni áfram þá reiti sem hann á eftir.

B. Ef sjóræninginn þinn lendir á eða fer hjá reit þar sem annar sjóræningi er, gerist ekkert.

C. Ef sjóræninginn þinn lendur á sama reit og annar sjóræningi með fjársjóðinn, þá er barist (sjá að neðan) upp á hann.

D. Ef skrímsli lendir á sama reit og sjóræningi er barist!

Bardagar:

A. Skrímsli ræðst á sjóræningja:

Leikmaðurinn sem koma skrímslinu á sama reit og sjóræninginn, kastar öðrum teningnum. Síðan kastar sjóræninginn hinum teningnum til að verja sig. Sá sem fær hærri tölu vinnur.

Ef sjóræninginn vinnur, fer skrímslið aftur á reitinn sinn og missir líf (leikmaðurinn tekur upp samsvarandi merki). Sjóræninginn verður ekki fyrir neinum áhrifum.

Ef skrímslið hefur þegar misst líf (og á engin merki eftir), deyr það og er tekið af leikborðinu (leikmaðurinn heldur því sem verðlaunagrip).

Ef öll skrímslin eru dauð, kasta leikmenn aðeins öðrum teningnum í sínum leik.

Ef skrímslið sigrar, fer sjóræninginn aftur á eyjuna sína og skrímslið heldur sínum stað.

Ef það er jafntefli, er bardaginn endurtekinn.

B. Skrímsli ræðst á sjóræningja með fjársjóð:

Allar reglur eru óbreyttar nema ef skrímslið sigrar. Ef það gerist, sendir það fjársjóðinn aftur á fjársjóðseyjuna en fer sjálf aftur á reitinn sinn.

Sjóræninginn verður ekki fyrir neinum áhrifum.

C. Sjóræningi ræðst á sjóræningjann sem hefur fjársjóðinn:

Eins og áður, á sér stað teningaeinvígi.

Sjóræninginn sem sigrar heldur fjársjóðnum og færir sig um jafn marga reiti og talan á vinningsteningnum segir til um.

Tilfæringar:

Leikpeð færast eftir hvítu línunum. Þau geta ekki farið til baka í sama kasti og geta ekki farið yfir skrímslamörk. Skrímslin geta ekki farið á sjóræningjaeyjurnar, fjársjóðseyjuna eða önnur skrímslamörk. Sjóræningjar geta ekki farið yfir skrímsli. Þeir geta aðeins stoppað á sama reit og skrímslið en þá þurfa þeir líka að berjast!

Það eru fjórar hringiður til hliðanna. Sjóræningi getur notað þær til að hoppa frá einni til annarrar. Skrímslin geta ekki notað hringiðurnar en þau geta farið yfir þær eða lent á þeim (ef skrímsli lendir á hringiðu er ekki hægt að nota hana).