



VIND, får spilleren vind i seilene og kan flytte direkte til et valgfritt felt på spillebrettet.

Når spilleren er tom for skattekart eller ikke har nok skritt til å nå fram til skattene på øya, må han finne flere skattekart ute på havet.

Når øya er tom for skattebrikker, må spillerne flytte raskest mulig hjem til skutene de startet fra. På veien kan spillerne røve hverandre for å skaffe seg flere mynter.

VINNEREN AV SPILLET

Når alle spillerne har kommet tilbake til sjørøver-skutene sine, teller de opp myntene de har i tøypose, og spilleren som har flest mynter, vinner spillet.



© 2007 Egmont Serieforlaget AS, 0055 Oslo
Illustrasjoner: Emil Torjul

www.dammspill.no



EGMONT

SPILLEREGLER



INNHold

Spillebrett, 4 spillebrikker, terning, 80 gullmynter, 4 tøyposer, 16 skattebrikker og 32 skattekart.

SPILLET I KORTE TREKK

Bli med på sjørøvertokt på jakt etter skattekart og nedgravde gullskatter. Skattekartene finner du i flasker drivende på havet, og de gir deg antall skritt for å nå fram til skattene på øya. Fant du en skatt? Legg gullmyntene i tøyposen din, så ingen vet hvor mange du har funnet. Farer lurar i farvannet når du minst venter det. Haier angriper, og andre pirater overfaller deg for å røve gullet ditt. Kommer du deg helskinnet tilbake som kaptein på egen sjørøverskute? Er du den som finner flest gullmynter og vinner spillet?



FORBEREDELSE

Skattekistebrickene trykkes forsiktig ut av papprammen og legges med kistesiden opp på øya på spillebrettet. Skattebrickene blandes godt og plasseres slik at det ligger kun en skattebrikke på hvert felt på øya. Skattekartene blandes og legges med tallsiden ned i en bunke ved siden av spillebrettet. Spillerne velger hver sin spillebrikke som plasseres på hver sin sjørøverskute i hjørnene på spillebrettet. Spillerne får hver sin tøypose som de legger foran seg. Gullmyntene legges i eskebunnen som plasseres ved siden av spillebrettet.

SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter spillebrikken sin ut på banen. Spilleren kan flytte i valgfri retning, men må benytte hele terningkastet.

Hvis spilleren lander på et felt med:



FLASKEPOST, får han trekke et skattekort. Hvis skattekartet viser fotavtrykk, legger han det med tallsiden OPP foran seg.



ANKER, kan han - hvis han har nok skritt på skattekartene sine - hente skatten som stien ved ankerpunktet leder opp til. Spilleren må da legge ut et eller flere skattekart med det samme antall eller flere skritt enn tallet som står langs stranden ved ankerfeltet.

Hvis spilleren legger ut kort med flere skritt enn nødvendig, er de øvrige skrittene tapt. Kortene legges i bunken med brukte skattekart som blandes på nytt når den opprinnelige bunken er tom.

Spillebrikken blir stående på ankerfeltet og snur skattekistebricken som stien leder fram til på øya. Spilleren får ta like mange gullmynter som tallet på skattekistebricken viser. Spilleren legger gullmyntene i tøyposen sin og plasserer skattebricken med skattesiden NED foran seg.



En av skattebrickene inneholder null mynter, og spilleren må da flytte videre tomhendt.

Hvis skattekartet viser en **HAI**, mister spilleren alle skattekartene han har foran seg. Disse legges i en egen bunke med brukte kort utenfor spillebrettet og blandes på nytt når den opprinnelige bunken er tom. Hvis spilleren ikke har noen skattekart foran seg, skjer ingenting.



SPILLERNE KAN RØVE HVERANDRE

Hvis spilleren lander på et felt med en motspillers spillebrikke, får han straks røve motspilleren. Spilleren tar en av skattekistebrickene motspilleren har liggende foran seg, og motspilleren må gi fra seg det samme antall gullmynter som brikken viser. Hvis motspilleren ikke har noen skattekistebricker, skjer ingenting.