

Riff Raff

Un joc ce crează valuri



pentru 2-4 jucători cu vârsta de peste 8 ani

Pirații sunt cea mai mică problemă a căpitanului Bullseye. Încărcătura sa este depozitată într-n loc sigur, ferit de orice picior de lemn. Cu toate acestea, orice “câine de mare” se transformă în pescar atunci când încărcătura sa este în pericol. Corabia fiind încărcată până la cârmă, începe să se incline, iar toate cuferele alunecă spre exterior, aducând corabia în punctul de rasturare. Însă, cât ai clipi, cele mai dibace mâini din echipajul căpitanului Bullseye reușesc să prindă încărcătura...

Conține:

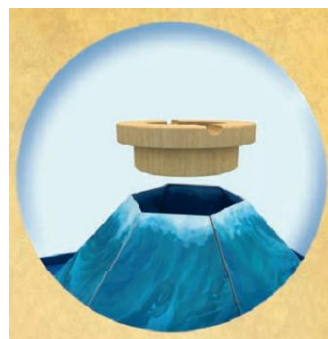
- 1 corabie de lemn din 10 piese;
- 40 cărți de joc în 4 culori
- 32 obiecte pentru încărcat (4 seturi a câte 8 piese de diferite tipuri)
- 2 suporturi-val



Aranjarea spațiului de joc:



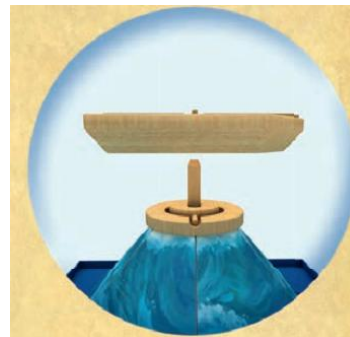
A. Îndoți cele două "valuri" și puneți-le în cutie conform imaginii de mai sus.



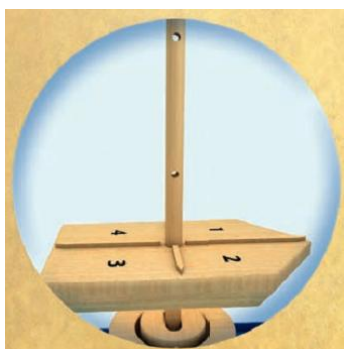
B. Plasți inelul de lemn pe gaura formată în urma unirii celor două valuri



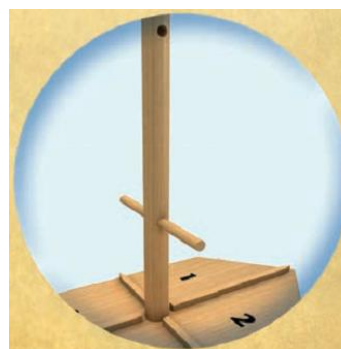
C. Plasți catargul peste inelul de lemn împreună cu piesa de susținere, astfel încât tijele acestuia să se potrivească perfect cu inelul de lemn.



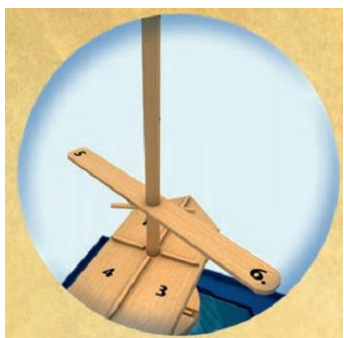
D. Așezați corabia.



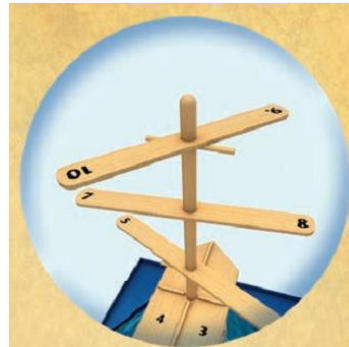
E. Uniți catargul cu carena (corpul corabiei).



F. Introduceți o tijă prin gaura catargului.



G. Așezați primul suport pentru încărcătură (verga inverioara) peste tija tocmai adăugată.



H. Repetați pașii F. și G. pentru celelalte vergi (suporturi).

Plasați tabla de joc în mijlocul mesei și începeți jocul!

Fiecare jucător primește:

- setul de cărți de o anumită culoare
- 8 obiecte din lemn diferite (barcă, butoiuș, flacon, cutie, marinar, scândură, șobolan, cufăr) și le așează în fața sa, astfel încât să fie vizibile. Într-un joc de două persoane, fiecare jucător primește un număr dublu de piese (2 bărci, 2 butoiușe, etc.)

Scopul jocului

Primul jucător care aduce toate cele 8 piese de încărcătură la bord este câștigător.

Desfășurarea jocului

Jucarea cărților – alegerea unui căpitan

Cel mai în vârstă jucător devine căpitan înaintea începerii primei runde.

La începutul fiecărei ture, fiecare jucător alege una din cărțile sale și o așează pe masă cu fața în jos. Toți jucătorii trebuie acum să întoarcă cartea cu fața în sus, în același timp. Jucătorul care a avut cartea cea mai mare devine imediat căpitan. Dacă doi jucători au aceleași cărți, și sunt și cele mai mari din runda respectivă, căpitanul jocului alege care dintre cei doi va fi căpitan pentru următoarea rundă.

Noul căpitan începe runda. Este urmat de jucătorul care a avut a doua cea mai mare carte, și așa mai departe. Dacă doi jucători au aceeași carte, căpitanul decide în ce ordine își vor juca tura.

Runda se sfârșește atunci când fiecare jucător și-a jucat tura. Cărțile jucate rămân pe loc, și nu mai pot fi luate înapoi în mână. Asta înseamnă că o carte va fi valabilă pentru fiecare jucător doar o singură dată pe tot parcursul jocului.

Încărcarea corabiei

La tura sa, un jucător își alege una dintre piese și o plasează pe corabie. Numărul sau cifra indicată pe cartea de joc indică pe care dintre spațiile de pe nava poate fi așezată piesa. Dacă aceasta indică o cifră de pe zona pentru încărcătură de pe o verga (5-10) iar o piesă a fost deja amplasată acolo **într-una din turele anterioare**, jucătorul poate adăuga două piese în spațiul respectiv, una după alta. O dată executată, o mutare nu mai poate fi modificată. Dacă încărcătura cade în momentul adăugării primei piese, jucătorul nu o mai poate pune pe cea de-a doua.

Reguli:

- Fiecare piesă aleasă poate fi așezată sau suspendată pe corabie cu una sau cu ambele mâini.
- Încărcătura poate depăși marginea corabiei însă nu poate intersecta alte zone ale acesteia.
- În momentul încărcării, piesele deja existente pe corabie nu pot fi atinse sau direct de un jucător, dar pot fi împinse cu piesa tocmai așezată.

Salvarea încărcăturii

Dacă încărcătura cade de pe corabie, tura unui jucător se sfârșește imediat. Cu toate acestea, jucătorul poate încerca să prindă piesele în cădere: Toate piesele pe prinse (cu una sau ambele mâini), sunt scoase din joc. Totuși, nu este permisă prinderea unei piese tocmai adăugate (vezi: "Pierderea încărcăturii").

Pierderea încărcăturii

Ca jucător activ, trebuie să așezi toate piesele pe care nu ai reușit să le prinzi în cădere, în fața ta. Va trebui să le încarci pe corabie mai departe în cursul joc. Dacă un jucător reușește să prindă **numai** piesa pe care tocmai a adăugat-o, acesta trebuie să o așeze în fața sa, și să continue să încerce adăugarea ei pe corabie în turele următoare.

Începerea unei noi runde

După ce toți jucătorii și-au terminat tura, o rundă nouă începe. Fiecare jucător alege o nouă carte din mâna sa, și o pune peste cartea (sau cărțile) jucată anterior, în așa fel încât doar ultima carte jucată să fie vizibilă. Căpitanul runde anterioare rămâne responsabil până când toate cărțile unei noi runde au fost arătate. Acum, jucătorul care deține cartea cea mai mare devine căpitanul runde. Dacă sunt mai mulți jucători cu cărți identice și sunt și cele mai mari din runda respectivă, căpitanul runde precedente alege care dintre ei poate deveni căpitan.

Sfârșitul jocului

Dacă un jucător nu mai are nici o piesă de lemn rămasă, la finalul turei sale, jocul se sfârșește iar acesta devine câștigător. Jocul se mai poate sfârși și în cazul în care toate cărțile se termină (10 runde). Jucătorul care are cele mai puține piese de lemn rămase este câștigător. Jocul poate avea mai mulți câștigători.

În jocul pentru două persoane, după ce jucătorii și-au jucat toate cărțile, jucătoriile iau înapoi în mână și jocul continuă. Dacă nici unul dintre jucători nu reușește să scape de toate piesele de lemn pe care le are, chiar și după a doua rundă de joc a tuturor cărților, jocul se sfârșește.

Autor: Steffen Bogen
Ilustrația: Alexander Jung
Art.Nr.: 60 110 5006

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

