

Kapteeni Koukun kirous

Sisältö: Pelilauta, 6 pelinappulaa, 20 apurikiekkoa, 34 tapahtumakiekkoa (+2 tyhjää kiekkoa) ja arpakuutio.

Pelin tavoite

Pelin tavoitteena on vapauttaa Peter Pan Kapteeni Koukun laivalta. Kerää apureita Mikä-mikä-maasta mutta varo Kapteeni Koukun kirousta, sillä et voi taistella Koukkuu vastaan kantaessasi sitä. Astuttuasi Koukun laivaan heitä arpakuutiota – jos heität voittolukeman, vapautat Peterin ja voitat pelin!

Alkuvalmistelut

1. Aseta pelilauta pöydälle.
2. Laita tyhjät kiekot sivuun pelistä. Aseta loput tapahtumakiekot (taustapuoli keltainen) pelilaudalle kuvapuoli alaspäin. Sekoita ne huolellisesti ja aseta ne rasteilla merkittyihin ympyröihin.
3. Aseta apurikiekot (yksi vähemmän kuin peliin osallistuu pelaajia) jokaiseen apuriruutuun. (Esimerkki: viisi pelaajaa – neljä apurikiekkoa jokaiseen apuriruutuun.)
4. Pelaajat valitsevat itsellensä pelinappulan ja asettavat sen lähtöruutuun.



Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuorollaan pelaajat heittävät arpakuutiota ja liikkuvat haluamaansa suuntaan pelilaudalla. Samaan ruutuun ei saa astua kahta kertaa yhden vuoron aikana. Samassa ruudussa saa olla useampikin pelinappula.

Jos pelinappulasasi päättyy...

Tyhjään ruutuun (A): vuorosi päättyy.










Apuriruutuun (B): Saat ottaa yhden ruudun apurikiekoista itsellesi (jos sinulla ei ole sellaista ja jos kiekkoja on vielä jäljellä). Ruutuun saa pysähtyä, vaikka osa arpakuution askelista jäisi käyttämättä.

Veneruutuun (C): Laivaa kohti pystyy matkustamaan vain näiden veneruutujen kautta. Astuttuasi merireitille sinun täytyy seurata reittiä nuolten mukaisesti.

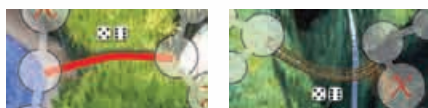
Merirosvoruutuun (D): Merirosivot ovat nähneet sinut ja joudut soutamaan takaisin rantaan. Päätet takaisin merille kiertämällä veneruudun kautta.

Tapahtumaruutuun (E): Käännä ruudun kiekko ja toimi sen ohjeiden mukaisesti. Tyhjä tapahtumaruutu vastaa tyhjää ruutua. (Katso Tapahtumakiekot)

Tapahtumakiekot



-  Helinäkeijun apurikiekko! Jos sinulla on tämä kiekko hallussasi ja heität arpakuutiolla ykkösen taistellessasi Koukkaa vastaan, voitat pelin!
-  Saat uuden vuoron! Heitä arpakuutiota uudelleen!
-  Saat uuden vuoron! Heitä arpakuutiota - saat lisätä silmälukuun kolme askelta!
-  (Neljä erilaista vihreää kiekkoa) Saat ottaa kuvan osoittaman apurikiekon itsellesi jos niitä on vielä jäljellä. Pelinappulasi pysyy paikallaan.
-  (Neljä erilaista keijupölykiekkoa) Siirrä pelinappulasi kiekon osoittamaan apuriruutuun! Saat ottaa apurikiekon jos niitä on vielä jäljellä.
-  Palauta yksi apurikiekoistasi sen alkuperäiseen apuriruutuun. Ellei sinulla ole apurikiekkoa mitään ei tapahdu.
-  Menetät seuraavan vuorosi!
-  Joudut Pääkallosaarelle vangiksi! Siirrä pelinappulasi Pääkallosaarelle. Vapaudut saarelta vain heittäessäsi luvun 5 tai 6.
-  Kapteeni Koukun kirous lankeaa päällesi! Pidä kiekko hallussasi kunnes vuorollasi heität luvun 5 tai 6. Tällöin saat antaa kirouksen toiselle pelaajalle! Jos sinulla on kirous hallussasi noustessasi laivaan, et voi taistella Koukkaa vastaan vaan joudut siirtymään laivalta rantaan vievälle reitille.

Oikopolku ja riippusilta



Kun saavutat oikopolun tai riippusillan saat pysähtyä reitin alkuruutuun, vaikka osa arpakuution askelista jäisi käyttämättä.

Jos heität seuraavalla vuorolla...

...  tai  : saat käyttää reittiä ja asettaa pelinappulasi reitin toiseen päähän.

Vuorosi päättyy tähän.

...  ,  ,  tai  : Et voi edetä reitille, mutta saat valita, jättkö reittiruutuun odottamaan seuraavaa kierrosta vai jatkatko matkaasi varsinaista pelireittiä pitkin.

Peter Panin pelastaminen

Ennen kuin pelaaja yrittää pelastaa Peterin, hänen täytyy kerätä ainakin yksi apurikiekko (tai Helinäkeiju-tapahtumakiekko). Kerättyään haluamansa määrän apurikiekkoja pelaaja matkaa toiseen kahdesta veneruudusta ja alkaa soutaa Kapteeni Koukun laivalle merireittiä pitkin.

Noustuaan laivaan pelaaja taistelee Koukkaa vastaan heti saavuttuaan laivalle. Pelaaja heittää arpakuutiota, ja silmäluku kertoo, voittiko hän taistelun vai ei.

Jos arpakuution silmäluku on...



...sama kuin jossakin pelaajan keräämässä apurikiekoissa; Peter Pan vapautuu ja pelaaja voittaa pelin!



...jokin toinen luku; pelaaja joutuu palaamaan saarelle merireittiä pitkin ja yrittämään uudelleen.