

The Sparrow Camisado

The story of the Game:

There was a sudden sound of a siren ...

What's going on?

Captain Khorzoo, Popeye and the ship's crew woke up all sleepy and tired to see that the famous Jack sparrow had attacked the ship with his crippled brother joey and took all the gold.

What's this sound? It sounds like water...

Oh God! Why is there holes all over the ship?

Hey you the watch ! Weren't you on your patrol shift ?? what were you doing ? why do u smell like alcohol? have u been drinking again ?

Hurry up and find some stuff to repair these holes so we don't all drown.

How to play:

First the character cards are shuffled and each player is handed a character card. Character cards include 5 sailors, 2 pirates and 1 watchman.

With the beginning of the music the game starts and all the sailors go to sleep. Pirates have 2 minutes to put the tiles on the board.

The watchman who narrates and handles the game, must try to remember the place of the tiles and give clues to sailors during the game.

After 2 minutes ends, the siren is heard and the sailors wake up and the game, according to the place of their special taw which pirates chose last night, begins.

Sailors, with false and right clues from pirates and the watchman whose identities remain a secret, should mend and repair the cracks of the board game with the instruments they get by rolling the dice.

Before the music ends the sailors must find the main hole and repair it with the scores they have gathered from rolling the dice.

Otherwise the ship sinks and the sailors and the watchman lose.

Full time of the game is 12 minutes which includes 2 minutes for the pirates and 10 minutes for the sailors and also instead of music a timer can be used.

Rules of the game:

1. The pirates must put the tiles on the board game in 2 minutes and If the combined score of all the placed tiles is less than 60 they lose.
2. Sailors can only move their taws to left, right, up and down of the places that have a border in common.
3. Sailors can choose not to repair the places on the board and move past them but there can't be 3 repaired places.
4. Sailors can switch their two dices with each other twice.
5. If sailors get to a blank place on the board, they only can move in the previous direction after waiting 10 seconds. For example if you enter a blank place from left you can only move to left or right after 10 seconds.
6. If the hand tile comes up you won't need two hand dices to win the points only one hand dice is enough but because your hand is on the hole you can't continue playing.
7. After collecting points, for repairing the main hole the players are moved to the main hole and all the points are combined, by getting a pair on the dices. This rule isn't for the sailor who uses the hand tile point.
8. All the points of the sailros are summed up and the combined point must repair the main hole.
9. If two sailors get to alike tiles at the same time, only one of them finding the right dice is enough to take both of the tiles.

Arrangement of the players according to the number of players:

3 players: for a 3 players game there's 1 pirate and 2 sailors and there won't be clues and tricking anymore.

Using 20 tiles including 3 blanks and only the 44 point hole is allowed.

4 and 5 players: includes 1 pirate, 1 watchman and the rest sailors.

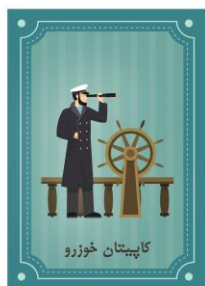
There can't be more than 5 blanks and using 44 and 50 points holes isn't allowed.

6 to 8 players: there are no limitations.

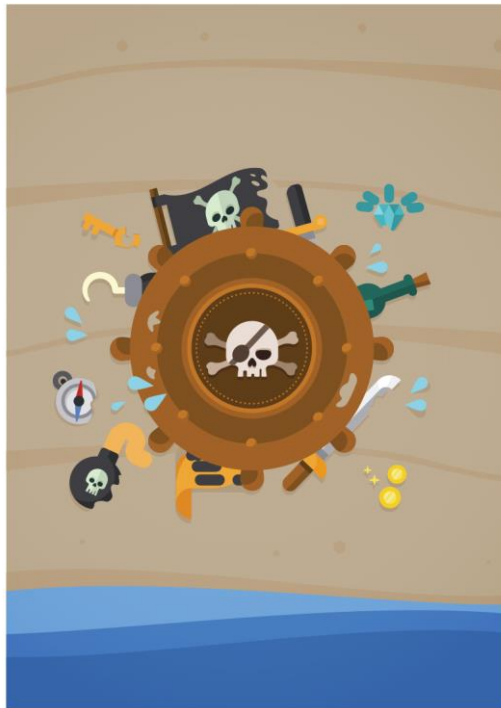
The Components**Game board**



Cards



Front view

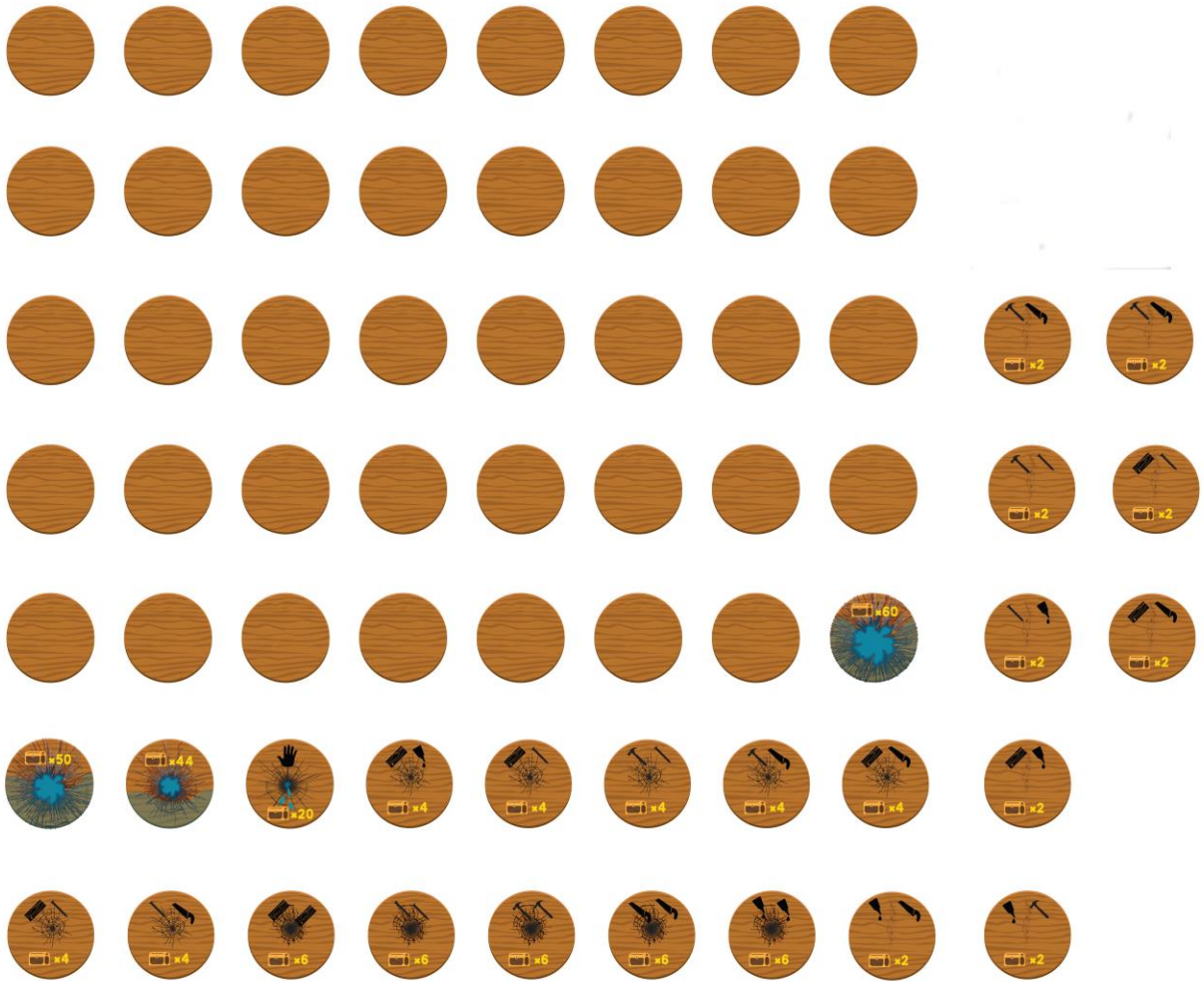


Back view

Dice



Pawns and meeple



Player aids

شیخون گنجشکه

داستان بازی:

یهو صدای اژیر اومد ویو ویو ویو چی شده؟؟؟

ناخدا خورزو و ملوان زیل و خدم و حشم خمیازه کشون و خابالو از خواب بیهو پریدن که ای دل غافل چک گنشجکه معروف و وراج با اون داداش چلاقش جویی پا جویی به کشتی حمله کردند و همه طلاهای رو بردند.

این این دیگه صدا چیه صدا آب میاد!

ای وای چرا همه همه کشتی سوراخ شده؟

دیدبان مگه سر پستت نبود یی چیکار میکردی؟ چرا بو الکل میدی؟؟ باز تو رفتی نجسی خوردی؟؟

پاشید پاشید وسایل پیدا کنید این سوراخ هارو تعمیر کنیم تا آب هممون نبرده و غرق نشدیم...

تحوه انجام بازی:

در ابتدا کارت های شخصیت بُر خورده و به هر بازیکن یک کارت شخصیت داده میشود. کارت های شخصیت شامل ۵ ملوان ۲ دزد دریایی و ۱ دیدبان میباشد. با شروع موسیقی بازی شروع شده و همگی ملوانان به خواب می روند. دزدان دریایی ۲ دقیقه وقت دارند تا تاییل های بازی را در خانه های بُرد بچپینند. دیدبان که نقش گرداننده و راوی داستان بازی را نیز دارد باید تلاش کند تا جای تاییل ها را یاد گرفته و در بازی ملوانان را راهنمایی کند.

پس از اتمام ۲ دقیقه و شتیده شدن صدای اژیر خطر ناگهان ملوانان از خواب بیدار شده و با توجه به محل قرار گرفتن مهره مخصوصشان که در شب، دزدان دریایی آن را مشخص کردند بازی را شروع میکنند

ملوانان با توجه به راهنمایی های درست غلط دزدان دریایی و یا دیدبان که شخمیتشان نامشخص است باید سعی کنند تا با تعمیر کردن شکاف خانه های بازی به وسیله ابزار مورد نیاز که با تاس ریختن تهیه میشود، امتیاز جمع کنند.

تا قبل از اتمام موسیقی ملوانان باید سوراخ اصلی پیدا کرده و با توجه به امتیاز های پدست آمده تعمیر کنند.

در غیر این صورت کشتی غرق شده و ملوانان و دیدبان میباززند
وقت تمام بازی ۱۳ دقیقه که شامل ۲ دقیقه وقت دزدان دریایی و ۱۰ دقیقه بازی ملوانان است میباشد

و به جای موسیقی میتوان از تایمر استفاده کرد.

قوانین بازی:

۱- دزدان دریایی باید در ۲ دقیقه تاییل های بازی در صفحه بازی قرار دهند و. اگر تعداد تاییل های چیده شده در بازی کمتر از ۶۰ امتیاز باشد بازنده محسوب میشوند.

۲- ملوانان تنها در ۴ جهت چپ، راست، بالا و پایین که مرز مشترکی میان خانه هایشان است میتوانند مهره خود را حرکت دهند

۳- ملوانان میتوانند خانه های بازی را تعمیر نکرده و از آن عبور کنند اما هیچ ۳ خانه تعمیر شده ای نباید وجود داشته باشد.

۴- ملوانان میتوانند تا دوبار هر دو تاس های خود را با یک دیگر تعویض کنند.

۵- در هر بار عبور از خانه های پوچ ملوانان تنها در همان

جهت قبلی و پس از مکت ۱۰ ثانیه ای میتوانند به

حرکت خود ادامه دهند. مثال: اگر شما از سمت چپ

وارد خانه پوچ شده اید تنها میتوانید پس از ۱۰ ثانیه

از سمت چپ یا راست به حرکت خود ادامه دهید.

۶- اگر تاییل دست رو شود شما نیاز آوردن چفت

ندارید و تنها با آوردن یک دست صاحب

امتیازش میشوید اما چون دست شما سوراخ را

گرفته است دیگر قادر به ادامه بازی نیستید.





prototype



