



Ett spännande äventyrsspel för 2-6 deltagare! Ålder 8-99 år.

Innehåller en jättespelplan på hela 75x52 cm!

längs vattenrutorna) har man rätt till **ett** kast med skotttärningen, före eller efter det ordinarie tärningskastet – men har man slagit med den ordinarie tärningen måste man först följa denna!

Observera att vissa utrop måste föregå tärningskastet för vissa handlingar – se nedan.

Förflyttning till lands

Man slår **en** gång med tärningen. Man måste flytta sin pjäs exakt lika många steg som tärningen visar. Viktig regel: under ett och samma drag får en och samma ruta bara beträdas **en** gång. Det är inte tillåtet att stå på eller passera samma ruta som en annan osårad deltagare. En ruta med en sårad deltagare får man dock både stå på och passera.

Observera att ovanstående regler gör att man ibland måste röra sig i sicksack, eller att man ibland inte kan nå sitt mål eller t.o.m. måste gå i en oönskad riktning! Om man är instängd och absolut inte kan utnyttja hela sitt kast, går man miste om det och måste stå stilla.

Hopp och vad

För att få hoppa eller vada måste man i sitt föregående kast ha hamnat på en streckad landruta vid ett hopp- eller vadsställe. Innan man kastar den vanliga tärningen **måste** man säga ”**Hopp**” eller ”**Vad**”, vilket som nu gäller.

Tärningen visar bara om hoppet/vadningen lyckades eller inte. För att lyckas med ett hopp måste man slå 3 eller högre. För att lyckas vada måste man slå 2 eller högre.

Om hoppet/vadningen lyckas, ställer man sin sjörövarpjäs på den närmaste motsatta streckade landrutan. Observera att de dubbla vadsställen fordrar två lyckade drag för att passeras.

Misslyckat hopp över en bergsklyfta: Då hamnar man på rutan nere i botten på ravinen, men får i nästa kast flytta som vanligt.

Misslyckat hopp över vattenfallet: Då hamnar man på rutan där fallet plaskar ned i forsen. I nästa drag måste man flytta längs vattenrutorna så många steg som ett tärningskast visar, men sedan får man försöka rädda sig iland.

Misslyckad vadning/hopp över floden: Då hamnar man på vattenrutan mellan de streckade landrutorna och måste i nästa drag slå med tärningen och flytta sin pjäs i forsen (pilarnas riktning).

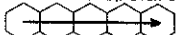
Om man (medan man flyter iväg längs forsen) avslutar sitt drag på en vattenruta som gränsar till en landruta (streckad eller inte har ingen betydelse), kan man i sitt nästa drag gå iland och flytta enligt tärningen som vanligt. Om man hamnar på en vattenruta som bara gränsar till en streckad mellanruta på ett dubbelt vadsställe, ställer man sig i nästa drag på denna streckade ruta. I nästa drag igen slår man med tärningen och försöker vada iland. Om man faller i Svavelsjön och flyter nerför fallet, fortsätter man eventuella kvarvarande steg på tärningen längs forsen nedanför.

Om man (medan man flyter iväg längs forsen) **inte** hamnar på en vattenruta som gränsar till en landruta, måste man i nästa drag slå på nytt och flytta vidare längs forsen.

Flera sjörövarpjäser får samtidigt befinna sig på samma vattenruta. Om en sjörövare har extrem otur och flyter till havs utan att kunna ta sig iland, är den deltagaren ute ur spelet.

Skott

Utöver ens ordinarie tärningskast, men **inte** om man befinner sig i vattnet, har man rätt till **ett** kast med skotttärningen, valfritt före eller efter det ordinarie tärningskastet. Förutsättningen är att man befinner sig i en **rät, obruten linje av rutor** med motspelaren man skjuter på.



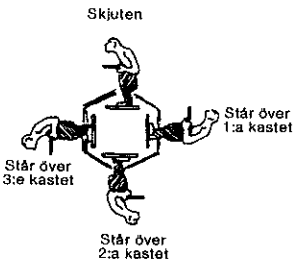
Med obruten linje innefattas både land- och vattenrutor (observera att inte alla rutor tecknats fullt ut på alla sex sidorna, men det har ingen betydelse). Man kan alltså skjuta över floden, över havsvikar, och över hoppställen på bergstoppar. Man får **inte** skjuta över tecknade hinder (typ klippor etc), och inte heller förbi en osårad motspelare.

Innan man kastar med skotttärningen, måste man säga ”**Skott på... (namn)**”. Man måste alltid ange vem man skjuter på. Glömmer man att säga detta går man miste om skottförsöket.

Man slår en gång med skotttärningen: blank sida upp betyder bom; ringad sida upp betyder träff.

En sjörövare som blir träffad anses som sårad. Pjäsen läggs ner på rutan, och måste stå över tre kast. För att hålla räkningen vrids spelpjäsen ett kvarts varv för varje drag – se figuren. Om en sjörövare blir träffad på en vattenruta, måste den deltagaren dels slå för flyttning längs forsen, och samtidigt hålla räkningen genom att vrida sin pjäs. Inte förrän den sjörövaren ”kvicknat till igen” efter tre drag får han som vanligt försöka rädda sig iland.

En deltagare som redan är sårad får inte beskutas.



Om en sjörövare ligger sårad på stranden till forsen eller på havsstranden, har vem som helst som hamnar på hans ruta rätt att knuffa honom ett steg ut i närmaste vattenruta (men bara om det finns en angränsande vattenruta). Precis som ovan måste då den sårade sjörövaren (liggande och vridande sig ett kvarts varv per drag) flytta i pilarnas riktning de kast han har kvar att ligga sårad (dock alltid minst ett kast).

Det är inte tillåtet att hamna på samma landruta som en sårad sjörövare som stått över tre kast och i sitt nästa får börja flytta.

Hur man hittar skatten

En sjörövare anses bära på sig alla kartbitar som han har i sin ägo.

Om en sjörövare ligger sårad, kan han bli frångått alla sina kartbitar av den som först hamnar på eller passerar rutan där han ligger. (Det behövs alltså inte nödvändigtvis vara skytten!)

En sårad sjörövare som flyter i forsen blir av med alla sina kartbitar till den sjörövare som hamnar på eller passerar en landruta som direkt gränsar till vattenrutan där den sårade sjörövaren befinner sig.

Så snart någon har alla åtta kartbitarna i sin hand, skall han eller hon titta på dem för att se vilken bit som saknas – det är naturligtvis på det gömställe som är på den saknade biten som skatten finns nedgrävd! (Observera att samtliga nio gömställen är utmärkta med namn och tre stenar). Därefter får den sjörövare som har alla åtta kartbitarna genast **fem extra** kast. Under dessa kast får ingen annan deltagare göra något. Kartägaren ensam har rätt att skjuta under sina fem extra kast, och ingen annan får besvara skotten.

Alla som haft samtliga åtta kartbitar i sin hand vet naturligtvis var skatten finns nedgrävd och har då rätt att gå och gräva upp den. De fem extra kasten ges dock bara till den förste som lyckas samla ihop alla åtta kartbitarna.

Hur man får upp skatten

För att gräva upp skatten måste man med sin pjäs hamna exakt på rutan där skattkistan ligger. I nästa drag säger man ”**Jag gräver**” och slår med tärningen (glömmer man utropet får man inte gräva, utan måste i stället flytta). För att få upp skatten krävs att man slår 4 eller högre. Lyckas kastet får man skattkistan, och hänger den om halsen eller en arm på sin sjörövare. I nästa kast flyttar man som vanligt. Skulle grävkastet misslyckas, står man kvar på rutan och får försöka gräva igen i nästa drag.

Man kan bli av med skattkistan igen genom att man blir träffad och sårad, eller om man misslyckas med ett hopp eller en vadning.

Om man blir sårad, kan vem som helst som hamnar på eller passerar rutan där man ligger ta skattkistan.

Om man misslyckas med att hoppa eller vada över forsen, blir skattkistan, liggande i vattenrutan mellan de streckade rutorna (själv flyter man iväg som vanligt, minst ett drag). Om man misslyckas med att hoppa över vattenfallet, blir skattkistan liggande i rutan där fallet plaskar ned i forsen.

Den som först kommer fram till en landruta som gränsar till vattenrutan där skattkistan ligger, får försöka dragga efter kistan. Det tillgär precis som när man gräver, med skillnaden att man måste säga ”**Jag draggat**” innan man slår med tärningen; även här krävs 4 eller högre för att få upp skatten.

Om man misslyckas med att hoppa över en bergsklyfta, blir både man själv och skatten liggande på rutan i ravinens botten. I nästa kast får man försöka samla ihop den igen, genom att som ovan säga ”**Jag gräver**” och slå med tärningen.

Flotten

För att få använda flotten måste sjörövaren dels vara i besittning av skatten och dels komma fram till och bli stående på flotten, där den ligger på sin ruta. I sitt nästa kast börjar han då flottfärden.

Flotten följer forsen i pilarnas riktning. Sjörövaren ombord kastar som vanligt med tärningen och flyttar flotten, men han får inte frivilligt lämna flotten! Sjörövaren ombord får skjuta, men han kan också bli skjuten. Blir han skjuten, ramlar han i vattenrutan bakom flotten. Som sårad måste han som vanligt flyta sina tre kast längs forsen, men i så fall ska han i varje drag (ända tills någon annan lyckas ta sig ombord) först kasta och flytta flotten med skattkistan ombord och därefter kasta för sig själv. Sjörövaren i forsen får inte hamna på samma ruta som flotten; i så fall avslutar han draget på vattenrutan bakom flotten. På motsvarande sätt (om man slår för flotten när den hamnat bakom sjörövaren) flyttas flotten till vattenrutan framför sjörövaren i forsen, eftersom flotten inte får hamna på samma ruta som sjörövaren.

Från en vattenruta kan man inte ta sig ombord på flotten igen, utan man måste först ta sig iland. Från en landruta får man försöka hoppa ombord på flotten, men då måste flotten ligga på en angränsande vattenruta. Då måste man säga ”**Hopp**”, och slår med tärningen; får man 3 eller högre har man lyckats ta sig ombord på flotten, men får man 1 eller 2 hamnar man i vattenrutan bakom flotten.

Mörsaren

För att få använda sig av mörsaren måste man ha tagit sig upp till den dubbeltecknade rutan där mörsaren står (exakt antal steg krävs). När

man väl står på den rutan får man stå över så många kast man vill för att invänta lämpligt skjutillfälle (detta är enda gången i spelet man får stå över sina kast).

Man får använda mörsaren till att beskjuta sjörövaren med skatten, antingen när han kommit fram till någon av roddbåtarna eller när han är på väg att driva till havs på flotten.

Om sjörövaren med skatten kommit fram till en roddbåt som använts som startruta (dubbeltecknad ruta), har övriga deltagare ”varvet på sig” att hindra honom, dvs inte förrän i sitt nästa kast anses det att sjörövaren med skatten undkommer, under förutsättning att han inte blivit träffad och sårad. Om man står uppe i tornet när det är ens tur avlossa man mörsaren genom att säga ”**Skott på...(namn)**” och slår sedan med skotttärningen som vanligt. Blir det träff, är roddbåten förstörd och obrukbar, och sjörövaren med skatten sårad av spillorna.

Om sjörövaren med skatten är på väg till havs på flotten, får man bara skjuta med mörsaren när flotten hamnat på någon av de tre dubbeltecknade rutorna (man har alltså chans till ett skott på varje ruta, om flotten driver långsamt). Blir det träff förstörs flotten, skattkistan sjunker i träffrutan, och den sårade sjörövaren flyter till havs och är ute ur spelet.

Vid träff har sjörövaren vid mörsaren genast första kastet, och alla sjörövare skyndar mot skatten för att ta den bland båtens spillror (Inget grävkast krävs) eller dragga efter den på vattenrutan där flotten sänktes, och föra den till annan giltig båt.

Vem vinner?

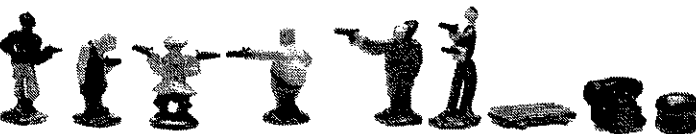
Den sjörövare som antingen fört skatten till någon av roddbåtarna som använts som startplats i spelet och sedan undgått att bli träffad av mörsaren eller någon annan sjörövare, **eller** lyckats föra skatten på flotten förbi de tre dubbeltecknade havsrutorna utan att bli träffad, har vunnit spelet.

Om ett mörsarskott träffar flotten i den tredje och sista dubbeltecknade rutan slutar spelet utan någon vinnare, eftersom den rutan inte gränsar till någon landruta. Likaså slutar spelet utan någon vinnare om flotten med skattkistan driver till havs utan någon sjörövare ombord.

Extraregel

När 5 eller 6 personer deltar i spelet och skatten har grävts upp, är alla skott som träffar dödande, dvs den sjörövaren måste genast utgå ur spelet. En deltagare som då blivit skjuten på flotten fortsätter dock (som en tjänst från andra sidan) att slå för den drivande flotten, så länge ingen ny sjörövare lyckats hoppa ombord.

Uppfinnare: Tore Bergh, Folke Eriksson och Olle Isaeus
Illustrationer: Ritva Hussain-Shahid



Hannibal Månskäran Tjo-Pang Svullo Hook Markisen

Målning av pjäserna

Vill du ha ännu mera glädje av ditt spel? I så fall ska du måla pjäserna, så att de ser mera ”realistiska” ut.

Naturligtvis får du måla dem som du vill, men de ”riktiga” färgerna enligt spelets uppfinnare är dessa:

Hannibal: Svart överkropp och pistol, blått bälte och pistolhölster, ljusgrå byxor, svarta stövlar.
Månskäran: Gulblekt huvud och armar, svart pistol, svarta hängselbyxor och stövlar.
Tjo-Pang: Gul hatt och rock, skärt huvud och händer, svarta pistoler, gröna byxor, svarta skor.
Svullo: Skär överkropp, svart pistol och bälte, ljusgröna byxor, svarta skor, svarta stövlar.
Hook: Svart hatt och pistol, skärt huvud och hand, blå rock och byxor, rött bälte, svarta stövlar.
Markisen: Svarta pistoler och svart hår, skära händer och huvud, röda byxor och jacka, svarta skor.

Flotten: Brun.
Mörsaren: Svart kanonrör, brunt stativ.
Skatten: Brun kista, svart handtag.
 Dessutom bör basen på de sex figurpjäserna vara i brunt.

Om du vill använda Revells plastfärger, är numren följande:

Svart: nr 7.
Rött: nr 31
Skärt: nr 35 (matt)
Gult: nr 12
Brunt: nr 80
Ljusgrått: nr 70.
Blått: nr 52
Grönt: nr 62
Ljusgrönt: nr 60
Gulblekt: nr 11

Använd en smal pensel och lite tålmod, så ska du se att pjäserna blir prydliga och fina och roligare att spela med!



©BRIO AB, 1984
©BERGH ERIKSSON ISAEUS

Innehåll

- 1 spelplan, fyrdelad
- 6 sjörövarpjäser
- 1 karta i nio delar
- 1 vanlig tärning
- 1 skotttärning
- 1 mörsare (kanon)
- 1 flotte
- 1 skattkista
- 1 ring

Inledning

Sjörövarön är en av spelklassikerna i Sverige – det har funnits i över 30 år!

Spelet kan indelas i tre faser: striden, skattjakten, och flykten.

Under striden gäller det för alla att försöka komma i besittning av de åtta kartbitarna (den nionde har gömts undan), genom att ta dem från de övriga. Skattjakten börjar så snart någon har alla åtta kartbitarna: då gäller det att komma först till skatten och försöka gräva upp den. När väl skatten är uppgrävd gäller det att försöka fly, antingen med en roddbåt eller med flotten.

Den som oskadd lyckas föra skatten i säkerhet har vunnit – men innan dess stundar en lång och spännande kamp!

Förberedelser

- 1) Sätt ihop och lägg upp spelplanen mitt på bordet, lätt åtkomlig för alla deltagare.
- 2) Lägg flotten på rutan markerad med en flotte, vid vattenfallet.
- 3) Ställ mörsaren på den dubbeltecknade rutan uppe i tornet.
- 4) Bänd försiktigt upp ringen en aning och fäst den i hålen på skattkistan; på så sätt har man ett handtag att bära skattkistan i.
- 5) Alla slår med tärningen. Högst börjar med att välja en sjörövarpjäs och ställer den på en startplats (= någon av de sex dubbeltecknade rutorna vid en roddbåt). Därefter gör övriga deltagare i tur och ordning medsols likadant.
- 6) Den som fick högst tar de nio kartbitarna, blandar dem noggrant med bildsidan nedåt, och plockar ut **en** bit och gömmer under spelplanen. Viktigt: ingen deltagare får se vilken bit det var! Därefter delas resterande åtta kartbitar ut medsols. (Det gör inget om någon deltagare får fler bitar än någon annan.) En deltagare får till att börja med bara se på sina egna kartbitar, inte någon annans.
- 7) Högst börjar med att flytta sin pjäs, därefter går turen medsols.

Spelets gång

Varje gång det är en deltagares tur, ska han eller hon antingen förflytta sin pjäs till lands, eller försöka hoppa eller vada, eller förflytta sin pjäs längs vattenrutorna, eller gräva eller dragga efter skatten.

Utöver någondera av ovanstående handlingar (dock inte om man flyter