



© 2019 Hasbro. Tüm hakları saklıdır.
Üretici Firma Bilgileri: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31,
2800 Delémont İsviçre TEL +41 324210800.
Temsilci Firma Bilgileri: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Hasbro Oyuncak San. ve Tic. A.Ş. tarafından ithal edilmiştir.
Tüketici Hizmetleri: Burhaniye Mah. Abdullağa Cad. No: 51/2 34676
Beylerbeyi İstanbul Türkiye TEL +90 2164229010. www.hasbro.com.tr.
Lütfen ileride başvurmak için bu bilgileri saklayın.
Tanıtma ve kullanma kılavuzu kutunun içindedir.
www.hasbro.com.tr
www.hasbrokutuoyunlari.com

EBEVEYNLER:
HASBROGAMING.COM

Hasbro
Gaming

CE

1019E6936131

UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ – Küçük parçalar.
3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.



5+

E6936
2-4

Risk JUNIOR

OYUN KILAVUZU

İÇİNDEKİLER

oyun alanı • 4 gemi piyonu • 2 zar •
32 korsan piyonu (8 kırmızı, 8 sarı,
8 yeşil, 8 mavi) • 12 hazine kartı

OYUNUN AMACI

Engin denizleri fethedin ve oyunun
sonunda en çok hazineye ve adaya
sahip korsan olun!

İLK DEFA OYNARKEN

Korsan piyonlarını ve hazine kartlarını kartonlarından çıkarın ve kalan çöpleri mümkünse geri dönüşüm kutusuna atın.

OYUNA HAZIRLIK

1. Bir gemi piyonu seçin ve aynı renkteki 8 korsan piyonunu alın.
2. Hazine kartlarını puan tarafları aşağı gelecek şekilde karıştırın ve oyun alanındaki her bir hazine alanına bir tanesini yerleştirin.
3. Yaşı en küçük oyuncu, korsan piyonlarından birini istediği adaya yerleştirerek oyuna başlar. Ardından, soldan başlayarak sırayla tüm oyuncular bir adaya bir korsan piyonu yerleştirmeye devam eder. Sonunda, kuru kafa adası (ortadaki) hariç tüm adalara bir piyon yerleştirilmiş olur
4. Kalan korsan piyonlarınızı bir kenara koyun ve başlamak için gemi piyonlarınızı kuru kafa adasına yerleştirin.



HAYDI OYNAYALIM!

Yaşı en küçük oyuncu oyuna başlar. Sonra sıra, başlayan oyuncunun solundaki oyuncuya geçer.

SIRA SİZE GELİNCE:

Gemi piyonunuzu, bağlı adaya giden bir yolda ilerletin. Sıra size geldiğinde ilerlemeniz gerekir ve bir kerede yalnızca bir kare ilerleyebilirsiniz.

- **Başka bir oyuncunun korsan piyonu bulunan bir adaya gelerseniz** adaya ve hazineye hakim olmak için onunla kapışın! Şu şekilde kapışabilirsiniz:

Her oyuncu kendi gemisine bir zar yerleştirir ve gemisinin arkasındaki kola bastırarak zarı atar.

- Rakibinizden daha yüksek zar atarsanız korsan piyonlarınızdan birini adaya yerleştirirsiniz ve adasını savunan oyuncu korsan piyonunu geri alır. Adada hazine varsa onu alın. Ancak henüz kartı çevirmeyin! Sıranız sona erer.
- Adasını savunan oyuncu daha yüksek zar atarsa veya beraberlik olursa bu oyuncu, adaya hakim olmaya devam edip hazineyi alır! Sıranız sona erer.



Geminin kenarlarını başparmağınız ve işaret parmağınızla tutun, ardından bastırarak zarı atın!

- **Kendi korsan piyonunuzun olduğu bir adaya gelerseniz** (adada hazine olsa bile) hiçbir şey yapmayın. Sıranız sona erer.

Tüm hazineler kazanılana dek oyun saat yönünde oynanmaya devam eder.

KAZANAN!

Tüm hazineler kazanıldıktan sonra oyun sona erer ve puanlarınızı toplama zamanı gelir! Hazine kartlarınızı çevirin ve arkalarındaki puanları sayın. Ardından hakim olduğunuz adaları toplayın. Her bir ada bir puan değerindedir. En çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır!

