

KALÓZ



Kor: 5-99 év



Játékosok száma: 2-4



Tartalom: 55 kártya: 4x6=24 "hajó" kártya, 20 "aranypénz" kártya, 8 "kalóz" kártya, 3 "ágyú" kártya



A játék célja: Légy az első, aki összerakja a hajót (6 azonos színű hajókártya).



Szabályok:

A kártyákat megkeverik, és képpel lefelé az asztal közepére helyezik. A legfiatalabb játékos kezd, és a kör az óramutató járásával megegyező irányban halad. Minden játékos, amikor rá kerül a sor, húz egy lapot a pakliból, és megmutatja a többi játékosnak. Minden játékosnak el kell húznia legalább egy lapot, majd eldönti, hogy folytatja-e a játékot, vagy átadja a kört a következő játékosnak.

4 lehetőség van, attól függően, hogy melyik lapot húz a játékos: -
HAJÓ kártya: Minden hajó hat kártyából áll. Ha a játékos még nem kezdett el hajót építeni, akkor most meg kell építenie egyet az adott színből (ez nem érvényes, ha egy másik játékos már elkezdte építeni az adott színű hajót). A kártyát képpel felfelé maga elé helyezi. Egy játékos csak egy azonos színű hajót építhet. Ha egy játékosnak sikerül mind a 6 azonos színű hajókártyát összegyűjtenie a többi játékos előtt, akkor megnyeri a játékot. Ha olyan hajókártyát húz a pakliból, amelyet nem épített meg, akkor azt képpel felfelé a kártyái mellé helyezi. Megszabadulhat tőle, vagy eladhatja később a játékban. Ha „hajó” kártyát húz, a játékos újra húzhat.

KALÓZ

- ARANYÉRME kártya: Miután húzott egy "aranyérmét", a játékos még egyszer húzhat egy másik lapot. Amikor egy játékos 3 "aranyérmét" gyűjt, megveheti a hajójának egy darabját egy másik játékostól. Csak ugyanolyan színű hajódarabokat vásárolhat, mint amelyiket éppen épít. Egy körben csak egy hajólapal rendelkező lapot vásárolhat, és miután megvette, nem húz másik lapot a pakliból, hanem a következő játékos következik. Vagyis vagy húz egy másik lapot, vagy megveszi, de nem mindkettőt egyszerre. Egy játékosnak el kell adnia egy hajólapot, ha egy másik játékos erre kéri.

- KALÓZ kártya: Pechet! Ha egy játékos "kalózt" húz, akkor ezt a lapot is vissza kell tennie három kártyájával együtt (pl. aranyérmék, megmaradt hajóalkatrészek, vagy a saját hajójának alkatrészei), és azokat az asztal közepére, a pakli mellé kell tennie. Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 kártyája van, akkor mindent vissza kell tennie, amije van. Ha egy játékosnak "ágyúja" van, akkor átgázolhat vele a "kalózon" (ezáltal elkerülhető, hogy további három értékes kártyát veszítsen), és az ágyút és a kalózt az asztal közepére, a pakli mellé kell helyeznie, majd a következő játékos következik.

- ÁGYÚ kártya: Ha egy játékos „ágyú” lapot húz, félreteszi és szükség esetén felhasználja. Ha egy játékos „kalózt” húz, kicserélheti egy „ágyú” kártyára ahelyett, hogy elveszítené még három értékes lapot. Ha egy játékos „ágyút” húz, újra mehet és húzhat egy másik lapot.

Amikor az asztal közepén lévő pakli elfogy, a visszavett kártyákból álló paklit meg kell keverni, képpel lefelé az asztal közepére kell helyezni, és a játék folytatódhat.

Ki nyer?

Az a játékos, aki először fejezi be a hajóját (6 azonos színű hajókártya).

