





2-6 játékos részére, 6 éves kortól. Játékidő: 20 perc

A DOBOZ TARTALMA

72 kalózkártya (12 kártya 6 különböző színben), 27 kapitánykártya (hátdalán „El Capitan” képpel), 6 hajó figura, 1 „First” (első) kártya, 1 „Second” (második) kártya és 1 „Last” (utolsó) kártya, 130 aranyérme, 1 kincsesláda, 1 homokóra (1 perces).

A JÁTÉK ALAPJA

Az öreg kapitánynak ideje nyugdíjba vonulnia. Kincseit és hajóját kalózái közül az arra legérdemesebbre akarja hagyni, ezért gyorsaságukat és memóriájukat tesztelő feladatok elé állítja őket.

A JÁTÉK LÉNYEGE ÉS CÉLJA

Minden játékos előtt azonos összetételű és számú kalózkártya fekszik képpel felfelé fordítva. A játékosoknak meg kell jegyezniük a kártyán lévő képet és a képek elhelyezkedését. Miután memorizálták a játékosok kártyáikat, képpel lefelé kell fordítaniuk azokat. A sorra kerülő játékos felhúzza egy kártyalapot a húzó pakliból és képpel felfelé fordítva leteszi a kártyát, minden játékos által jól láthatóan. Ez után minden játékosnak emlékeznie kell arra, hogy a felfordított kártyalapon lévő kép hol helyezkedik el a saját kártyái közül, aki biztos a dolgában, gyorsan elhelyezi a szerinte helyesnek vélt kártyalapra a saját hajóját és a húzó paklit lefedti a kezével. Ellenőrzés után azon játékosok között, akik a megfelelő kártyájukra tették hajójukat, gyorsasági sorrendjük szerint aranyérmék kerülnek szétosztásra. A játék végén a leggazdagabb játékos lesz a kapitány örököse és utódja!

ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos kap 1 aranyérmét, 12 azonos színű kalózkártyát és 1 db a kártyákhoz színben illő hajót. Tegyük félre a következő 3 kapitánykártyát: Vihar, Jolly Roger és Távcső. Véletlenszerűen húzzunk 13 kapitánykártyát, és keverjük össze őket a korábban kiválasztott három speciális kártyával, majd alakítsuk ki a 16 kártyából a húzó paklit, és helyezzük el közepén, minden játékos által elérhető és látható helyre. A fel nem használt kapitánykártyákat helyezzük vissza a dobozba, a játék folyamán nem lesz rájuk szükségünk.

Keverjük össze saját kártyáinkat, majd képpel felfelé fordítva alakítsunk ki egy 4*3-as játékkeret képpel felfelé fordított lapokkal magunk előtt (lásd 1. ábra). Fontos, hogy a kártyák sorrendjén ne változtassunk miután elhelyeztük. Miután minden játékos végzett a játéktér kialakításával, fordítsuk meg a homokórát, amíg lepereg, van időnk memorizálni a különböző képek elhelyezkedését. 1 perc elteltével minden játékos egyszerre elkezdheti képpel lefelé forgatni saját kártyáit.

A JÁTÉK MENETE

A legidősebb játékos kezd. Gyorsan megfordítja a legfelső lapot a húzó pakli tetejéről, úgy, hogy minden játékos egyszerre lássa meg a rajta lévő képet. Minden játékos, többek között az a játékos is, aki a kártyalapot felfordította elhelyezi a saját hajóját arra a kártyalapjára, amelyről azt gondolja, hogy megegyezik a képe a felfordított kártyáéval. Miután egy játékos elhelyezte a hajóját, egyik kezével rácsap a húzó paklira és ott is hagyja a kezét.

Fontos: minden játékosnak el kell helyeznie a hajóját valamelyik kártyalapjára, és a húzó paklira kell tennie a kezét.

Miután mindenki lehelyezte a hajóját, és a keze a húzó paklin van, a helyezéseket jelölő kártyák kerülnek kiosztásra. A „First” kártyát az a játékos kaphatja meg, akinek a legalul van a keze a húzó paklin. A „Second” kártyát az öt követő játékos kapja meg, végül a



„Last” kártyát a leglassabb, vagyis az utolsóként a paklira csapó játékos kapja. A kártyák kiosztása után következnek az értékelés. Minden játékos ellenőrzi a saját kártyáját, hogy a képe egyezik-e a kör elején felfordított kártyán található képpel.

Abban az esetben, ha nem egyezik a két kép, a hibázó játékosnak 1 aranyérmét vissza kell adnia a sajátjai közül. Ha a játékosnak már nincs aranyérmeje, nem történik semmi, nem tud visszatenni aranyérmét.

Azok a játékosok, akiknél egyezik a felcsapott és az általa kiválasztott kép, részesedik a Kapitány kincséből, a következőképpen: a „First” kártya tulajdonosa 3 aranyérmét kap, a „Second” kártya tulajdonosa 2 aranyérmét kap, a többi játékos 1 aranyérmét kap, a „Last” kártya tulajdonosa, mivel ő volt a leglassabb a körön belül, egyezés esetén sem részesedhet a kincsből, nem kap aranyérmét.

Miután az összes büntetés és jutalom érmét kiosztottuk, a „First”, „Second” és „Last” kártyákat helyezük vissza eredeti helyükre az asztalon. A felfordított kártyalapokat minden játékos visszafordítja képpel lefelé. A soron lévő játékos bal oldali szomszédja kezdeheti a következő kört, ő fordíthat fel a húzó pakliból egy újabb lapot.

Játékszabály 2 játékos részére: két játékos esetén a gyorsabb játékos 2 érmét kap jutalmul (természetesen csak abban az esetben, ha helyesen választott), míg a lassabb játékos egyet sem. A gyorsabb, de esetleg hibázó játékosnak 1 érméjét vissza kell adnia.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK



Vihar kártya felfordításakor a játékosoknak össze kell szedniük a kártyájuk, képpel felfelé kirakni maguk elé, majd a homokóra megfordításával 1 percük van ismét memorizálni a képek elhelyezkedését. Ezután visszafordítják a kártyákat és a játék folytatódik tovább.

Távcső kártya felfordításakor minden játékos megnézhet a kártyái közül egyet. A megnézett kártyát képpel lefelé fordítva vissza kell tenniük az eredeti helyére.

A **Jolly Roger** kártyát felfordító játékos megcserélheti egy ellenfele két, még fel nem fordított kártyáját.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint az utolsó kártyalap is fel lett fordítva a húzó pakliból. Minden játékos megszámolja saját aranyérme gyűjteményét és a legtöbb érmével rendelkező játékos lesz a nyertes.

HAJÓSINAS VARIÁCIÓ

Fiatalabb játékosok részére csökkenthető a játék nehézségi szintje kevesebb kártyalap felhasználásával. Ebben a variációban a játékosok még a kezdés előtt kiválasztanak közösen minimum három különböző képet, és a játék során csak az ezeket ábrázoló kalózkártyákat használják. A kiválasztott képekhez tartozó kapitánykártyákhoz belekeverjük a speciális kártyákat és kialakítjuk a húzó paklit. Az összes, megmaradt kártyát visszatesszük a dobozba.

VAKMERŐ KALÓZOK VARIÁCIÓ

Haladó játékosok nehezíthetik a játékot a következő szabályváltozattal: Abban az esetben, ha a soron lévő játékos olyan kártyalapot fordít fel, amely szerepelt az előző körök valamelyikében, a leggyorsabban «Fedélzetre»-t bekiabáló játékosnak minden játékos ad 1 aranyérmét (ha tud), majd a játék tovább folytatódik a fent leírtak alapján.

Példa: az előző körök valamelyikében a játékosok már megtalálták a Papagáj képet. Tom a soron lévő játékos, hogy elkezdje a következő kört, a húzó pakliból egy Papagáj-t fordít fel. Julia a leggyorsabb, elkiáltja magát, hogy «Fedélzetre!», majd begyűjti a többi játékostól az 1-1 aranyérméjét.

Fontos: abban az esetben, ha egy játékos hibázik, és rosszkor kiabálja, hogy «Fedélzetre!», büntetésből 1 aranyérmét vissza kell tennie a kincses ládába.