

PIRATATAK



Od 5 do 99 lat



2 do 4 graczy



55 kart: 4 x 6 = 24 kart "łodzi", 20 kart "złotych monet", 8 kart "piratów", 3 karty "armat"



Cel gry: pierwszy zbuduj łódź swojego koloru



Zasady gry:

Karty należy potasować i ułożyć na środku stołu w talii (obrazkami do dołu). Rozpoczyna najmłodszy uczestnik, a gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Podczas swoje kolejki, gracz odwraca pierwszą kartę z talii i pokazuje ją innym uczestnikom. Każdy musi odkryć przynajmniej jedną kartę podczas swojej kolejki. Po odwróceniu pierwszej, gracz może zdecydować czy gra dalej czy pasuje.

Są 4 rodzej kart:

- **Karta łodzi** – Każdy statek składa się z 6 kart. Jeżeli gracz jeszcze nie rozpoczął konstrukcji łodzi, wtedy musi skonstruować łódź w tym kolorze (pod warunkiem, że żaden inny uczestnik nie buduje łodzi w tym kolorze). Gracz kładzie wtedy kartę przed sobą, obrazkiem do góry. Można budować tylko jeden statek. Jeżeli gracz zdoła uzbierać wszystkie 6 kart o tym samym kolorze zanim pozostali uczestnicy skonstruują swoje statki – wygrywa grę. Jeżeli odkryta karta jest innego koloru niż jego łódź, wtedy kładzie ją obok siebie, obrazkiem do góry. Takie karty można później sprzedać lub pozbyć się ich. Po wylosowaniu karty łodzi, gracz może odwrócić kolejną kartę lub zakończyć swoją turę.

- **Karta złotej monety** – Kiedy gracz zdobędzie 3 złote monety, może wtedy odkupić od przeciwnika kartę łodzi. Może kupować tylko te karty, które odpowiadają kolorem łodzi, którą buduje. W trakcie swojej kolejki, można kupić tylko jedną kartę i gracz musi zakończyć wtedy swoją turę. Gracz poproszony o sprzedaż musi się zgodzić. Po odkryciu złotej monety, gracz może kontynuować swoją kolejkę.

- **Karta Pirata** - Co za pech! Gracz, musi zwrócić kartę pirata oraz 3 swoje karty (złote monety, karty łodzi). Zwrócone karty należy ułożyć w stosie, obrazkami do góry, obok głównej talii. Jeżeli uczestnik ma mniej niż 3 karty, musi oddać wszystkie karty, które posiada. Kolejka gracza kończy się.

- **Karta armaty** – Kiedy gracz wylosuje kartę armaty, może ją położyć obok siebie i użyć kiedy będzie mu potrzebna. Armata może zastąpić kartę pirata, gdy ta zostanie wyciągnięta. Gracz zwraca wtedy tylko kartę pirata i armaty, nie musi oddawać swoich 3 kart. Po wyciągnięciu karty z armatą, gracz może kontynuować swoją kolejkę.

Kiedy główna talia zostanie rozdana, należy potasować zwrócone karty i użyć ich, jako nowej głównej talii.

Kto wygrywa?

Gracz, który jako pierwszy skonstruuje łódź (6 kart w tym samym kolorze)

