

CASINO PIRATE



Wiek: od 6 lat



Liczba graczy: od 3 do 5



Zawartość: 7x4 kart "szlachetne kamienie", 12 kart "kawałki złota", 1 karta "kościotrup", 4 karty "skały", 50 skarbow używanych do licytacji.



Cel gry: dostać się jak najbliżej do skarbu wartego 7 i 1/2 lub sprawić, aby pozostali gracze myśleli, że tak jest.



Zasady gry: gracze decydują czy gra ma trwać przez określony przez nich czas czy należy ją przerwać jak któremuś z graczy zabraknie skarbow. Rozdaj każdemu po 10 skarbow. Pozostałe skarby nie biorą udziału w grze. Gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najstarszy. Tasuje wszystkie karty, układa z nich stosik i trzyma w ręce ukrywając obrazki.

Wartość kart:



- Kamień szlachetny
1-7 pkt.



- Kawałek złota
1/2 pkt.



- Skała
0 pkt.



Szkielet: gracz może nadać jej wartość między 1 i 7 punktów, ile potrzeba. Jest to karta "joker".

Następnie rozdaje każdemu graczowi po 1 karcie.

Gracze patrzą na swoje karty bez ujawniania ich i w zależności od gry, mogą postawić 1 lub 2 skarby, które następnie kładą przed sobą na środku stołu.

Następnie gracz, który siedzi po lewej stronie od rozdającego może:

- trzymając kartę obrazkiem do dołu zawołać "gotowy!", co oznacza, że nie chce innej karty,
- zawołać "karta", aby uzyskać inną od rozdającego i postarać się znaleźć jak najbliżej skarbu wartego $7 \frac{1}{2}$ i nie więcej.

Może on poprosić o tyle kart, ile chce. Może mieć tylko jedną ukrytą kartę przed sobą, ale ta karta może się zmieniać w zależności od postępu w jego grze. Wszystko, co trzeba zrobić, to odwrócić ukrytą kartę aby następnie ukryć kolejną, itp. Dlatego, zawsze jest jedna karta, która jest nieznaną dla przeciwników. Kiedy nie chce już więcej kart, woła "gotowy!"

Kolejka przechodzi na następnego gracza, itp.

Kiedy wszyscy gracze są "gotowi", lider próbuje osiągnąć $7 \frac{1}{2}$.

Odwraca 1 kartę na przed nim, potem następną, itp. Dla lidera wszystkie karty są widoczne. On może przestać kiedy chce:

- albo przekracza $7 \frac{1}{2}$ i "płaci" (z jego skarbow) innym graczom ekwiwalent jego początkowego zakładu (np. dla zakładu z 2 obiektów, gracz wygrywa 4: 2 własnych + 2 podane przez lidera).

- albo nie przekracza $7 \frac{1}{2}$ ale myśli, że jest bliżej niż jeden z graczy: prosi więc gracza aby pokazał swoje karty. Jeśli jest bliżej, gracz daje mu swój zakład. Jednakże, jeśli gracz ma lepszy układ, odzyskuje swój zakład i oprócz tego lider daje mu taką samą kwotę.

Zanim poprosi kolejnego gracza o pokazanie kart może, jeśli chce, podjąć ryzyko dobierając 1 lub więcej kart, aby spróbować zbliżyć się lub uzyskać $7 \frac{1}{2}$.

W ten sposób ryzykuje, że uzyska ponad $7 \frac{1}{2}$ i będzie musiał oddać swoje skarby pozostałym. Zanim zwróci się do pozostałych graczy, do niego należy ocena ryzyka w zależności od tego, jakie sam ma karty i przypuszczenia jakie karty mają pozostali gracze.

Jeśli gracz wie, że przegrywa z liderem, może przekazać mu swój zakład bez pokazywania kart - unika wtedy odkrywania swojej strategii.

Jeśli wartość jest równa, wygrywa prowadzący.

Pierwszy gracz, który odkryje karty na prośbę prowadzącego pokaże, że ma dokładnie $7 \frac{1}{2}$:

- uzyskuje podwójną stawkę od prowadzącego, chyba, że prowadzący też uzyskał $7 \frac{1}{2}$,

- zostaje prowadzącym w następnej kolejce. W przeciwnym razie prowadzący pozostaje ten sam, chyba, że któryś z graczy zgłosi się na ochotnika.

