

DJECO kártyajáték: **Piratatak** - taktika



Cikkszám: **DJ05113**

Ajánlott életkor: 5 éves kortól
Játékosok száma: 2-4 játékos
A játék tartalma: 55 kártyalap,
4 x 6=24 hajó lap, 20 arany érme lap, 8 kalóz lap, 3 ágyú lap.

A játék célja: elsőként kell összerakni a saját színű kalózhajót.

A játék előkészülete: tegyük a lapokat lefelé fordítva az asztal közepére.

A játék menete: Az óra járásának megfelelő irányban, minden játékos, amikor sorra kerül, akkor húz egy lapot és megmutatja a többieknek. A játék során a játékosoknak legalább egyszer húzniuk kell, azután eldönthetik, hogy tovább is húznak még vagy átadják ezt a jogot/passzolják.

4 lehetőség van:

- a játékos hajó lapot húzott: Ha a játékos még nem kezdte el a hajója összerakását, akkor maga elé helyezi a húzott lapot és eszerinti színű hajót kell majd összeépítenie. Kivéve, ha egy másik játékos már elkezdte összerakni azt a színű hajót.

Minden rákövetkező fordulóban, minden adott (először húzott) színű hajókártyával lehetősége van a játékosnak összerakni a hajóját. A játékos színének nem megfelelő hajókártyákat jobbra félre kell tennie. (Később a nem kellő kártyáktól lehetősége lesz a játékosnak megszabadulni vagy el tudja majd adni azokat a játék folyamán.)

Ha egy játékos hajólapot húz, utána folytathatja laphúzást, ha akarja.

- ágyú lapot húz a játékos: Félre kell tenni a játékos jobbjára és folytathatja a húzást.

- a játékos arany érme lapot húz: A jobbjára teszi és folytathatja a húzást. Az arany érmevel a játékosnak lehetősége van hajólapot vennie egy másik játékostól azért, hogy összerakhassa a saját színű hajóját.

Figyelem: Ha egy játékos szeretne venni egy hajókártyát (csak egyet egy körben) akkor nem húzhat lapot. A játékosárs nem tagadhatja meg a hajólap eladást. (3 "arany érme" kártyát lehet átváltani 1 "hajó" kártyára).

- kalóz lapot húz a játékos: Oh jaj! Akkor 3 nála lévő lapot vissza kell adnia (arany érme vagy másik játékosnak megfelelő színű hajókártya, vagy akár saját színű hajókártya) + a kalóz kártyát a pakli mellé kell tennie és másik játékos következhet. (ha nincs 3 lapja, akkor a nála lévő maradék kártyákat kell odaadnia)

Másrésről, ha egy játékosnak van ágyú kártyája, akkor a kalózkártyát és az ágyú kártyát együtt a pakli mellé teszi (ekkor nem ad vissza lapokat). A következő játékos folytatja a játékot.

Pakli: Ha elfogy, akkor az egyik játékos fogja a lapokat, összekeveri, és új paklit csinál.

Ki nyer? Aki elsőként tudja összerakni a (saját színű) hajóját (6 azonos színű kártyából).

DJECO kártyajáték: **Piratatak** - taktika



Cikkszám: **DJ05113**

Ajánlott életkor: 5 éves kortól
Játékosok száma: 2-4 játékos
A játék tartalma: 55 kártyalap,
4 x 6=24 hajó lap, 20 arany érme lap, 8 kalóz lap, 3 ágyú lap.

A játék célja: elsőként kell összerakni a saját színű kalózhajót.

A játék előkészülete: tegyük a lapokat lefelé fordítva az asztal közepére.

A játék menete: Az óra járásának megfelelő irányban, minden játékos, amikor sorra kerül, akkor húz egy lapot és megmutatja a többieknek. A játék során a játékosoknak legalább egyszer húzniuk kell, azután eldönthetik, hogy tovább is húznak még vagy átadják ezt a jogot/passzolják.

4 lehetőség van:

- a játékos hajó lapot húzott: Ha a játékos még nem kezdte el a hajója összerakását, akkor maga elé helyezi a húzott lapot és eszerinti színű hajót kell majd összeépítenie. Kivéve, ha egy másik játékos már elkezdte összerakni azt a színű hajót.

Minden rákövetkező fordulóban, minden adott (először húzott) színű hajókártyával lehetősége van a játékosnak összerakni a hajóját. A játékos színének nem megfelelő hajókártyákat jobbra félre kell tennie. (Később a nem kellő kártyáktól lehetősége lesz a játékosnak megszabadulni vagy el tudja majd adni azokat a játék folyamán.)

Ha egy játékos hajólapot húz, utána folytathatja laphúzást, ha akarja.

- ágyú lapot húz a játékos: Félre kell tenni a játékos jobbjára és folytathatja a húzást.

- a játékos arany érme lapot húz: A jobbjára teszi és folytathatja a húzást. Az arany érmevel a játékosnak lehetősége van hajólapot vennie egy másik játékostól azért, hogy összerakhassa a saját színű hajóját.

Figyelem: Ha egy játékos szeretne venni egy hajókártyát (csak egyet egy körben) akkor nem húzhat lapot. A játékosárs nem tagadhatja meg a hajólap eladást. (3 "arany érme" kártyát lehet átváltani 1 "hajó" kártyára).

- kalóz lapot húz a játékos: Oh jaj! Akkor 3 nála lévő lapot vissza kell adnia (arany érme vagy másik játékosnak megfelelő színű hajókártya, vagy akár saját színű hajókártya) + a kalóz kártyát a pakli mellé kell tennie és másik játékos következhet. (ha nincs 3 lapja, akkor a nála lévő maradék kártyákat kell odaadnia)

Másrésről, ha egy játékosnak van ágyú kártyája, akkor a kalózkártyát és az ágyú kártyát együtt a pakli mellé teszi (ekkor nem ad vissza lapokat). A következő játékos folytatja a játékot.

Pakli: Ha elfogy, akkor az egyik játékos fogja a lapokat, összekeveri, és új paklit csinál.

Ki nyer? Aki elsőként tudja összerakni a (saját színű) hajóját (6 azonos színű kártyából).