

PIRATATAK



Wiek: 5-99



2-4 graczy



Zawartość: 55 kart: 4 x 6 = 24 karty "statki",
20 kart ze "złotymi monetami", 8 kart "piratów"
3 karty "armat".



Cel gry: Być pierwszym z graczy, który jako pierwszy zbuduje łódkę swojego koloru.



Przygotowanie do gry: Potasuj karty i połóż je zakryte na kupce na środku stołu.

Rozgrywka: Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy z graczy losuje kartę i pokazuje ją innym graczom. Podczas kolejki, gracze muszą losować przynajmniej raz (za wyjątkiem kupowania kart). Następnie mogą zdecydować, czy kontynuować losowanie czy pasować.

Istnieją 4 opcje podczas pobierania kart:

- **Gracz losuje kartę "łódkę":** jeśli gracz nie buduje jeszcze łódki, kładzie kartę przed sobą i musi zacząć budować łódkę tego koloru (chyba, że inny gracz już rozpoczął budowanie łódki tego koloru). W kolejnych rundach gracz może użyć wszystkich kart łódek swojego koloru, aby budować swoją łódź. Karty "łódki" innego koloru należy położyć po swojej prawej stronie (można się ich pozbywać lub sprzedawać w dalszej fazie gry). Po wylosowaniu karty "łódki" gracz może kontynuować losowanie.
- **Gracz losuje kartę z "armatą":** umieszcza ją po swojej prawej stronie i kontynuuje losowanie.

- **Gracz losuje kartę "złota moneta"**: kładzie ją po swojej prawej stronie i może kontynuować losowanie.
- **Gracz losuje kartę "pirat": pech!** Gracz kładzie 3 karty z ręki (złote monety, części łódki o kolorach należących do przeciwników lub swoje własne!) i kartę pirata obok kupki. Jeśli posiada mniej niż 3 karty, musi się pozbyć wszystkich posiadanych kart. Jeśli gracz posiada kartę "armatę", może jej użyć do pokonania pirata, kładąc obok kupki kartę armatę i kartę pirata bez odrzucania 3 kart z ręki. Po wylosowaniu karty pirata, gracz nie może już losować kolejnych kart, a kolejka przechodzi na następnego gracza. Kupowanie kart: karta "złota moneta" pozwala graczowi kupić kartę "łódkę" od przeciwnika, która pozwoli na ukończenie swojej łodzi. (3 karty "złota moneta" należy wymienić na 1 kartę "łódkę").
- Jeśli gracz zdecyduje się kupić kartę *łódkę*, nie losuje już karty w tej rundzie.
- Tylko jedna karta może zostać kupiona podczas rundy.
- Przeciwnik nie może odmówić sprzedaży karty *łódki*.
- Gracze nie mogą kupować karty *łódki*, nie swojego koloru.

Kiedy kupka się skończy, jeden z graczy zabiera wszystkie karty, tasuje je i kładzie zakryte z powrotem, tworząc nową kupkę.

Kto wygrywa? Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy stworzy kompletną łódkę (6 kart tego samego koloru)

Autorzy gry: Grégory
Kirszbaum i Alex Sanders.

