



Un joc pentru 2-6 jucatori incepand cu 6 ani. Durata medie a unei partide: 20 minute.

CONTINUTUL JOCULUI

72 carti Pirat (cate 12 carti in 6 culori); 27 carti Capitan (marcate pe verso "El Capitan"); 6 pioni Corabie; o carte Primul, o carte Al doilea, o carte Ultimul; 130 monede din "aur"; un cufar; o clepsidra (1 minut); reguli de joc.

IDEEA JOCULUI

Batranul capitan doreste sa se retraga din "afaceri" si doreste sa lase in urma sa un pirat destoinic de aceea va testa memoria si rapiditatea piratilor sai.

PRINCIPIUL SI SCOPUL JOCULUI

Fiecare dintre noi avem in fata sa, vizibila, o serie de carti Pirat. O carte corespunde unei imagini: fiecare dintre noi incercam sa memoram amplasamentul fiecarei carti, apoi intoarcem cartile.

Pe rand fiecare dintre noi intoarcem din pachet o carte reprezentand o imagine. Ar fi indicat sa ne amintim unde este asezata aceasta carte in fata noastra. Asezam pionul corabie pe cartea aleasa si punem mana pe pachet. Dupa verificari piesele simbolizand aurul sunt impartite intre cei mai rapizi. La sfarsitul partidei, jucatorul care a acumulat cel mai mare punctaj (cel mai mult "aur") castiga si va fi noul capitan.

PREGATIREA JOCULUI

Fiecare dintre noi primeste o moneda din "aur", un pachet cu 12 carti Pirat intr-o singura culoare si pionul Corabie corespunzator. Punem separat cele 3 carti Capitan reprezentand luneta, steagul negru si furtuna. Luam aleator alte 13 carti Capitan si le amestecam cu cele 3 indicate anterior pentru a forma un pachet din 16 carti. Cartile Capitan ramase in plus sunt scoase din joc.

Fiecare dintre noi ne amestecam cartile si le asezam in fata noastra, cu fata in sus, formand un dreptunghi din 3 linii si patru coloane (vezi fig. 1). Este important sa asezam cartile asa cum vin fara sa le schimbam locul. Intoarcem clepsidra si avem la dispozitie un minut pentru a memora asezarea cartilor. Dupa trecerea minutului intoarcem cartile cu fata in jos.

DERULAREA PARTIDEI

Jucatorul cel mai in varsta dintre noi incepe. Intoarce repede prima carte din pachet in asa fel incat sa fie vazuta de toti jucatorii in acelasi timp. In acest moment fiecare asezam pionul Corabie pe cartea din fata noastra pe care o consideram identica cu cea intoarsa din pachet, apoi asezam mana pe pachet.

Atentie! fiecare dintre noi asezam corabia pe una dintre carti apoi mana pe pachet.

In ordinea mainilor asezate pe pachet respectivii jucatori primesc cartea Primul, Al doilea, iar cel care aseaza ultimul mana cartea Ultimul. Mainile aflate intre primii doi si ultimul nu primesc nici o carte. Apoi verificam raspunsurile. Fiecare jucator intoarce cartea pe care a asezat corabia si o compara cu cartea intoarsa din pachet.

- Daca cele doua imagini nu corespund, jucatorul (jucatorii) gresind trebuie sa returneze o moneda, daca au.
- Daca cele doua imagini corespund fiecare jucator primeste, sau nu, o parte din comora capitanului in functie de clasament (vezi fig.2):

- Primul primește 3 monede
- Al doilea 2 monede
- Ceilalți câte o monedă
- Cel care are cartea Ultimul nu primește nimic.

O dată premiile sau penalitățile atribuite, cartile Primul, Al doilea, Ultimul sunt repute în joc. Fiecare așază cartea la loc cu fața în jos pentru a reface configurația cartilor așezate în fața noastră, apoi este rândul jucătorului din stânga. Jocul se reia după aceleași reguli acesta întorcând o nouă carte din pachet.

Jocul în doi: Pentru o partidă în doi jucătorul cel mai rapid dacă nu a comis o eroare primește două monede iar celălalt nimic. Dacă primul greșește pune o monedă în cufar.

CARTILE SPECIALE



Când cartea **Furtuna** este întoarsă fiecare dintre noi ne luăm cartile, le amestecăm și le așază din nou cu fața în sus. Clepsidra ne indică minutul pe care îl avem la dispoziție pentru a memora noua configurație apoi jocul continuă normal.



Când cartea **Luneta** este întoarsă, fiecare dintre noi putem întoarce o carte pentru a verifica imaginea apoi așazăm la loc.



Jucătorul care întoarce cartea **Steagul negru** poate să schimbe poziția a două carti a oricărui dintre adversari.

SFARSITUL JOCULUI

Jocul se termină când toate cartile din pachet au fost întoarse. Fiecare dintre noi ne numărăm monedele: cel care are cele mai multe este câștigătorul.

VARIANTA PENTRU TINERII MUSI

Pentru cei mai tineri este posibil să reducem gradul de dificultate jucând cu mai puține carti. În acest caz alegem de comun acord numărul de carti (minimum 3) cu ilustrațiile comune, apoi amestecăm aceste carti cu celelalte carti Capitan precum și cu cele trei carti speciale. Restul cartilor sunt scoase din joc.

VARIANTA PENTRU PIRATII TEMERARI

Pentru cei care deja am jucat mai multe partide putem adăuga punctul următor pentru a încorda jocul. Dacă un jucător întoarce o carte deja întoarsă la un tur precedent anunță "ABORDAJ!" și primește o monedă de la fiecare jucător (de la cei care au), apoi se joacă normal.

Exemplu: La un tur precedent a fost întoarsă o carte reprezentând papagalul. Jucătorul a cărui rând este acum întoarce o carte reprezentând un papagal. Iulia strigă "Abordaj!" și primește o monedă de la fiecare jucător.

Atenție! Dacă un jucător anunță eronat "Abordaj!" e nevoie să pună o monedă din câștigul său în cufar.