

PIRATATAK



5-99 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 55 cartes : 4 x 6 = 24 cartes « bateau », 20 cartes « pièce d'or », 8 cartes « pirate », 3 cartes



But du jeu : Être le premier à reconstituer le bateau de sa couleur.



Préparation du jeu : Mélanger et poser les cartes, faces cachées, en pile au centre de la table.

Déroulement du jeu : On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur pioche une carte qu'il montre aux autres joueurs. Tout au long de la partie, les joueurs sont obligés de piocher au moins une fois (sauf lors de l'achat d'une carte) ; puis ils peuvent décider de continuer à piocher ou de passer la main...

Lors d'une pioche, 4 possibilités se présentent :

- **Le joueur pioche une carte « bateau » :** si le joueur ne construit pas encore de bateau, il la pose devant lui et devra reconstituer le bateau de cette couleur piochée (sauf si un autre joueur construit déjà un bateau de cette couleur). Lors des prochains tours, toutes les cartes « bateau » de cette couleur lui permettront de reconstituer son bateau. Les cartes « bateau » des autres couleurs seront posées sur sa droite (il pourra s'en débarrasser ou se les faire acheter plus tard dans la partie). Après avoir pioché une carte « bateau », le joueur peut continuer à piocher.
- **Le joueur pioche une carte « canon » :** il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.
- **Le joueur pioche une carte « pièce d'or » :** il la pose sur sa droite et peut continuer à piocher.

- **Le joueur pioche une carte « pirate »** : pas de chance ! Le joueur remet à côté de la pioche 3 cartes de son jeu (des pièces d'or, des parties de bateau d'autres joueurs ou du sien !) + la carte « pirate ». S'il lui reste moins de 3 cartes, il rend toutes celles qu'il lui reste. S'il possède une carte « canon », le joueur peut l'utiliser pour contrer le pirate en jetant à côté de la pioche la carte « pirate » + la carte « canon », et sans jeter 3 de ses cartes. Après avoir pioché une carte « pirate », le joueur ne peut plus piocher et passe la main.

Achat d'une carte : les cartes « pièce d'or » permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte « bateau » pour compléter son propre bateau (3 cartes « pièce d'or » en échange d'une carte « bateau »).

- Si le joueur décide d'acheter une carte « bateau », il ne pioche pas de carte lors de ce tour.
- On ne peut acheter qu'une seule carte par tour.
- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte « bateau ».
- Il n'est pas possible d'acheter une carte « bateau » qui ne soit pas de sa couleur.

Lorsque la pioche est épuisée, un joueur prend toutes les cartes, les mélange, et les repose pour constituer une nouvelle pioche.

Qui gagne ? Le gagnant est le premier qui a réussi à former un bateau complet (6 cartes de la même couleur).



Un jeu de Grégory Kirszbaum
et Alex Sanders.

PIRATATAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



Contents: 55 cards: 4 x 6 = 24 "boat" cards ,
20 "gold coin" cards, 8 "pirate" cards ,
3 "cannon" cards.



Aim of the game: Be the first to build a boat of your colour.



Getting the game ready: Shuffle the cards and place them face down in a pile in the middle of the table.

Playing the game: Play moves clockwise around the table. The youngest player draws a card and shows it to the other players. Throughout the game, players have to draw at least once (except when buying a card); then they can decide to continue drawing or hand over to the next player...

There are 4 options when drawing:

- **The player draws a "boat" card:** if the player is not yet building a boat, they place it in front of them and must build the boat of that colour (unless another player is already building a boat of that colour). In the next rounds, they can use all the "boat" cards of this colour to build their boat. They place any "boat" cards of the other colours on their right (they can get rid of them or sell them later in the game). After drawing a "boat" card, the player may continue to draw.
- **The player draws a "cannon" card:** they place it on their right and can continue to draw.

- **The player draws a "gold coin" card:** they place it on their right and can continue to draw.
- **The player draws a "pirate" card:** bad luck! The player places 3 cards from their hand (gold coins, other players' boat parts or their own!) + the "pirate" card next to the deck. If they have fewer than 3 cards left, they must give up all their remaining cards. If the player has a "cannon" card, they can use it to counter the pirate by putting the "pirate" card + the "cannon" card next to the deck, without throwing away 3 of their cards. After drawing a "pirate" card, the player cannot draw any more and play moves on to the next player.

Buying a card: "gold coin" cards allow the player to buy a "boat" card from an opponent to complete their own boat (3 "gold coin" cards in exchange for one "boat" card).

- If the player decides to buy a "boat" card, they do not draw a card in this turn.
- Only one card can be purchased per turn.
- The opponent cannot refuse to sell a "boat" card .
- Players cannot buy a "boat" card that is not of their own colour.

When the deck is used up, one player takes all the cards, shuffles them, and puts them down again to make a new deck.

Who wins? The winner is the first person to make a complete boat (6 cards of the same suit).

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders.



PIRATATAK



5-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 55 Karten: 24 Schiffsteile (je 6 in 4 Farben), 20 Goldmünzen, 8 Piraten, 3 Kanonen



Ziel des Spieles: Baue als Erster ein Schiff in deiner Farbe.



Spielvorbereitung: Mischt die Karten und legt sie verdeckt als Stapel in die Tischmitte.

Spielverlauf: Die Spieler sind im Uhrzeigersinn einzeln nacheinander an der Reihe. Der jüngste Spieler zieht eine Karte beginnt. Immer wenn ein Spieler am Zug ist, muss er mindestens eine Karte ziehen (außer er kauft eine Karte) und sie den Mitspielern zeigen; dann kann er entscheiden, ob er weiter Karten ziehen oder aufhören und den Zug an den nächsten Spieler weitergeben möchte.

Beim Ziehen einer Karte gibt es 4 Möglichkeiten:

Schiff: Falls der Spieler noch kein Schiff baut, legt er die Karte vor sich ab und muss jetzt ein Schiff in dieser Farbe bauen (außer ein anderer Spieler baut bereits ein Schiff in dieser Farbe). In den nächsten Runden kann der Spieler alle Schiff-Karten dieser Farbe benutzen, um sein Schiff weiterzubauen. Alle Schiff-Karten in anderen Farben legt er rechts von sich ab (er kann sie später abwerfen oder verkaufen). Nachdem der Spieler eine Schiff-Karte gezogen hat, darf er weiter Karten ziehen.

Kanone: Der Spieler legt die Karte rechts von sich ab und darf weiter Karten ziehen.

Goldmünze: Der Spieler legt die Karte rechts von sich ab und darf weiter Karten ziehen.

Pirat: Pech gehabt! Der Spieler muss 3 seiner Karten (Goldmünzen, Schiff-Karten von anderen Spielern oder seine eigenen!) und den Piraten auf den Ablagestapel legen. Hat er nur noch weniger als 3 Karten, legt er alle verbleibenden Karten ab. Hat der Spieler eine Kanone, kann er damit den Piraten unschädlich machen: Er legt den Piraten zusammen mit der Kanone auf den Ablagestapel und muss keine weiteren Karten ablegen. Nachdem er einen Piraten gezogen hat, darf der Spieler nicht weiter Karten ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Eine Karte kaufen: Mit Goldmünzen-Karten können Spieler Schiff-Karten von anderen Spielern kaufen, um sein eigenes Schiff fertig zu bauen (3 Goldmünzen-Karten werden gegen 1 Schiff-Karte getauscht).

- Kauft ein Spieler in seinem Zug eine Schiff-Karte, zieht er keine Karte vom Stapel.
- Pro Zug dürfen Spieler nur 1 Karte kaufen.
- Der andere Spieler kann nicht verhindern, dass ihm eine Schiff-Karte abgekauft wird.
- Kein Spieler darf eine Schiff-Karte kaufen, die nicht seine Farbe hat.

Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Stapel bereit.

Spielende: Wer als Erster ein komplettes Schiff baut (6 Schiff-Karten einer Farbe), gewinnt!

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum und Alex Sanders.



Achtung. Kleine Teile.

PIRATATAK



5-99 años



2-4 jugadores



Contenido: 55 cartas: 4 x 6 = 24 cartas de barco, 20 cartas de moneda de oro, 8 cartas de pirata, 3 cartas de cañón.



Objetivo del juego: ser el primero en reconstruir el barco de su color.



Preparación del juego: barajar y colocar las cartas boca abajo en un montón en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven roba una carta y la muestra a los demás jugadores. A lo largo de la partida, los jugadores están obligados a robar al menos una vez (excepto cuando compran una carta). Después, pueden decidir seguir robando o pasar el turno...

Hay 4 posibilidades cuando se saca una carta:

- **El jugador roba una carta de barco:** si el jugador aún no puede construir un barco, la coloca frente a él y deberá reconstruir el barco de ese color (a menos que otro jugador ya esté construyendo un barco de ese color). En las siguientes rondas, todas las cartas de barco de ese color le permitirán reconstruir su barco. Colocará las cartas de barco de otros colores a su derecha (podrá descartarlas o venderlas más adelante en la partida). Después de robar una carta de barco, el jugador puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de cañón:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.
- **El jugador roba una carta de moneda de oro:** la coloca a su derecha y puede seguir robando.

- **El jugador roba una carta de pirata:** ¡mala suerte! El jugador coloca 3 cartas junto al montón (monedas de oro, partes del barco de otros jugadores o del suyo) y la tarjeta de pirata. Si le quedan menos de 3 cartas, devuelve todas las que le quedan. Si el jugador tiene una carta de cañón, puede utilizarla para contrarrestar al pirata devolviendo la carta de pirata y la de cañón al montón sin perder 3 de sus cartas. Después de sacar una carta de pirata, el jugador no puede volver a robar y pasa el turno.

Comprar una carta: con las cartas de moneda de oro el jugador puede comprar una carta de barco a un oponente para completar su propio barco (3 cartas de moneda de oro a cambio de una carta de barco).

- Si el jugador decide comprar una carta de barco, no roba una carta en este turno.
- Solo se puede comprar una carta por turno.
- El jugador contrario no puede negarse a vender una carta de barco.
- No es posible comprar una carta de barco que no sea de su color.

Cuando se acaban las cartas del montón, un jugador toma todas las cartas, las baraja y las vuelve a colocar para formar otro montón.

¿Quién gana? El primer jugador que construya un barco completo (6 cartas del mismo color).



Un juego de Grégory Kirszbaum
y Alex Sanders.

DJECO

Advertencia. Partes pequeñas.

PIRATATAK



5-99 anni



da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 55 carte: 4 x 6 = 24 carte "nave", 20 carte "moneta d'oro", 8 carte "pirata", 3 carte "cannone".



Scopo del gioco: ricostruire per primi la nave del proprio colore.



Preparazione del gioco: mescolare e posizionare le carte, a faccia in giù, impilate al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane pesca una carta e la mostra agli altri giocatori. Durante tutta la partita, i giocatori sono obbligati a pescare almeno una volta (tranne quando comprano una carta); poi possono decidere di continuare a pescare o passare la mano...

Al momento di pescare, ci sono 4 possibilità:

- **Il giocatore pesca una carta "nave":** se il giocatore non ha ancora costruito una nave, la mette davanti a sé e deve costruire la nave di quel colore (a meno che un altro giocatore non stia già costruendo una nave di quel colore). Nei turni successivi, tutte le carte "nave" di questo colore gli permetteranno di costruire la sua nave. Le carte "nave" degli altri colori saranno collocate alla sua destra (può liberarsene o farle comprare più tardi nel gioco). Dopo aver pescato una carta "nave", il giocatore può continuare a pescare.
- **Il giocatore pesca una carta "cannone":** la mette alla sua destra e può continuare a pescare.
- **Il giocatore pesca una carta "moneta d'oro":** la mette alla sua destra e può continuare a pescare.

- **Il giocatore pesca una carta "pirata":** niente da fare! Il giocatore rimette a lato del monte 3 carte dal suo mazzo (monete d'oro, parti di nave di altri giocatori o le proprie!) + la carta "pirata". Se gli rimangono meno di 3 carte, restituisce tutte le carte che gli sono rimaste. Se il giocatore ha una carta "cannone", può usarla per contrastare il pirata gettando a lato del monte la carta "pirata" + la carta "cannone" senza buttare via 3 delle sue carte. Dopo aver pescato una carta "pirata", il giocatore non può più pescare e passa la mano.

Comprare una carta: le carte "moneta d'oro" permettono al giocatore di comprare una carta "nave" da un avversario per completare la propria nave (3 carte "moneta d'oro" in cambio di una carta "nave").

- Se il giocatore decide di comprare una carta "nave", non pesca una carta in questo turno.
- Si può comprare solo una carta per turno.
- Il giocatore avversario non può rifiutarsi di vendere una carta "nave".
- Non è possibile comprare una carta "nave" che non sia del suo colore.

Quando il monte è esaurito, un giocatore prende tutte le carte, le mischia e le rimette a posto per fare un nuovo monte.

Chi vince? Il vincitore è il primo giocatore che forma una nave completa (6 carte dello stesso colore).

Un gioco di Grégory Kirszbaum
e Alex Sanders.



DJECO

Avvertenza. Piccole parti.

PIRATATAK



Dos 5 aos 99 anos



De 2 a 4 jogadores



Conteúdo: 55 cartas: 4x6 = 24 cartas "barco", 20 cartas "moeda de ouro", 8 cartas "pirata" e 3 cartas "canhão".



Objetivo do jogo: ser o primeiro a reconstituir o barco da sua cor.



Preparação do jogo: baralhem e coloquem as cartas empilhadas, viradas para baixo, no centro da mesa.

Decorrer do jogo: joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo tira uma carta e mostra-a aos outros jogadores. Durante todo o jogo, os jogadores devem tirar pelo menos uma carta (exceto quando compram uma carta) e depois podem decidir continuar a tirar cartas ou passar a sua vez.

Existem 4 possibilidades ao tirar uma carta:

- **O jogador tira uma carta "barco":** se o jogador ainda não construir um barco, coloca-a à sua frente e deverá reconstituir o barco da cor da carta que tirou (exceto se outro jogador já estiver a construir um barco dessa cor). Nas próximas rondas, todas as cartas "barco" desta cor permitir-lhe-ão reconstituir o seu barco. As cartas "barco" das outras cores serão colocadas à sua direita (poderá descartá-las ou vendê-las mais tarde no jogo). Depois de tirar uma carta "barco", o jogador pode continuar a tirar cartas.
- **O jogador tira uma carta "canhão":** coloca-a à sua direita e pode continuar a tirar cartas.
- **O jogador tira uma carta "moeda de ouro":** coloca-a à sua direita e pode continuar a tirar cartas.

- **O jogador tira uma carta "pirata":** que azar! O jogador coloca 3 das suas cartas ao lado do baralho (moedas de ouro, partes de barco de outros jogadores ou do seu!) e a carta "pirata". Se ficar com menos de 3 cartas, devolve todas as cartas que lhe restam. Se o jogador tiver uma carta "canhão", pode utilizá-la para neutralizar o pirata, atirando a carta "pirata" e a carta "canhão" para o lado do baralho sem deitar fora 3 das suas cartas. Depois de tirar uma carta "pirata", o jogador já não pode tirar cartas e passa a sua vez.

Comprar uma carta: as cartas "moeda de ouro" permitem ao jogador comprar uma carta "barco" de um adversário para completar o seu próprio barco (3 cartas "moeda de ouro" em troca de uma carta "barco").

- Se o jogador decidir comprar uma carta "barco", não tira uma carta nesta jogada.
- Apenas se pode comprar uma carta por jogada.
- O jogador adversário não pode recusar vender uma carta "barco".
- Não é possível comprar uma carta "barco" que não seja da sua cor.

Quando já não houver cartas no baralho, um jogador pega em todas as cartas, baralha-as e coloca-as de volta para constituir um novo baralho.

Quem ganha? O vencedor é o primeiro jogador a formar um barco completo (6 cartas da mesma cor).

Um jogo de Grégory Kirszbaum e Alex Sanders



Atenção. Peças de pequenas dimensões.

PIRATATAK



5 - 99 jaar



2 tot 4 Spelers



Inhoud: 55 kaarten: 4 x 6 = 24 schepen-kaarten, 20 goudstukken-kaarten, 8 piraten-kaarten, 3 kanonnen-kaarten.



Doel van het spel: Als eerste een schip in een bepaalde kleur samenstellen.



Vorbereiding van het spel: Schud de kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel in het midden van de tafel.

Verloop van het spel: Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler trekt een kaart en toont deze aan de andere spelers. Gedurende het hele spel zijn de spelers verplicht om minstens één keer een kaart te trekken (behalve wanneer ze een kaart kopen); daarna kunnen ze besluiten om nog een kaart te trekken of te passen ...

Er zijn 4 mogelijkheden bij het trekken van een kaart:

- **De speler trekt een schepen-kaart:** als de speler nog geen schip aan het bouwen is, legt hij deze voor zich neer en moet hij een schip samenstellen in de kleur van de getrokken kaart (tenzij een andere speler al een schip in die kleur aan het bouwen is). In de volgende ronden kan hij met behulp van alle schepen-kaarten in deze kleur, zijn schip samenstellen. De schepen-kaarten in de andere kleuren legt hij rechts van zich neer (hij kan ze later weggooien of laten kopen). Nadat de speler een schepen-kaart heeft getrokken, mag hij weer een kaart trekken.
- **De speler trekt een kanonnen-kaart:** hij legt deze kaart rechts van zich neer en mag weer een kaart trekken.

- **De speler trekt een goudstukken-kaart:** hij legt deze kaart rechts van zich neer en mag weer een kaart trekken.
- **De speler trekt een piraten-kaart:** dat is pech hebben! De speler legt 3 kaarten uit zijn spel (goudstukken, delen van het schip van de andere spelers of van zijn eigen schip!) + de piraten-kaart naast de stapel. Als hij minder dan 3 kaarten over heeft, geeft hij alle resterende kaarten terug. Als de speler een kanonnen-kaart heeft, kan hij die gebruiken om de piraat te counteren door de piraten-kaart + de kanonnen-kaart naast de stapel te gooien, en zonder 3 van zijn kaarten weg te gooien. Nadat de speler een piraten-kaart heeft getrokken, mag hij geen nieuwe kaart meer trekken en is de volgende speler aan de beurt.

Een kaart kopen: met een goudstukken-kaart kan de speler een schepen-kaart kopen bij een tegenspeler om zijn eigen schip af te bouwen (3 goudstukken-kaarten in ruil voor een schepen-kaart).

- Als de speler besluit een schepen-kaart te kopen, trekt hij tijdens deze beurt geen kaart.
- Er mag per beurt slechts één kaart worden gekocht.
- De tegenspeler mag niet weigeren een schepen-kaart te verkopen.
- Een speler kan alleen een schepen-kaart in zijn eigen kleur kopen.

Als de stapel op is, worden alle kaarten geschud en hiervan weer een nieuwe stapel gemaakt.

Wie is de winnaar? Degene die als eerste een compleet schip (6 kaarten in dezelfde kleur) heeft gebouwd wint het spel.



Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders.

DJECO

PIRATATAK



5–99 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 55 spelkort: $4 \times 6 = 24$ kort med delar av en båt, 20 kort med guldmynt, 8 kort med en pirat, 3 kort med en kanon.



Spelets mål: Bli först med att bygga upp båten i sin egen färg.



Förberedelser: Blanda korten och lägg dem med bildsidan nedåt i en hög mitt på bordet.

Så här går spelet till: Spelturen går medsols. Den yngsta spelaren drar ett kort som hen visar för de andra spelarna. Under spelets gång måste spelarna dra ett kort minst en gång (utom när de köper ett kort). Sedan kan de bestämma om de vill dra ytterligare ett kort eller låta turen gå vidare till nästa spelare.

När en spelare drar ett kort finns det 4 möjligheter:

- **Spelaren drar ett kort med en båt:** om spelaren inte har börjat bygga sin båt ännu ska hen lägga ned kortet framför sig och måste börja bygga en båt i den färgen (förutom om en annan spelare redan har börjat bygga en båt i den färgen). Under de följande varven ska spelaren bygga sin båt med hjälp av alla kort med delar av en båt i den här färgen. Kortet med delar av en båt i en annan färg ska spelaren till höger om sig (hen kan välja att göra sig av med dem eller sälja dem längre fram under spelets gång). När spelaren har dragit ett kort med delar av en båt får hen fortsätta och dra ett nytt kort.
- **Spelaren drar ett kort med en kanon:** spelaren lägger kortet till höger om sig och får fortsätta och dra ett nytt kort.

- **Spelaren drar ett kort med ett guldmynt:** spelaren lägger kortet till höger om sig och får fortsätta och dra ett nytt kort.
- **Spelaren drar ett kort med en pirat:** otur! Spelaren måste lägga 3 av sina egna kort bredvid plockhögen (kort med ett guldmynt, delar av andra spelares båtar eller sin egen!) + kortet med en pirat. Om spelaren har färre än 3 kort kvar måste hen lägga ifrån sig allihop. Om spelaren har ett kort med en kanon kan hen använda det för att spela ut piraten genom att lägga både kortet med piraten och kortet med kanonen bredvid plockhögen, utan att kasta 3 av sina kort. När spelaren har dragit ett kort med en pirat får hen inte dra fler kort och turen går över till nästa spelare.

Köpa ett kort: med korten med ett guldmynt kan spelaren köpa ett kort med en båt från en av sina motspelare för att bygga sin egen båt (3 kort med ett guldmynt i utbyte mot ett kort med en del av en båt).

- Om spelaren bestämmer sig för att köpa ett kort med en båt får hen inte dra några fler kort under det här varvet.
- Det går bara att köpa ett kort per varv.
- Motspelaren kan inte vägra att sälja ett kort med en båt.
- Spelaren kan inte köpa ett kort med en båt som inte är i spelarens egen färg.

När plockhögen är slut tar en av spelarna upp alla korten, blandar dem och lägger tillbaka dem så att det bildas en ny plockhög.

Vem vinner? Vinnaren är den som först lyckas bygga en hel båt (6 kort i samma färg).



Ett spel utformat av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders.

DJECO

Varning. Små delar.

PIRATATAK



Fra 5 til 99 år



2 til 4 spillere



Indhold: 55 kort: 4 x 6 = 24 "båd"-kort, 20 "guldmønt"-kort, 8 "pirat"-kort, 3 "kanon"-kort.



Spillet formål: At være den første, der bygger båden i sin farve.



Forberedelse af spillet: Bland kortene og læg dem i en bunke på bordet med billedsiden nedad.

Spilleregler: Der spilles efter tur i urets retning. Den yngste spiller tager et kort op fra bunken og viser det til de øvrige spillere. Under hele spillet skal spillerne tage et kort op fra bunken mindst én gang (undtagen ved køb af et kort). Derefter kan de vælge at fortsætte med at tage kort op fra bunken eller springe over ...

Når der tages kort op fra bunken, er der 4 muligheder:

- **Spilleren trækker et "båd"-kort:** Hvis spilleren endnu ikke er ved at bygge en båd, lægger han/hun kortet foran sig, og han/hun skal så bygge båden i den farve, der er taget op (undtagen hvis en anden spiller allerede er ved at bygge en båd i den farve). I de næste omgange kan han/hun bruge alle "båd"-kort i samme farve til at bygge sin båd. "Båd"-kort i andre farver lægges til højre for spilleren (som kan skille sig af med dem eller sælge dem senere i spillet). Efter at have trukket et "båd"-kort kan spilleren fortsætte med at tage kort op fra bunken.
- **Spilleren trækker et "kanon"-kort:** Han/hun lægger det til højre for sig og kan fortsætte med at tage kort op fra bunken.
- **Spilleren trækker et "guldmønt"-kort:** Han/hun lægger det til højre for sig og kan fortsætte med at tage kort op fra bunken.

- **Spilleren trækker et "pirat"-kort:** Det var uheldigt! For spilleren skal så lægge 3 af sine kort ved siden af bunken (guldmønt-kort, dele af andre spilleres eller sin egen båd!) + "pirat"-kortet. Hvis han/hun har færre end 3 kort på hånden, skal han/hun lægge alle dem, han/hun har. Hvis spilleren har et "kanon"-kort, kan han/hun bruge det til at bekæmpe piraten ved at lægge "pirat"-kortet ved siden af bunken + "kanon"-kortet og uden at aflevere 3 af sine kort. Når spilleren har trukket et "pirat"-kort, kan han/hun ikke længere tage kort op fra bunken, og det er den næste spillers tur.

Køb af kort: Spilleren kan anvende "guldmønt"-kortene til at købe et "båd"-kort fra en modspiller til at bygge videre på sin egen båd (3 "guldmønt"-kort i bytte for et "båd"-kort).

- Hvis spilleren beslutter at købe et "båd"-kort, tager han/hun ikke noget kort op fra bunken, når det er hans/hendes tur.
- Man kan kun købe ét kort i hver omgang.
- Modspilleren kan ikke nægte at sælge et "båd"-kort.
- Spilleren kan ikke købe et "båd"-kort, som ikke er i hans/hendes farve.

Når der ikke er flere kort i bunken, tager en spiller alle kortene, blander dem og lægger dem som en ny bunke.

Hvem vinder? Vinderen er den første spiller, der har bygget en hel båd (6 kort i samme farve).



Et spil af Grégory Kirszbaum og Alex Sanders.

DJECO

Advarsel. Små dele.

PIRATATAK



5–99 лет



2–4 игрока



В комплекте: 55 карточек: 4 x 6 = 24 карточки «корабль», 20 карточек «золотая монета», 8 карточек «пират», 3 карточки «пушка».



Цель игры: первым построить корабль своего цвета.



Подготовка к игре: перемешайте карточки и выложите их в центре стола стопкой лицевой стороной вниз.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым берет карточку из стопки и показывает ее остальным игрокам. Во время каждого хода игрок должен взять как минимум одну карточку (кроме случаев, когда он покупает карточку). Затем он либо продолжает брать карточки, либо передает ход следующему игроку...

Если игрок берет карточку, возможно 4 варианта:

- **Игрок взял карточку «корабль».** Если игрок еще не строит корабль, он кладет карточку перед собой и она определяет цвет его корабля (если только другой игрок уже не строит корабль этого цвета). Чтобы построить корабль, игрок должен собрать все карточки «корабль» этого цвета во время следующих ходов. Карточки «корабль» других цветов игрок кладет справа от себя (чтобы потом сбросить или продать их в ходе партии). Если игрок взял карточку «корабль», он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «пушка».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «золотая монета».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.

- **Игрок взял карточку «пират».** Не повезло! Игрок кладет рядом со стопкой 3 свои карточки (золотые монеты, части кораблей других игроков или части своего корабля) и карточку «пират». Если у него меньше 3 карточек, он теряет их все. Если у игрока есть карточка «пушка», он может использовать ее для защиты от пирата: он кладет рядом со стопкой карточку «пират» и карточку «пушка», и при этом он не теряет 3 карточки. Если игрок взял карточку «пират», он больше не может брать карточки и ход переходит к следующему игроку.

Покупка карточки. Карточки «золотая монета» позволяют игроку купить у соперника карточку «корабль» для строительства своего корабля (одну карточку «корабль» можно купить за 3 карточки «золотая монета»).

- Если игрок решил купить карточку «корабль», он не берет карточки из стопки во время этого хода.
- За один ход можно купить только одну карточку.
- Соперник не может отказаться продать карточку «корабль».
- Игрок не может купить карточку «корабль» не своего цвета.

Если карточки в стопке закончились, один из игроков перемешивает сброшенные карточки и вновь выкладывает их стопкой.

Кто побеждает? Побеждает игрок, который первым построил корабль (собрал 6 карточек своего цвета).



Авторы игры: Grégory Kirszbaum,
Alex Sanders.