

DJ05207 NAIN JAUNE ŻÓŁTY KRASNAL

Wiek: 7-99 lat

Ilość graczy: 2-4

Zawartość: 1 plansza przedstawiająca 5 kart „wygrywających” + 1 miseczka Kapitana Haka + 52 karty (w tym 5 kart „wygrywających”) + 78 żetonów (12 diamentów, 12 rubinów, 12 szafirów, 12 szmaragdów, 30 złotych monet).

Cel gry: zebrać jak największy łup.

Przygotowanie gry: każdy z graczy dostaje 19 żetonów:

RYSUNEK PLANSZY

3 diamenty + 3 rubiny + 3 szafiry + 3 szmaragdy + 7 złotych monet. Planszę kładziemy na środku stołu, a skrzynkę Kapitana Haka na środku planszy.

Każdy z graczy kładzie na planszy, na odpowiednim polu swój wkład w grę, wg poniższych wskazówek:

- 1 diament lub jego równowartość na szkielecie (karta nr 7) z rodziny „czaszka”.
- 1 rubin lub jego równowartość na piracie (karta nr 13) z rodziny „żagle na maszt”.
- 1 szafir lub jego równowartość na kobiecie-piracie (karta nr 12) z rodziny „do steru”.
- 1 szmaragd lub jego równowartość na dziecko (karta nr 11) z rodziny „czaszka”.
- 1 złota moneta na papudze (karta nr 10) z rodziny „kula armatnia”.

Rozdający wydaje graczom określoną ilość kart. Ilość kart uzależniona jest od ilości graczy:

- Przy 2 graczach, każdy dostaje 22 karty.
- Przy 3 graczach, każdy dostaje 15 kart.
- Przy 4 graczach, każdy dostaje 12 kart.

RYSUNEK

Pozostałe karty kładziemy z boku wierzchem do dołu. Będą potrzebne w następnej kolejce.

Przebieg gry: gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Karty położone są na wspólnym stosiku. Gracz, który siedzi po lewej stronie od rozdającego zaczyna pozbywać się swoich kart (liczonych w górę) i bez przerwy i **nie biorąc pod uwagę „rodziny Kart**. Nie musi zaczynać od 1.

Przykład: jeżeli gracz posiada 4, 5, 7, 3 może pozbyć się swojej 3, potem swojej 4 i 5, ale nie może pozbyć się 7, ponieważ brakuje mu 6.

Gdy gracz nie może już położyć kart w rozpoczętej serii, kolejka przechodzi na następnego gracza, który musi kontynuować rozpoczętą grę (w naszym przypadku musi położyć najpierw 6-tkę). Jeżeli nie może tego zrobić, kolejka przechodzi na następnego gracza i gra toczy się dalej. Jeśli w czasie tej kolejki żaden gracz nie mógł grać, to ostatni z graczy, który położył kartę rozpoczyna nową kolejkę.

Podpowiedź: gracz powinien zacząć kolejkę od karty, która pozwala mu zrobić serię jak najdłuższą.

Szczególne przypadki:

- Gdy jeden z graczy położy pirata nr 13. Zaczyna nową serię kartą, którą wybrał.

- **„karta wygrywająca”**: jeśli w czasie danej kolejki któryś z graczy przebije jedną z kart z planszy, ogłasza mówiąc np. „pirat zabiera” i zabiera żetony w grze znajdujące się na polu tej karty. Jeśli zapomni tego wypowiedzieć, traci wystawione żetony i pozostaje aż do następnej kolejki.
- **„wielkie cumowanie”**: jeśli już od pierwszej kolejki, graczowi udaje się pozbyć wszystkich kart, realizuje „wielkie cumowanie”. Zgarnia wszystkie wyłożone bogactwa na planszy (niezależnie czy posiadał już wszystkie karty z planszy, czy nie).

NB 1: żetony niezebrane z planszy pozostają do następnej kolejki.

NB 2: gracz, który na początku kolejki nie ma wystarczająco żetonów jest wyeliminowany z gry.

Koniec partii: partia kończy się, gdy jeden z graczy pozbył się wszystkich swoich kart. Pozostali gracze oddają mu po jednej złotej monecie za każdą kartę, jaka im została w ręku. Następnie nowa partia zaczyna się, chyba, że gracze zdecydują zakończyć tę kolejkę. W takim przypadku, gracze liczą swoje żetony, biorąc pod uwagę ich wartość i gracz, który ma największy rezultat wygrywa grę.