

2547

PIRACI + STU + BRACI +

TOWARZYSKA GRA KARCIANA
INSTRUKCJA



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

1. Karty Piratów – 54 szt.
2. Karta Bomba – 1 szt.
3. Dukaty – 120 szt.
4. Podkładki kapitańskie – 6 szt.
5. Instrukcja

LICZBA GRACZY: 2-6

WIEK: 7+

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zgodność elementów z listą zawartości pudełka umieszczoną obok. W razie niezgodności prosimy o kontakt, e-mail: alexander@alexander.com.pl

HEJ TAM, SZCZURY LĄDOWE! OTO MY, DZIELNI PIRACI! STU BRACI, WŁADCY WSZYSTKICH MÓRZ I OCEANÓW. CHCESZ NAS POZNAĆ? ZAPRASZAMY. JEŚLI SIĘ NIE BOISZ PRZYGÓD, NIESTRASZNE CI FALE I MORSKIE POTWORY. „PIRACI – STU BRACI” TO SZYBKĄ GRĄ TOWARZYSKĄ, W KTÓREJ TAK SAMO JAK NA MORZU, LICZY SIĘ REFLEKS, BYSTRE OKO I SPOSTRZĘGAWCZOŚĆ.

WARIANT 1:

Rekwizyty:

1. Karty Piratów – 54 szt.
2. Karta Bomba – 1 szt.
3. Dukaty – 120 szt.

Przygotowanie i przebieg rozgrywki:

Dukaty wrzucić do pirackiej skrzyni – pudełka. **Potasuj karty piratów i rozdaj każdemu z graczy po 5 sztuk.** Jedną kartę połóż odkrytą na środku stołu, jednak nie może to być bomba. Resztę talii połóż na stole w zakrytym stosie, tzn. z wizerunkiem pirata do dołu. Grę rozpoczyna gracz, który najszybciej krzyknie „ahoj tam, szczury lądowe!”

Ten wariant gry polega na dokładaniu przez graczy kolejnych kart tak, aby pomiędzy piratami na kolejnych kartach była tylko 1 różnica. Np. piraci mają taki sam zarost i chusty na głowie, ale różnią się tym, że jeden ma opaskę na oku, a drugi jej nie ma. Następnie kartę wyklada gracz po lewej stronie. Musi on dołożyć następną kartę, by pirat różnił się jedną tylko jedną cechą w stosunku do poprzedniego (patrz rysunek poniżej).



RYS.1

KARTA
STARTOWARÓŻNICA:
INNY KOLORRÓŻNICA:
BRAK OPASKIRÓŻNICA:
INNY KOLORRÓŻNICA:
BRODA ZAMIAST
WĄSÓWRÓŻNICA:
INNY KOLOR

Jeśli gracz nie ma na rękę żadnej pasującej karty, to musi dobrać jedną kartę z zakrytego stosu. Jeśli na tej karcie jest wizerunek pirata, który pasuje do odkrytego stosu, to zawodnik może go od razu położyć i kolejka przechodzi dalej. Jeśli jednak karta nie pasuje, tzn. jest więcej niż 1 różnica między piratami, to gracz bierze kartę do siebie i może pozbyć się jej dopiero w dalszych kolejkach, kiedy będzie miał korzystny układ na stole.

Pierwszy gracz, który pozbędzie się wszystkich kart, które miał na rękę, zabiera ze skrzyni (pudełka) 20 dukatów, a gra trwa dalej. Drugi gracz, który pozbędzie się swoich kart zabiera 10 dukatów, a trzeci 5 dukatów.

Koniec rundy następuje, gdy gracze są w impasie i żaden z nich przez całą kolejkę nie dołożył nic. Wtedy następuje ponowne zebranie wszystkich kart, tasowanie i rozdanie od nowa po 5 kart każdemu zawodnikowi. Następną turę rozpoczyna osoba, która poprzednio została z największą liczbą kart. Zdobyte w poprzedniej rundzie dukaty zostają u graczy, a każda tura to szansa na zdobycie kolejnych.

Karta Bomba: W talii znajduje się jedna Karta Bomba - gracz może ją położyć na dowolną kartę i na nią też położyć dowolną kartę (w tym samym ruchu). Karta pirata, na którą bomba jest położona, może się różnić dowolną liczbą cech, w stosunku do karty pirata na bombie. (parz rysunek na następnej stronie)



RYS.2 Użycie Karty Bomby

KONIEC GRY W WARIANCIE 1:

Cała zabawa trwa dopóki w skrzyni są jakieś dukaty. Jeśli w trakcie gry dukatów będzie w skrzyni mało (15 lub mniej), to pierwsza osoba, która zejdzie ze swoich kart zbiera je **wszystkie i następuje koniec gry**. Zawodnicy podliczają dukaty zdobyte w trakcie zabawy i wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej. W przypadku remisu rozegrajcie klasyczny pojedynek na armatnią kulę, mapę skarbów i szablę, czyli piracką wersję gry kamień-papier-nożyce.

WARIANT 2: DO ABORDAŻU!

Rekwizyty:

1. Karty Piratów – tyle kolorów, ilu jest graczy
2. Karta Bomba – 1 szt.
3. Dukaty – 120 szt.

Przygotowanie i przebieg rozgrywki:

Użyjcie tylu kolorów kart, ilu jest graczy, np. przy 3 osobach tylko 3 kolory piratów: czarnych, żółtych i czerwonych. Resztę odłóżcie na bok, nie będą brać udziału w grze.

Osoba, która ostatnio była nad morzem tasuje wszystkie karty i rozdaje je, po równo między graczy.



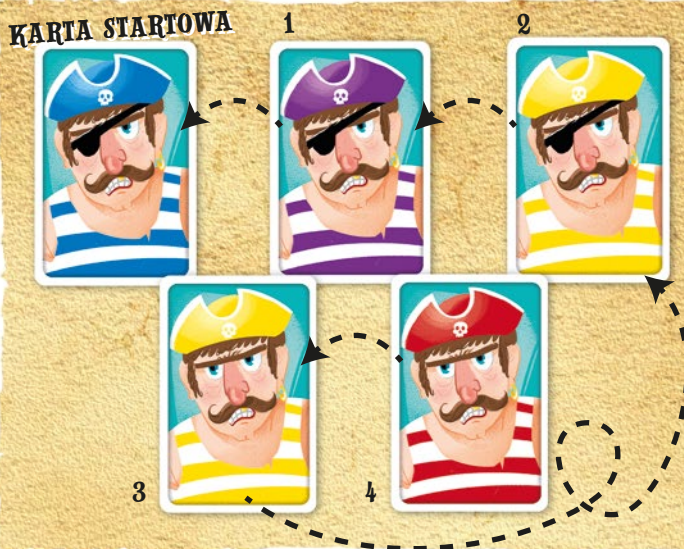
**PIRACI,
DO ABORDAŻU!
PRZYGOTUJCIE SIĘ
SUPERSZYBKĄ
ROZGRYWKĘ!**



Jedna karta, która zostanie w wyniku rozdania, będzie kartą początkową – **gracz rozdający kładzie ją zakrytą na środku pola gry**, ale tak by każdy zawodnik ją dobrze widział i miał do niej swobodny dostęp.

Kiedy wszyscy gracze są gotowi, następuje odsłonięcie karty i wszyscy gracze, w tym samym momencie, na „trzy-cztery” dokładają swoje karty do karty początkowej i tworzą stos, tak by następny pirat różnił się od poprzedniego tylko 1 cechą.

Osoba, która jako pierwsza pozbędzie się swoich kart wygrywa turę i zgarnia 20 dukatów. Pozostali gracze walczą dalej, póki nie zostanie ostatni zawodnik z kartami na ręku.



Jeśli w toku gry zdarzy się sytuacja, w której żaden z graczy nie będzie w stanie dołożyć do stosu żadnej ze swoich kart, to następuje koniec tury. Gracze zajmują miejsca (i otrzymują dukaty ze skrzyni) zgodnie z liczbą posiadanych kart, tzn. im mniej kart, tym wyższe miejsce. **Kto ma najwięcej kart, przegrywa turę.**

Karta Bomba: obowiązuje zasada jak w wariantcie 1.



1. Jeśli jesteście zaawansowanymi morskimi wilkami i lubicie wyzwania, możecie użyć wszystkich kart niezależnie od liczby graczy.
2. Jeśli graczy jest 2 – to dla dłuższej rozgrywki możecie użyć 4 kolorów piratów, np. czarnych, żółtych, czerwonych i niebieskich.

WARIANT 3: ZBIERAMY ZAŁOGĘ

Rekwizyty:

1. Karty Piratów - 54 szt.
2. Podkładki kapitańskie - tyle sztuk, ilu graczy
3. Dukaty - 120 szt.

Przygotowanie i przebieg rozgrywki:

Wyjmijcie z talii kartę bombę, nie będzie potrzebna w tym wariantcie.

Każdy z graczy bierze sobie jedną podkładkę kapitańską. Karty potasujcie, rozdajcie każdemu z graczy po jednej karcie pirata i połóżcie ją na swojej podkładce. To będzie kapitan statku.

Resztę kart rozłóżcie w układzie **5x5 kart**. Następnie, najstarszy gracz krzyczy „Ahoj!” i **wszyscy, jednocześnie zaczynają kompletować załogę swojego statku**, tzn. zbierać z leżących na stole kart z piratami takie, które różnią się tylko jedną cechą od poprzedniego pirata, zaczynając od kapitana. Karty można dokładać z prawej i lewej strony pirata-kapitana.



PIRACI, WYRUSZAMY NA WYPRAWĘ. WIĘC ZBIERAM ZAŁOGĘ! ŚMIAŁKOWIE! ZAPRASZAM NA POKŁAD...

Jeśli karty na stole się skończą lub żaden z graczy nie może dołożyć do swojego układu kolejnej karty, z tych leżących na stole, następuje koniec tej tury. Gracze sprawdzają czy nikt się nie pomylił. Osoba, która zebrała najwięcej piratów do swojej załogi otrzymuje 20 dukatów, drugi gracz otrzymuje 10 dukatów, a trzeci 5 dukatów.

Gracz, który zebrał najmniejszą załogę bierze pozostałą resztę kart i rozkłada je ponownie **w taki układ, by liczba kolumn i rzędów była taka sama.**

UWAGA! Reszta graczy zasłania na ten czas oczy i nie podgląda!

Gdy karty zostaną rozłożone, gracz krzyczy „**AHOJ**” i wszyscy znowu zbierają piratów do swej załogi, dokładając kolejne karty do rzędu z pierwszej tury.

Rys.5 - Pomyłka w układzie kart. Czerwony pirat z prawej strony, różni się od kapitana więcej niż jedną cechą - kolorem i brodą.



KOŃCZĄCY W WARIANCIE 3:

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie może dołożyć do swojej załogi kolejnego pirata. Wygrywa ten zawodnik, który zgarnął we wszystkich turach najwięcej dukatów.

POMYŁKA

Jeśli gracz się pomyli i zwerbował pirata, który nie pasuje do załogi, tzn. różni się więcej niż 1 cechą, to niestety musi taką kartę (i wszystkie następujące po niej) odrzucić i nie może ich podliczyć do ogólnej punktacji.

Odrzucone karty mogą być wtasowane ponownie w talię i rozłożone w następnej kolejce.

PIRACI + STU + BRACI + TOWARZYSKA GRA KARCIANA

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

Prosimy o zachowanie opakowania ze względu na podane informacje.

Przechowywanie: Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja: Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE: Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

PRODUCENT:

Z.P. „ALEXANDER” Piotr Pundzis
80-209 CHWASZCZYNO k/GDYNI
UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27

www.alexander.com.pl
e-mail: alexander@alexander.com.pl
Wyprodukowane w Polsce.
Made in Poland

Symbol 0-3 oznacza, że
zabawka jest nieodpowiednia
dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

