

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 "pirates",
3 cartes "coup de canon".



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



Préparation du jeu :
Poser les cartes faces cachées 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 ; 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 bateaux 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.*

Les cartes "pièces d'or" permettent au joueur d'acheter à un adversaire une carte "bateau" pour compléter son propre bateau. (3 cartes "pièces d'or" en échange d'une carte "bateau").

Attention :

- Si le joueur veut acheter une carte bateau (1 seule par tour), il ne pioche pas de carte lors de ce tour.

- Le joueur adverse ne peut pas refuser de vendre une carte bateau.

- **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" et passe la main. (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 remettant à côté de la pioche la carte "pirate" + la carte "canon". *Le joueur passe alors la main.*

Pioche : 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).



Attention ! Danger d'étouffement.

PIRATATAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



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



Aim of the game: to be the first to piece together a boat of your colour.



Rules of the game:

Cards are shuffled and placed in the middle of the table, in a pile, face down.

The youngest player starts and play moves in a clockwise direction. At their turn, each player takes a card from the centre pile and shows it to the other players. When it is a players turn they must take at least one card from the centre but they can then decide to continue or pass the hand.

There are 4 possibilities of card.

- **A boat card** - Each boat consists of 6 cards. If a player has not yet begun constructing a boat they must now construct a boat of this colour (except if another player is already constructing this colour). The card is placed face up in front of them. A player may only ever construct one colour boat at a time. If a player manages to collect all 6 boat cards of one colour before any other player he has won the game. If he picks a boat card he is not collecting the card is placed it face up to the side of them. He will be able to sell them or get rid of them later in the game. After having drawn a boat card the player may continue his turn and draw another card.

- **A gold coin card** - Once a player has collected 3 gold coin cards they can buy a piece of their boat from another player. He may only buy boat cards of his own colour. He may only buy one boat card per turn and once he has purchased a boat card he must end his turn. A player must sell a boat card when asked. After having drawn a coin card the player may continue his turn and draw another card.

- **A Pirate card** - Bad luck! If a player draws a pirate card they must return the pirate plus 3 other cards (gold coins, spare boat cards or their own boat cards) to the centre. The cards returned should be placed face up next to the centre pile. If a player has less than 3 cards they must return what they have. The player may not continue with their turn.

- **A cannon card** - If a player draws a cannon card they can place it to the side ready for use when they choose. If a player draws a pirate card the cannon card can be replaced with the pirate card to the centre instead of losing 3 other more valuable cards. If a player draws a cannon card they can continue their turn and draw another card.

Once the centre pile is used up the face up pile of returned cards is shuffled and placed face down in the centre to resume the game.

Who wins?

The player who completes their boat first (6 cards of the same colour) wins the game.



PIRATATAK



5-99 años



2 a 4 jugadores



55 cartas: 4 x 6 = 24 cartas "barco",
20 cartas "monedas de oro", 8 cartas "piratas",
3 cartas "cañonazo".



Objetivo del juego: Ser el primero en construir el barco de su color.



Preparación del juego: Colocar las cartas boca abajo en el centro del juego. No se reparte ninguna carta.

Desarrollo de una partida:

En el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, por turnos, roba una carta del montón y la muestra a los demás jugadores. Durante toda la partida, los jugadores están obligados a robar al menos una vez; después decidirán si continúan robando o pasan el turno...

4 posibilidades:

-El jugador roba una carta "barco":

Si el jugador no ha comenzado a construir un barco, colocará la carta delante de él y el barco que deberá construir será del color de la carta robada (Excepto cuando ya haya un jugador construyendo un barco de ese color). Cuando vuelva a ser su turno, todas las cartas "barco" de ese color le permitirán construir su barco; las cartas "barco" de un color diferente, el jugador las colocará a su derecha. (Podrá librarse de ellas o hacer que otro jugador se las compre más adelante). Si el jugador ha robado una carta "barco", *el jugador puede seguir robando.*

- El jugador roba una carta "cañonazo":

El jugador la colocará a su derecha y *puede seguir robando*.

- El jugador roba una carta "moneda de oro":

La colocará a su derecha y *puede seguir robando*.

Con las cartas "moneda de oro" un jugador puede comprar a otro una carta "barco" para completar su propio barco.

(3 cartas "moneda de oro" a cambio de una carta "barco")

Atención:

- Si el jugador quiere comprar una carta "barco" (sólo una por turno), no podrá robar ninguna carta en ese turno.

- El jugador contrario no puede negarse a vender una carta "barco".

- El jugador roba una carta "pirata":

- Mala suerte! El jugador deberá dejar al lado del montón

3 cartas de su juego (monedas de oro, partes de barco de otros jugadores o incluso del suyo!) + la carta "pirata".

(Si le quedan menos de 3 cartas, dejará todas las que tenga).

- Por el contrario, si el jugador tiene una carta "cañonazo":

pondrá al lado del montón la carta "pirata" + la carta

"cañonazo". *Y el turno pasa al siguiente jugador.*

Montón de robar:

Cuando se acaban las cartas del montón, un jugador cogerá todas las cartas, las mezclará y las dejará en un montón en el centro para ir robando.

¿Quién gana?

El ganador será el primero que consiga formar un barco completo (6 cartas del mismo color).



Atención! Peligro de asfixia.

PIRATATAK



5-99 anni



da 2 a 4 giocatori



55 carte: $4 \times 6 = 24$ carte "nave", 20 carte "monete d'oro", 8 carte "pirat", 3 carte "cannone".



Finalità del gioco: Ricostruire per primo la nave del proprio colore.



Preparazione del gioco:

Mischiare tutte le carte e disporle con la faccia all'ingiù al centro della tavola. Non distribuire nessuna carta.

Svolgimento di una partita:

Si gioca nel senso delle lancette dell'orologio.

Ciascun giocatore estrae a turno una carta e la mostra agli altri giocatori.

Per tutta la durata della partita, i giocatori sono obbligati ad estrarre almeno una volta; in seguito possono decidere se estrarre nuovamente o passare il turno...

Ci sono 4 possibilità:

- **Il giocatore estrae una carta "nave":**

Se il giocatore non ha ancora iniziato a costruire la nave, posa la carta davanti a sé, quindi dovrà ricostruire la nave del colore indicato dalla carta estratta. (A meno che un altro giocatore non abbia iniziato a costruire la nave di quel colore). Ai prossimi turni tutte le carte "nave" di quel colore gli permetteranno di ricostruire la sua nave; le carte "nave" degli altri colori saranno rimesse alla propria destra (potrà disfarsene o cederle in una fase successiva della partita). Dopo aver estratto una carta "nave", *il giocatore*

può estrarre un'altra carta.

- Il giocatore estrae una carta "colpo di cannone":

Il giocatore la ripone alla sua destra e *può quindi estrarre un'altra carta* (che gli servirà a contrastare un pirata ad un turno successivo).

- Il giocatore estrae una carta "monete d'oro":

La ripone alla sua destra ed *estrae un'altra carta.*

Le carte "monete d'oro" permettono di acquistare ad un turno successivo una carta "nave" per completare la propria nave. (3 carte "monete d'oro" in cambio di una carta "nave").

Attenzione:

- Se il giocatore vuole acquistare una carta "nave" (una sola per ogni turno), non può estrarre nessuna carta.

- Il giocatore avversario non può rifiutarsi di vendere la carta "nave".

- Il giocatore estrae una carta "pirata":

- Sfortuna! Il giocatore rimette sul quotato del piatto le 3 carte del suo gioco (le monete d'oro, le partite delle navi degli altri giocatori ed anche le proprie!) + la carta "pirata" e *passa la mano.* (Se gli rimangono meno di 3 carte, deve restituire tutte le carte che gli restano).

- Invece se il giocatore è in possesso di una carta "cannone": deve rimettere al quotato del piatto la carta "pirata" + la carta "cannone". *Adesso il giocatore passa la mano.*

Piatto: Quando il mazzo del piatto è esaurito, un giocatore deve prendere tutte le carte, mischiarle e riporle al centro: queste costituiscono il nuovo piatto.

Chi vince?

Vince chi riesce per primo a completare una nave (6 carte dello stesso colore).



Attenzione! Pericolo di soffocamento.

PIRATATAK



5-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



55 Karten: 4 x 6 = 24 „Schiffs“-Karten, 20 „Goldstück“-Karten, 8 „Piraten“-Karten, 3 „Kanonen“-Karten.



Ziel des Spieles: Der Erste sein, der das Schiff seiner Farbe gebaut hat.



Spielvorbereitung:

Legen Sie die gemischten Karten verdeckt herum in die Mitte des Spieltischs.

Ablauf des Spiels: :

Die Spieler ziehen im Uhrzeigersinn alle der Reihe nach eine Karte, die sie den anderen Spielern zeigen. Während des Spiels müssen die Spieler mindestens einmal abziehen; dann können sie sich entscheiden, weiter abzuziehen oder an den nächsten Spieler abzugeben...

4 Möglichkeiten:

- **Der Spieler zieht eine „Schiffs“-Karte:** Wenn der Spieler noch nicht mit dem Bau eines Schiffs begonnen hat, legt er sie vor sich hin und muss das Schiff der gezogenen Farbe bauen. (Außer wenn ein anderer Spieler schon ein Schiff dieser Farbe baut.)

In den nächsten Spielrunden kann er mit allen Schiffskarten dieser Farbe sein Schiff weiterbauen; die Schiffskarten der anderen Farbe werden rechts von ihm abgelegt. (Er kann sie später während des Spiels loswerden oder sie sich abkaufen lassen).

Wenn er eine Schiffskarte gezogen hat, *kann der Spieler eine*

weitere Karte ziehen.

- Der Spieler zieht eine „Kanonen“-Karte:

Er legt sie rechts von sich ab und *kann nochmals abziehen.*

- Der Spieler zieht eine „Goldstück“-Karte:

Er legt sie rechts von sich ab und *kann nochmals abziehen.*

Mit den Goldstückkarten kann der Spieler von einem Gegner eine „Schiffs“-Karte kaufen, um sein eigenes Schiff fertig zu stellen. (3 „Goldstück“-Karten im Austausch für eine «Schiffs»-Karte).

Achtung:

- Wenn der Spieler eine Schiffskarte kaufen will (eine einzige pro Spielrunde), zieht er keine Karte vom Stapel.

- Der Gegenspieler darf sich nicht weigern, eine Schiffskarte zu verkaufen.

- Er zieht eine Piratenkarte:

- Pech gehabt! Der Spieler legt 3 seiner Karten + die „Piraten“-Karte neben den Stapel. *Der nächste Spieler ist an der Reihe.*

(Wenn er nur noch weniger als 3 Karten übrig hat, gibt er alle zurück, die er hat.) - Wenn er eine „Kanonen“-Karte besitzt: legt er die „Piraten“-Karte + die „Kanonen“-Karte neben den Stapel. *Der nächste Spieler ist an der Reihe.*

Abziehstapel:

Wenn der Abziehstapel aufgebraucht ist, nimmt ein Spieler alle Karten, mischt sie und legt sie als neuen Abziehstapel wieder hin.

Wer gewinnt?

Gewonnen hat, wer als erstes ein komplettes Schiff gebaut hat (6 Karten derselben Farbe).



Achtung! Erststückergefahr.

PIRATATAK



5 - 99 jaar



2 tot 4 Spelers



55 kaarten: $4 \times 6 = 24$ kaarten "boot", 20 kaarten "goudstuk", 8 kaarten "piraten", 3 kaarten "kanon".



Doel van het spel: De eerste zijn die de boot in zijn eigen kleur opnieuw in elkaar zet.



Vorbereiding van het spel:

Leg de geschudde kaarten omgekeerd in het midden van de tafel.

Afloop van een spel: De spelers trekken om de beurt, in de richting van de wijzers van de klok, een kaart uit het stapeltje die ze aan de andere spelers tonen. Tijdens het hele spelletje zijn de spelers verplicht tenminste één keer een kaart te trekken, vervolgens kunnen zij besluiten om door te gaan met trekken of een beurt over te slaan...

4 mogelijkheden:

- **De speler trekt een "boot" kaart:** Wanneer de speler nog geen boot heeft gebouwd, legt de speler deze kaart voor zich neer en moet hij de boot bouwen in de kleur die hij getrokken heeft. (Behalve wanneer een andere speler al een boot in deze kleur heeft gebouwd).

Tijdens de volgende spelrondes zullen de "boot" kaarten van deze kleur het voor hem mogelijk maken om zijn boot te bouwen; de "boot" kaarten in de andere kleuren worden rechts van de speler gelegd. (Hij kan deze wegleggen of ze later in het spel verkopen)

Nadat de speler een "boot" kaart heeft getrokken, *kan hij doorgaan met kaarten trekken.*

- De speler trekt een "kanon" kaart:

De speler legt deze rechts van zich neer en *kan doorgaan met kaarten trekken*.

- De speler trekt een kaart "goudstuk":

De speler legt deze rechts van zich neer en *kan doorgaan met kaarten trekken*.

De "goudstuk" kaarten maken het de speler mogelijk om van een tegenspeler een "boot" kaart te kopen om zijn eigen boot af te maken. (3 "goudstuk" kaarten in ruil voor een "boot" kaart)

Attentie:

- Wanneer de speler een "boot" kaart wil kopen (één kaart per ronde), hij trekt geen kaart.

- De tegenspeler mag de verkoop van een "boot" kaart niet weigeren.

- De speler trekt een "Piraat" kaart:

- Wat jammer! De speler legt uit de getrokken kaarten 3 kaarten van zijn spel + de kaart "piraat" opzij en slaat een beurt over. (Wanneer er minder dan 3 kaarten over zijn, geeft hij alle kaarten die hij nog over heeft).

- Maar wanneer de speler een "kanon" kaart in zijn bezit heeft: legt hij de kaart "piraat" + de kaart 'kanon' uit de getrokken kaarten terug. *De speler slaat dus een beurt over.*

Trek een kaart:

Wanneer er geen kaarten meer over zijn in het stapeltje, neemt één speler alle kaarten, schudt deze en legt deze neer om een nieuw stapeltje te vormen.

Wie wint er?

De winnaar is de eerste die het gelukt is om een volledige boot te bouwen (6 kaarten van dezelfde kleur).



PIRATATAK



5–99 år



2 till 4 spelare



55 kort: 4 x 6 = 24 båtkort, 20 guldmyntskort,
8 sjörövarkort, 3 kanonkort.



Vad spelet går ut på: Att först sätta ihop en båt i den egna färgen.



Förberedelse: Lägg korten blandade och upp och ner mitt på bordet.

Så här går spelet till:

Spelarna tar upp ett kort i högen och visar det för de andra spelarna. Man spelar en i taget, medurs.

Under hela spelets gång måste spelarna ta upp ett kort i högen åtminstone en gång; sedan kan de fortsätta att ta upp kort eller att stå över...

4 möjligheter:

- Spelaren tar upp ett båtkort:

Om spelaren inte har börjat bygga en båt lägger han det framför sig och sedan måste han bygga sin båt i den färgen. (Utom om en annan spelare redan bygger en båt i den färgen).

I fortsättningen gör alla båtkort i den färgen att han kan bygga på sin båt; båtkorten i andra färger lägger han undan till höger om sig. (Han kan göra sig av med dem eller låta någon köpa dem senare)

När man har tagit upp ett båtkort, får man fortsätta ta upp kort i högen.

- Spelaren får upp ett kanonkort:

Han lägger det åt höger och kan sedan *fortsätta att ta upp kort.*

- Spelaren tar upp ett guldmynt:

Han lägger det åt höger och han *får fortsätta att ta upp kort.* Med guldmynten kan en spelare senare köpa ett båtkort av en annan spelare för att bygga vidare på sin egen båt. (För 3 guldmynt får man ett båtkort)

Varning:

- Om spelaren vill köpa ett båtkort (bara ett per varv) får han inte ta upp något kort.

- Motspelaren har inte rätt att vägra sälja ett båtkort.

- Han tar upp ett sjörövkort:

- Otur! Spelaren lägger 3 av sina kort + sjörövkortet bredvid högen och sedan är det nästa spelares tur. (Om han har mindre än 3 kort kvar lämnar alla som han har).

- Om han har ett kanonkort lägger han sjörövkortet + kanonkortet bredvid högen. *Sedan är det nästa spelares tur.*

Högen:

När högen är slut tar en spelare alla korten, blandar och lägger ner dem till en ny hög.

Vem vinner?

Vinner gör den som först har fått ihop en hel båt (6 kort i samma färg).



PIRATATAK



Fra 5 til 99 år



2 til 4 spillere



55 kort: 4 x 6 = 24 skibskort, 20 kort med guldstykker, 8 sørøverkort, 3 kanonkort.



Spillets formål: At være den første, der samler et skib i en bestemt farve.



Spillets forløb:

Læg de blandede kort i en bunke midt på bordet med billedsiden nedad.

Sådan spilles en omgang:

Spillerne trækker et kort efter tur (med uret) og viser det til de andre. I løbet af omgangen, skal spillerne trække et kort mindst én gang. Derefter kan de vælge at fortsætte med at trække flere kort eller lade turen gå videre til næste spiller...

4 muligheder:

- Spilleren trækker et skibskort:

Hvis spilleren endnu ikke er begyndt at bygge sit skib, lægger han/hun dette kort ned foran sig og skal nu bygge et skib i denne farve (med mindre en anden spiller allerede er begyndt at bygge et skib i denne farve).

Når spilleren trækker et skibskort i denne farve, fortsætter han/hun med at bygge sit skib, men hvis han/hun trækker et skibskort i en anden farve, lægges dette kort ned til højre (spilleren kan give afkald på disse kort eller sælge dem til en modspiller på et senere tidspunkt i spillet).

Efter at have trukket et skibskort, *kan spilleren fortsætte med at trække kort.*

- Spilleren trækker et kanonkort:

Spilleren lægger kortet ned til højre for sig og *kan fortsætte med at trække kort.*

- Spilleren trækker et guldstykke:

Spilleren lægger kortet ned til højre for sig og *kan fortsætte med at trække kort.*

Kortene med guldstykker giver spilleren mulighed for at købe et skibskort i sin egen farve fra en modspiller for at samle sit skib (et skib koster 3 guldstykker).

Vigtigt:

- hvis spilleren vil købe et skibskort (et kort pr. omgang) må denne ikke trække et kort fra bunken.

- modspilleren kan ikke nægte at sælge et skibskort.

- Spilleren trækker et sørøverkort:

- Det var uheldigt! Spilleren skal nu lægge 3 af sine egne kort ned ved siden af bunken + sørøverkortet, hvorefter turen går videre til næste spiller.

(Hvis spilleren ikke har 3 kort, giver han/hun alle sine kort).

- Hvis spilleren derimod har et kanonkort, skal han/hun lægge sørøverkortet ned ved siden af bunken + kanonkortet, hvorefter turen går videre til næste spiller.

Bunken:

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

Hvem vinder?

Vinderen er den spiller, der har samlet et helt skib (6 kort i den samme farve).



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", 3 cartas "canhão".



Objectivo do jogo: ser o primeiro a construir o barco da sua cor.



Jogo:

colocar o baralho com todas as cartas viradas para baixo, ao centro da mesa.

Progresso do jogo:

joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador, à vez, retira uma carta do baralho ao centro e mostra-a aos restantes jogadores. Durante toda a partida, os jogadores têm que retirar pelo menos uma carta do baralho. Depois é que decidem se querem continuar a tirar cartas ou se passam a vez.

4 possibilidades:

- **O jogador tira uma carta "barco":** se o jogador ainda não começou a construir nenhum barco, fica com essa carta e coloca-a diante de si. Terá que construir um barco da mesma cor da carta, a não ser que já haja algum jogador a fazer um barco dessa cor. Quando voltar a ser a sua vez de jogar, todas as cartas "barco" dessa cor vão permitir que o jogador construa o seu barco. As cartas "barco" de outras cores devem ser colocadas à direita do jogador (poderá livrar-se delas ou fazer com que os outros jogadores as comprem, mais à frente). Se retirar uma carta "barco", o jogador pode continuar a tirar cartas do baralho.

- O jogador tira uma carta "canhão":

o jogador coloca-a à sua direita e continua a tirar cartas do baralho.

- O jogador tira uma carta "moeda de ouro": o jogador coloca-a à sua direita e continua a tirar cartas do baralho.

Com estas cartas, os jogadores podem comprar cartas "barco" aos adversários, para completarem o seu próprio barco (3 cartas "moeda de ouro" valem 1 carta "barco").

Atenção:

- Se o jogador comprar uma carta "barco" (apenas uma na sua vez de jogar), não poderá retirar nenhuma carta do baralho ao centro, nesse turno.

- O jogador adversário não pode recusar-se a vender uma carta "barco".

- O jogador tira uma carta "pirata":

- que azar! O jogador deve retirar e colocar ao centro 3 cartas do seu jogo (moedas de ouro, partes de barcos de outros jogadores, inclusivamente do seu!) + a carta "pirata". (Caso tenha menos de 3 cartas, deixa todas as que tem).

- Pelo contrário se o jogador tem uma carta "canhão": coloca ao centro a carta "pirata" + a carta "canhão" e passa a vez ao jogador seguinte.

Baralho ao centro: quando se acabam as cartas deste baralho, um jogador pega em todas as cartas, baralha-as e volta a fazer um baralho ao centro para se continuar a tirar.

Quem vence? O vencedor será o jogador que conseguir completar um barco (6 cartas da mesma cor).



PIRATATAK



Для детей 5–99 лет



Количество игроков: 2–4



Игровой комплект состоит из 55 карт, в том числе: 4 x 6 = 24 карты "корабль", 20 карт "золото", 8 карт "пират", 3 карты "пушка".



Цель игры: первым построить корабль своего цвета.



Перед началом игры:
Карты кладутся рубашкой вниз в центре стола.

Правила игры:

Первый ход делается самым младшим игроком. Он берет карту из колоды и показывает ее другим игрокам. Затем ход переходит к следующему игроку (по часовой стрелке) и так далее. В течение игры каждый игрок обязан взять карту из колоды, по крайней мере, один раз. После этого он на каждом ходу сам решает, что делать: взять еще одну карту из колоды или пропустить ход.

Взятие карт из колоды. 4 возможных варианта:

– **Игроку досталась карта "корабль":** Если игрок еще не начал строительство своего корабля, то он кладет эту карту перед собой и начинает строить свой корабль из карт того же цвета, что и вытасченная карта (при условии что ни один другой игрок еще не начал строить корабль этого цвета). Для строительства своего корабля он сможет использовать все карты "корабль", взятые из колоды на следующих ходах.

При этом карты "корабль" других цветов он кладет справа от себя (и может впоследствии избавиться от них либо продать другому игроку). Если игрок взял из колоды карту "корабль", то он может взять еще одну карту из колоды.

– **Игроку досталась карта "пушка":**

Он кладет ее справа от себя и получает право взять еще одну карту из колоды.

– **Игроку досталась карта "золото":** Он кладет ее справа от себя и получает право взять еще одну карту из колоды. С помощью карт "золото" игрок может купить нужную ему карту "корабль" у другого игрока (цена: 3 карты "золото" за одну карту "корабль").

Примечание:

– Игрок имеет право покупать не более одной карты "корабль" за один ход (на этом ходу он не имеет права брать карту из колоды).

– Игрок, у которого он хочет купить карту "корабль", не имеет права ему в этом отказать.

– **Игроку досталась карта "пират":**

– Не повезло! Игрок должен положить около колоды 3 своих карты (это могут быть карты "золото", части других кораблей или части своего "корабля!"), а также карту "пират" (если у него на руках меньше трех карт, то он отдает их все).

– Если у игрока есть карта "пушка", то он может положить ее около колоды вместо трех карт, вместе с картой "пират".

После этого ход переходит к следующему игроку

Колода: Когда колода кончается, то все карты собираются, тасуются их и кладутся рубашкой вниз в центре стола: это новая колода.

Кто выигрывает?

Выигрывает тот, кто первым полностью построит свой корабль (состоящий из 6-ти карт одного цвета).

