



2–6 mängijale, alates 6. eluaastast. Mängu keskmine pikkus: 20 min.

### MÄNGU OSAD

72 mereröövlikaarti (6 eri värvi, igast värvist 12 kaarti), 27 kaptenikaarti (tagaküljel: „El Capitan“), 6 laeva, 1 esimese mängija kaart, 1 teise mängija kaart ja 1 viimase mängija kaart, 130 kuldmünti, 1 varanduselaegas, 1 liivakell (1 minut)

### MÄNGU TEEMA

Vana kapten on otsustanud pensionile jääda. Et välja selgitada, kes tema mereröövlistest kaaslastest on väärt pärima tema varanduse ja laeva, kontrollib kapten nende kiirust ja mälu.

### MÄNGU PÕHIMÕTE JA EESMÄRK

Igal mängijal on enda ees õigetpidi mereröövlikaardid. Igal kaardil on pilt ja mängijad peavad meelde jätma nende asukohta. Seejärel pööratakse kaardid tagurpidi. Oma käigul tõmbab mängija kaardipakist ühe kaardi, millel on üks piltidest. Iga mängija peab nüüd meelde tuletama, kus tema oma kaartide hulgas see pilt oli, asetama sellele kiiresti oma laeva ja panema käe kaardipakile. Pärast vastuste kontrollimist jagatakse kiireimate mängijate vahel kuldmündid. Mängija, kes on mängu lõppedes rikkaim, on võitja ja temast saab uus kapten!

### MÄNGU ALUSTAMINE

Iga mängija võtab ühe kuldmündi, 12 ühte värvi mereröövlikaarti ja sama värvi laeva. Eralda kolm kaptenikaarti – Pikksilm, Mereröövliilipp ja Torm. Tõmba juhuslikult veel 13 kaptenikaarti ja sega need koos kolme erikaardiga (Pikksilm, Mereröövliilipp ja Torm), moodustades 16 kaardist koosneva paki. Kasutamata kaptenikaardid pane tagasi karki – neid selles mängus ei kasutata.

Iga mängija segab oma mereröövlikaardid ja asetab need enda ette pildipoolega üles, moodustades 4x3 ristküliku (vt joonis 1). Kaardid tuleb asetada nende tõmbamise järjekorras, nende asukohta muutmata. Seejärel pööratakse liivakell ümber ja igal mängijal on üks minut, et jätta meelde oma kaartide asetused. Kui minut on läbi, pööravad mängijad üheaegselt oma kaardid tagurpidi.

### MÄNGU KÄIK

Vanim mängija alustab. Ta avab kiiresti kaardipaki ülemise kaardi, nii et kõik mängijad näeksid seda ühel ajal. Kõik mängijad, sh mängija, kes kaardi just avas, asetavad seejärel oma laeva ühele enda ees olevale kaardile, mis nende arvates vastab avatud kaardile. Kohe, kui mängija on oma laeva asetanud, paneb ta käe kaardipakile ja jätab selle sinna.

**Tähtis:** kõik mängijad peavad asetama oma laevad ühele oma kaartidest ja panema käe kaardipakile.

Kui kõik on oma laevad asetanud ja pannud käe kaardipakile, antakse esimese mängija kaart mängijale, kes pani oma käe kaardipakile esimesena, teise mängija kaart mängijale, kes tegi seda teisesena, ja viimase mängija kaart mängijale, kes oli aeglaseim. Ülejäänud mängijad kaarti ei saa.

Seejärel kontrollitakse vastuseid – iga mängija avab kaardi, mille peale ta asetab oma laeva, ja selle pilti võrreldakse avatud kaardiga.

- Kui pildid ei klapi, peavad eksinud mängijad andma oma varanduse hulgast ühe kuldmündi ära. (Kui mängijal sel hetkel ühtegi münti pole, ei juhtu midagi.)
- Kui pildid klapiivad, saavad õigesti vastanud mängijad kapteni varanduselaekast oma osa vastavalt järgmisele tabelile (vt joonis 2):
  - Esimese mängija kaardiga mängija saab 3 kuldmünti
  - Teise mängija kaardiga mängija saab 2 kuldmünti
  - Ülejäänud mängijad saavad ühe kuldmündi
  - Viimase mängija kaardiga mängija ei saa midagi – ta oli liiga aeglane!

Kui trahvid ja auhinnad on jagatud, pannakse esimese, teise ja viimase mängija kaardid tagasi laua keskele. Mängijad pööravad oma kaardid jälle tagurpidi. Mängija, kes istub eelmist voo ru alustanud mängijast vasakul, avab kaardipaki pealmise kaardi ja algab uus voor.

### Reeglid kahekesi mängimiseks

Kahekesi mängides saab kiirem mängija kaks kuldmünti (muidugi ainult siis, kui tal on õigus) ja teine mängija ei saa midagi. Kui kiirem mängija eksis, peab ta andma oma varanduse hulgast ühe kuldmündi ära.

### ERIKAARDID



Kui avatakse kaart **Torm**, võtavad kõik mängijad kõik oma kaardid tagasi, segavad need ja asetavad tagasi enda ette. Liivakell pööratakse ümber – igal mängijal on üks minut, et jätta meelde oma kaartide uus asetus. Seejärel jätkub mäng tavapäraselt.



Kui avatakse kaart **Pikksilm**, võib iga mängija vaadata ühte oma kaarti. Seejärel pöörab ta selle uuesti tagurpidi.



Mängija, kes avas kaardi **Mereröövliip**, võib ühe enda valitud vastasmängija kaks kaarti omavahel ära vahetada.

### MÄNGU LÖPP

Mäng lõpeb, kui kõik kaardid on kaardipakist võetud. Mängijad loevad oma kuldmündid kokku. Rikkaim mängija on võitja!

### JUNGADE VARIANT:

Noorte mängijate puhul on võimalik mängu lihtsustada, mängides väiksema arvu kaartidega. Sel juhul valivad mängijad võrdse arvu ühesuguste piltidega kaarte (aga vähemalt kolm). Samad kaardid valitakse kaptenikaartide hulgast ja need segatakse koos kolme erikaardiga (Torm, Mereröövliip ja Pikksilm), et moodustada kaardipakk. Kõik ülejäänud kaardid pannakse tagasi karpi.

### HULLJULGETE MERERÖÖVLITE VARIANT:

Kogenud mängijad võivad teha mängu keerulisemaks, lisades järgmise reegli. Kui voo ru alguses avab mängija kaardi, mis on varasemates voorudes juba avatud, saab mängija, kes esimesena ütleb „Ronige pardale!“ kõigilt teistelt mängijatelt ühe kuldmündi (kui võimalik). Seejärel jätkub mäng tavapäraselt.

**Näide:** Ühes eelmistest voorudest pidid mängijad leidma papagoi pildi. Toomas alustab uut voo ru ja avab papagoi pildi. Juuli-Ann hüüab „Ronige pardale!“ ja saab kõigi teiste mängijate käest ühe kuldmündi.

**Tähtis:** Kui mängija hüüab „Ronige pardale!“ ekslikult, peab ta ühe oma kuldmündi ära andma.



