



Žaidimas 2 – 6 žaidėjams; nuo 6 metų. Vidutinė trukmė – 20 min.

### ŽAIDIMO SUDĖTIS

72 Pirato kortos (po 12 kortų 6 skirtingų spalvų nugarėlėmis), 27 Kapitono kortos (ant nugarėlės – „El Capitan“), 6 Laivų figūrėlės, 1 „Pirmoji“ korta, 1 „Antroji“ korta ir 1 „Paskutinioji“ korta, 130 aukso monetų, 1 lobių skrynia, 1 smėlio laikrodis (1 minutės trukmės)

### ŽAIDIMO IDĖJA

Senasis Kapitonas nusprendė išeiti į pensiją. Norėdamas iš jūreivių pasirinkti vertą jo lobiai ir laivo, Kapitonas nori išbandyti kandidatų vikrumą ir atmintį.

### ŽAIDIMO SUMANYMAS IR TIKSLAS

Visi žaidėjai turi po vienodą Pirato kortų skaičių. Kortos atverstos priešais juos. Kiekviena korta yra paveikslėlis, o žaidėjai turi įsiminti jų vietą. Tada šios kortos užverčiamos. Savo ėjimo metu vienas iš žaidėjų iš kortų traukimo kaladės traukia kortą ir parodo jos paveikslėlį. Kiekvienas žaidėjas dabar turi prisiminti, kur šis paveikslėlis yra tarp jo kortų, greitai ant tos kortos viršaus padėti savo laivo figūrėlę ir ranka uždengti kortų traukimo kaladę. Patikrinus atsakymus greičiausiems žaidėjams padalijamos aukso monetos. Žaidimo pabaigoje turtingiausias žaidėjas yra nugalėtojas ir tampa naujuoju Kapitonu!

### PASIRUOŠIMAS

Kiekvienas žaidėjas pasiima po 1 aukso monetą, 12 vienos spalvos Pirato kortų ir po tokios pačios spalvos laivo figūrėlę.

Atidėkite 3 Kapitono – Žiūronų, Linksmojo Rodžerio ir Audros – kortas. Atsitiktine tvarka ištraukite 13 kitų Kapitono kortų ir jas sumaišykite su trimis ypatingomis – Žiūronų, Linksmojo Rodžerio ir Audros – kortomis, taip sudarydami 16 kortų kaladę. Nepanaudotos Kapitono kortos sudedamos atgal į dėžutę ir šio žaidimo metu nebenaudojamos.

Kiekvienas žaidėjas susimaišo savo kortas ir atversta susideda priešais save sudarydamas stačiakampį iš 4 x 3 kortų (žr. 1 pav.). Dėliojant kortas svarbu laikytis dėliojimo tvarkos ir nekeisti kortų vietos. Tada apverčiamas smėlio laikrodis: kiekvienas žaidėjas turi vieną minutę išdėliotoms kortoms įsiminti. Minutei pasibaigus, visi žaidėjai tuo pačiu metu užverčia savo kortas.

### ŽAIDIMO EIGA

Pirmasis pradeda vyriausias žaidėjas. Jis greitai visiems parodo viršutinę kortą iš kortų traukimo kaladės taip, kad visi žaidėjai ją pamatytų vienu metu. Tada visi žaidėjai, įskaitant ir tą, kuris ką tik rodė kortą, turi padėti savo laivą ant tos priešais jį esančios kortos, kuri, jo manymu, atitinka ką tik parodytą kortą. Kai tik žaidėjas pastato savo laivą, jis turi uždėti savo ranką ant kortų traukimo kaladės ir ten ją palikti.

**Svarbu:** visi žaidėjai turi padėti savo laivą ant vienos iš savo kortų, o tada ranką ant kortų traukimo kaladės.

Kai visi ant kortų yra padėję savo laivus, o ant kortų traukimo kaladės sudėję savo rankas, „Pirmoji“ korta duodama žaidėjui, kuris pirmasis padėjo savo ranką ant traukimo kaladės, „Antroji“ korta – antrajam, ir galiausiai „Paskutinioji“ korta – žaidėjui, kuris buvo lėčiausias. Kiti žaidėjai kortų negauna.

Tuomet tikrinami atsakymai: kiekvienas žaidėjas atverčia kortą, ant kurios stovi laivas, ir jos paveikslėlis palyginamas su ištrauktos kortos paveikslėliu.

- Jei paveikslėliai nesutampa, visi suklydę žaidėjai turi iš savo lobių atiduoti po vieną aukso monetą. Jei žaidėjas tuo metu monetų neturi, nieko neįvyksta.
- Jei abu paveikslėliai sutampa, visiems teisingai atsakiusiems žaidėjams tenka Kapitono lobių dalis pagal šią lentelę (žr. 2 pav.):
  - Žaidėjas, turintis „Pirmąją“ kortą, gauna 3 aukso monetas
  - Žaidėjas, turintis „Antrąją“ kortą, gauna 2 aukso monetas
  - Kiti žaidėjai gauna po 1 aukso monetą
  - Žaidėjas, turintis „Paskutiniąją“ kortą, negauna nieko – jis buvo per lėtas!

Kai baismės ir grobis išdalinti, „Pirmoji“, „Antroji“ ir „Paskutinioji“ kortos vėl kartu padedamos atgal ant stalo. Žaidėjai vėl užverčia savo kortas. Žaidėjas, sėdintis praėjusio raundo pirmajam žaidėjui iš kairės, rodo viršutinę kortų traukimo kaladės kortą ir prasideda naujas raundas.

**Taisyklės 2 žaidėjams:** žaidžiant dviems žaidėjams greičiausias žaidėjas gauna 2 aukso monetas (žinoma, tik tada, jei jis yra teisus), o kitas negauna nieko. Jei greičiausias žaidėjas suklydo, iš savo lobių jis turi atiduoti 1 monetą.

## YPATINGOSIOS KORTOS



Kai atverčiama **Audros** korta, visi žaidėjai pasiima visas savo kortas, jas sumaišo ir atversta padeda atgal priešais save. Apverčiamas smėlio laikrodis: visi žaidėjai turi vieną minutę įsiminti naują savo kortų išdėstymą. Tada toliau žaidžiama įprastai.



Kai atverčiama **Žiūronų** korta, visi žaidėjai gali patikrinti po vieną savo kortą. Po to jos užverčiamos ir padedamos atgal į vietą.



Žaidėjas, ištraukęs **Linksmojo Rodžerio** kortą, gali vietomis sukeisti dvi užverstas pasirinkto varžovo kortas.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai kortų traukimo kaladėje baigiasi kortos. Žaidėjai suskaičiuoja aukso monetų lobį, laimi turtingiausias žaidėjas!

## JUNGŲ VERSIJA:

Jauniesiems žaidėjams galima palengvinti žaidimą žaidžiant su mažiau kortų. Tokiu atveju žaidėjai pasiima po vienodą skaičių kortų (minimaliai po 3) vienodais paveikslėliais. Iš Kapitono kortų atrenkamos tokios pačios kortos ir sumaišomos su trimis ypatingomis – Žiūronų, Linksmojo Rodžerio ir Audros – kortomis; iš jų visų sudaroma kortų traukimo kaladė. Visos kitos kortos sudedamos atgal į dėžutę.

## NUTRŪKTGALVIŲ PIRATŲ VERSIJA:

Įgudusiems žaidėjams žaidimą galima pasunkinti pridėdant šią taisyklę: jei savo ėjimo pradžioje žaidėjas atverčia kortą, kuri jau anksčiau buvo atversta, greičiausias žaidėjas, pasakęs „Pasiruoškite lipti į laivą!“, iš visų kitų žaidėjų (jei tik įmanoma) gauna po vieną aukso monetą, o toliau žaidžiama įprastai.

**Pavyzdys:** vieno iš ankstesnių raundų metu, žaidėjai turėjo rasti papūgos paveikslėlį. Tomas pradeda naują raundą ir atverčia papūgos kortą. Julija pirmoji sušunka „Pasiruoškite lipti į laivą!“ ir iš visų kitų žaidėjų gauna po vieną aukso monetą.

**Svarbu:** jeigu žaidėjas pasako „Pasiruoškite lipti į laivą!“ netyčia, jis privalo į lobių skrynią grąžinti vieną savo aukso monetą.



