



Spēle 2 līdz 6 spēlētājiem no 6 gadu vecuma, spēles laiks – 20 minūtes.

SPĒLES KOMPLEKTS

72 pirātu kārtis (12 kārtis 6 krāsās), 27 kapteiņu kārtis (otrā pusē: „El Capitan”), 6 kuģu figūriņas, 1 kārts „Pirmais”, 1 kārts „Otrais” un 1 kārts „Pēdējais”, 130 zelta monētas, 1 dārgumu laide, 1 smilšu pulkstenis (1 minūte).

SPĒLES IDEJA

Vecais kapteinis ir izdomājis iet pensijā. Lai saprastu, kurš no pārējiem pirātiem ir viņa dārgumu un kuģa cienīgs, kapteinis izlemj pārbaudīt to izveicību un atmiņas spējas.

SPĒLES BŪTĪBA UN MĒRĶIS

Katram spēlētājam priekšā ir līdzīgas pirātu kārtis ar attēlu uz augšu. Katra kārts ir kāds attēls, un spēlētājam ir jāiegūst tā atrašanās vieta. Pēc tam kārtis tiek apgrieztas ar attēlu uz leju. Savā gājienā spēlētājs paceļ vienu kārti no krājumu kaudzītes, atklājot kādu no attēliem. Tagad katram spēlētājam ir jāmēģina atcerēties, kura no viņa priekšā esošajām kārtīm ir ar tādu pašu attēlu, ātri uz tās jāuzliek sava kuģa figūriņa, kā arī jāuzliek roka uz krājumu kaudzītes. Pēc tam tiek pārbaudīts, kurš spēlētājs kārti atcerējās pareizi, ātrākajiem par to saņemot zelta monētas. Spēles beigās par uzvarētāju kļūst spēlētājs ar visvairāk zelta monētām, un viņš tiek iecelts jaunā kapteiņa godā!

SAGATAVOŠANĀSSPĒLEI

Katrs spēlētājs saņem 1 zelta monētu, 12 pirātu kāršu komplektu sevis izvēlētā krāsā, kā arī tādas pašas krāsas kuģa figūriņu.

Atliec malā 3 īpašās kapteiņa kārtis „Tālskatis”, „Jautrais Rodžers” un „Vētra”. No atlikušajām kapteiņa kārtīm pēc nejaušības principa paņem 13 (tās neaplūkojot) un sajauc tās kopā ar Tālskata, Jautrā Rodžera un Vētras kārtīm, tādā veidā izveidojot 16 kāršu kavu, kuru noliec galda vidū ar attēlu uz leju, izveidojot krājumu kaudzīti. Neizmantotās kapteiņa kārtis atliec atpakaļ spēles kastē, jo tās netiks izmantotas.

Katrs spēlētājs sajauc savas kārtis un ar attēlu uz augšu novieto tās sev priekšā, izveidojot taisnstūri, kas sastāv no 3 x 4 kārtīm (1. att.). Kārtis ir jāliek tādā secībā, kā tās ir sajauktas, tās nedrīkst pārkārtot pēc savām vēlmēm! Pēc tam viens no spēlētājiem apgriež otrādi smilšu pulksteni – katram spēlētājam tagad ir minūte laika, lai atcerētos savu kāršu atrašanās vietas. Kad minūte ir iztecējusi, visi spēlētāji vienlaicīgi visas savas kārtis pagriež ar attēlu uz leju.

SPĒLES GAITA

Spēli uzsāk vecākais spēlētājs. Viņš ātri apgriež krājumu kaudzītes virsējo kārti, lai visi spēlētāji to ieraudzītu vienlaicīgi. Tagad katram spēlētājam, ieskaitot to, kurš vēra vajā kārti, ir jānoliec sava kuģa figūriņa uz vienas no savām kārtīm, kurā, viņaprāt, ir tāds pats attēls, kā uz tikko atvērtās kārts. Tiklīdz spēlētājs ir uzlicis kuģa figūriņu uz kārts, viņš savu roku uzliek uz krājumu kaudzītes un tur to arī atstāj.

Svarīgi: visiem spēlētājiem obligāti ir jāuzliek gan kuģa figūriņa uz vienas no savām kārtīm, gan roka uz krājumu kaudzītes.

Kad visi spēlētāji ir uzlikuši kuģa figūriņu un roku, tad kārts „Pirmais” tiek iedota tam, kurš savu roku uz krājumu kaudzītes uzlika pirmais, kārts „Otrais” – tam, kurš to tur uzlika otrs, un „Pēdējais” – tam, kurš bija vislētākais un roku tur uzlika pēdējais. Pārējie spēlētāji kārtis nesņem.

Pēc tam spēlētāji pārbauda atbildes – katrs spēlētājs atver to kārti, uz kuras bija uzlicis savu kuģa figūriņu, un tās attēls tiek salīdzināts ar to, kas ir uz kārts, kura tika atvērta no krājumu kaudzītes.

- Ja attēli nesakrīt, tad katrs spēlētājs, kurš kļūdījās, atdod kopējos krājumos vienu no savām zelta monētām. Ja spēlētājam monētu nav, tad viņam, protams, nekas nav jāatdod.
- Ja attēli sakrīt, tad katrs spēlētājs, kurš kārti izvēlējās pareizi, no kapteiņa zelta krājumiem saņem noteiktu zelta daļu pēc šādiem noteikumiem (2. att.):
 - spēlētājs, kuram ir kārts „Pirmais”, saņem 3 zelta monētas;
 - spēlētājs, kuram ir kārts „Otrais”, saņem 2 zelta monētas;
 - pārējie spēlētāji, kas izvēlējās pareizi, katrs saņem 1 zelta monētu;
 - spēlētājs, kurš bija pēdējais, nesaņem neko – viņš bija pārāk lēns!

Pēc tam, kad atfīdzības un sodi ir tikuši piešķirti, kārtis „Pirmais”, „Otrais” un „Pēdējais” tiek atliktas atpakaļ galda vidū. Visi spēlētāji arī atkal apgriez ar attēlu uz leju to savu kārti, kuru bija apgriezuši otrādi. Spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no tā, kurš vēra vajā kārti no krājumu kaudzītes, kļūst par nākamo, kurš vērs vajā kārti, un sākas jauns raunds.

Noteikumi 2 spēlētāju spēlei: divu spēlētāju spēlē ātrākais spēlētājs saņem 2 zelta monētas (protams, tikai tad, ja kārti izvēlējās pareizi), savukārt otrs spēlētājs nesaņem neko. Ja ātrākais spēlētājs tomēr kļūdījās, viņš vienu no savām monētām atliek atpakaļ spēles krājumos.

ĪPAŠĀS KĀRTIS



Kad tiek atvērta **Vētras** kārts, katrs spēlētājs paņem visas savas pirātu kārtis, sajauc tās un novieto sev priekšā ar attēlu uz augšu kā spēles sākumā. Smilšu pulkstenis tiek apgriezts otrādi, un katram spēlētājam tagad ir viena minūte laika, lai iegaumētu savu kāršu jauno izvietojumu. Pēc tam spēle turpinās pēc parastajiem noteikumiem.



Kad tiek atvērta **Tālskata** kārts, katrs spēlētājs drīkst apskatīties vienu no savām kārtīm, to pēc tam noliekot atpakaļ tās vietā ar attēlu uz leju.



Spēlētājs, kurš atver **Jautrā Rodžera** kārti, drīkst kādam citam spēlētājam samainīt vietām divas šī spēlētāja kārtis.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas tā raunda beigās, kad krājumu kaudzītē ir beigušās kārtis. Katrs spēlētājs saskaita savas zelta monētas, un par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram ir visvairāk monētu!

KUĢA ŽĒNA VARIANTS:

Spēlējot ar jaunākiem spēlētājiem, ir iespējams samazināt spēles grūtības līmeni, izmantojot mazāk kāršu. Šādā gadījumā spēlētāji izvēlas mazāku kāršu skaitu no savām pirātu kārtīm (minimums 3 kārtis), kas visiem ir vienādas. No kapteiņa kārtīm tiek paņemtas tādas pašas kārtis, kas atkal tiek sajauktas kopā ar Vētras, Jautrā Rodžera un Tālskata kārtīm, izveidojot krājumu kaudzīti. Neizmantotās kārtis tiek atliktas atpakaļ spēles kastē.

NEATLAIĢĪGO PIRĀTU VARIANTS:

Pieredzējušiem spēlētājiem spēli ir iespējams padarīt grūtāku, izmantojot šādu papildus noteikumu: ja spēlētājs, kurš ver vajā kārti, atver tādu kārti, kas jau ir bijusi kādā no iepriekšējiem raundiem, tad spēlētājs, kurš pirmais pasaka „Dodieties uz klāja!”, saņem pa vienai zelta monētai no visiem pārējiem spēlētājiem (ja tiem tādas ir), un spēle pēc tam turpinās kā parasti.

Piemērs: kādā no iepriekšējiem raundiem spēlētājiem bija jāmeklē papagaiļa attēls. Jānis uzsāk nākamo raundu un atver papagaiļa attēlu. Līga iesaucas „Dodieties uz klāja!” un saņem pa vienai zelta monētai no visiem pārējiem spēlētājiem.

Svarīgi: ja spēlētājs iesaucas „Dodieties uz klāja!”, bet ir kļūdījies, viņš vienu no savām zelta monētām atdod atpakaļ krājumos.



