

Pirate's Bay u

Autorzy: Victor Lucas – Véronique Debroise

CEL

Szukanie najcenniejszych skarbów, aby zdobyć jak najwięcej punktów, poprzez sprytne rozmieszczanie kart.

MATERIAŁY

•50 kart:

- 18 kart KORSARZA (odcienie niebieskiego). Są one podzielone na 6 rodzajów kart, których wartość waha się od 1 do 6: korsarz (6), galeon (5), mapa skarbu (4), kompas (3), łódź (2), łopata (1),
- 18 kart „FLIBUSTIER” (w odcieniach żółtych), identycznych jak w poprzednim zestawie.
- 8 kart „WIDOCZNY SKARB” (na rewersie skrzynia), o wartościach od 5 do 20,
- 6 kart „UKRYTY SKARB” (na rewersie skrzynia z znakiem zapytania), o wartościach od 0 do 30.

ZASADY GRY

1. PRZYGOTOWANIE

Partia składa się z 2 rund. Na początku każdej rundy należy:

- 1-Wziąć 8 kart „WIDOCZNY SKARB”, dobrze je przetasować i ułożyć na środku stołu, stroną z obrazkiem do góry, 4 w poziomie i 4 w pionie, zgodnie z poniższym schematem.
2. Wziąć 6 kart „SKARB UKRYTY”, dobrze je przetasować i ułożyć 4 z tych kart na środku stołu, zakryte, 2 w poziomie i 2 w pionie, zgodnie z schematem 1; niewykorzystane karty odkłada się na bok.
3. Gracze wybierają kolor swoich kart (żółty lub niebieski), tasują je, kładą swoje talie przed sobą, zakryte, i biorą do ręki pierwsze 4 karty. Pierwszą rundę rozpoczyna gracz grający kartami niebieskimi. Jego przeciwnik rozpocznie drugą.

2. PRZEBIEG GRY

Każdy z graczy, na zmianę, kładzie jedną z 4 kart, które ma w ręce, a następnie dobiera nową kartę ze swojego stosu. Złożoną kartę kładzie się odkrytą obok (w poziomie lub w pionie) karty SKARB lub innej karty już leżącej na stole, nie wykraczając poza granice wirtualnego pola gry (6 x 6), wyznaczonego w poziomie i w pionie przez karty SKARB, jak pokazano na schemacie 2. Należy starać się układać swoje karty tak, aby w tej samej kolumnie lub rzędzie karty zawierały różne elementy. Celem gry jest zatem opanowanie wierszy i kolumn, aby zdobyć skarby, mając na uwadze, że 4 z nich mają nieznane wartości. Który z korsarzy jest więc najbardziej śmiały i czy ryzyko się opłaca?

3. ZAKOŃCZENIE RUNDY

Runda kończy się, gdy wirtualny plan gry zostanie uzupełniony, czyli gdy 36 kart graczy zostanie ułożonych (18 na gracza), zgodnie z rysunkiem 3.

KONIEC GRY

Gra kończy się po podliczeniu punktów z drugiej rundy. Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadzi najwięcej punktów.

OBLICZANIE PUNKTÓW W RUNDZIE

Dla każdego z 12 skarbów (6 kolumn i 6 wierszy) oblicza się siłę każdego gracza poprzez zsumowanie wartości jego różnych kart umieszczonych w danej kolumnie lub wierszu. Jeśli w kolumnie lub wierszu gracz posiada karty z tym samym elementem, uwzględnia się jedynie wartość jednej z tych kart, druga nie

ma żadnej wartości. Gracz, który uzyska najwyższą sumę (w tej kolumnie lub w tym wierszu), zdobywa odpowiadającą jej kartę SKARB. W przypadku remisu nikt nie wygrywa tego skarbu. Po podsumowaniu wszystkich kolumn i rzędów każdy gracz zsumowuje punkty znajdujące się na wygranych kartach SKARBU i zapisuje te sumy na kartce.

PRZYKŁAD ZAKOŃCZENIA RUNDY

•Rząd A:

Żółty = 13 (3+6+4), Niebieski = 11 (6+3+2) Żółty wygrywa skarb z tego rzędu (= 10 punktów);

•Rząd B:

Żółty = 7 (2+1+4), Niebieski = 12 (5+3+4) – Niebieski zdobywa skarb z tego rzędu (wartość niespodzianka po odwróceniu karty);

•Kolumna G:

Żółty = 11 (2+6+3), Niebieski = 11 (4+2+5) → Remis, nikt nie zdobywa skarbu z tej kolumny;

•Kolumna L:

Żółty = 7 (4+3, druga karta o wartości 4 się nie liczy),

Niebieski = 9 (3+2+4) → Niebieski zdobywa skarb z kolumny (=25 punktów).

Wszelkie pytania lub reklamacje prosimy kierować na adres:

Création Véronique Debroise – 59 Bd du Général Martial Valin – 75015 PARYŻ

Tel.: +33(0)140 60 72 90 – Faks: +33(0)140 60 73 04 – www.sentosphere.fr

Copyright V. Debroise 2008 Imp. 02/26