



## DJ05113 Pirati

**Starost:** 5–99 let

**Število igralcev:** 2–4

**Vsebina:** 55 kart: 4 x 6 = 24 kart z ladjo, 20 kart z zlatnikom, 8 kart s piratom, 3 karte s topom.

**Cilj igre:** Cilj igre je, da kot prvi sestavite svojo ladjo iz 6 kart iste barve.

### Potek igre:

Vse karte položite na mizo s sliko navzdol, tako da tvorijo glavni kupček, iz katerega bodo igralci jemali karte. Igra se v smeri urinega kazalca. Igrati začne najmlajši igralec. S kupčka vzame zgornjo karto in jo pokaže ostalim igralcem. Med igro mora vsak igralec, ki je na vrsti, najprej vzeti karto z glavnega kupčka. Nato se lahko odloči, ali bo nadaljeval igro in vzel še eno karto ali bo potezo predal naslednjemu igralcu.

### Ko igralec potegne karto, se lahko zgodijo 4 situacije:

- **Igralec je potegnil karto z ladjo :** če še ni začel graditi ladje, jo položi predse in njegova naloga je, da zgradi ladjo v tej barvi (razen če je drugi igralec že začel graditi ladjo te barve). Ko v naslednjih krogih igre ponovno povleče karto z ladjo te barve, jo položi k drugim, ki jih ima pred seboj, da si sestavi ladjo. Če dobi karto z ladjo druge barve, jo odloži na svojo desno stran. (Pozneje se bo lahko karte znebil ali jo prodal drugemu igralcu.) Nato lahko igralec potegne še novo karto.
- **Igralec je potegnil karto s topom:** položi jo na svojo desno stran in lahko potegne še novo karto.
- **Igralec je potegnil karto z zlatnikom:** položi jo na svojo desno stran in lahko vzame novo karto. Ko ima igralec tri karte z zlatniki, lahko od drugega igralca kupi eno karto z ladjo, ki jo potrebuje za gradnjo svoje ladje (tj. zamenja tri karte z zlatnikom za eno karto z ladjo).

Pozor:

- Če želi igralec kupiti karto z ladjo (to lahko stori le enkrat v danem krogu), v tem krogu ne sme vzeti karte s kupčka.
- Nasprotni igralec ne sme igralcu, ki hoče kupiti karto z ladjo, preprečiti nakupa te karte.

- **Igralec je potegnil karto s piratom:** Smola! Igralec se mora odpovedati 3 kartam (z zlatnikom, z nasprotnikovo, nikogaršnjo ali svojo ladjo) in jih skupaj s karto pirata položiti na kupček za zavržene karte. Ko igralec potegne karto s piratom, mora potezo predati naslednjemu igralcu. Če ima tri ali manj kart, se odpove vsem kartam, ki jih ima.

Če ima pri sebi karto s topom, jo lahko uporabi proti piratu tako, da vrže karto s piratom in karto s topom na stranski kupček (namesto, da bi vrgel tri karte in pirata). Igro nato nadaljuje naslednji igralec.

**Kupček:** Ko so vse karte z glavnega kupčka izčrpane, en igralec vzame vse karte s stranskega kupčka, jih premeša in iz njih naredi nov glavni kupček.

### Kdo zmaga?

Zmaga tisti igralec, ki prvi uspe zgraditi ladjo iz vseh 6 kart.



Opozorilo: Bodite previdni pri malih koščkih.

**Avtorja igre: Grégory Kirszbaum in Alex Sanders.**

[agatinsvet.si](http://agatinsvet.si) – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljaletc [www.agatinsvet.si](http://www.agatinsvet.si)) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.