



Для 2-6 игроков от 6 лет. Продолжительность игры: 20 минут.

КОМПОНЕНТЫ

71 пиратская карта (по 12 карт каждого из 6 цветов), 27 карт Капитана (на обратной стороне помечены El Capitan), 6 корабликов, 1 карта «Первый», 1 карта «Второй», 1 карта «Последний», 130 монет, 1 сундук сокровищ, 1 песочные часы (1 минута).

ОБ ИГРЕ

Старый Капитан решил уйти на покой, и теперь ему нужно выбрать того из его соратников, кто будет достоин продолжить его дело. Для этого он устроил проверку своим пиратам... Чья память не подведёт? Кто окажется быстрее?

Удастся ли вам заполучить Пиратский корабль и сундук с сокровищами, став новым Капитаном?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перед каждым игроком в открытую лежит набор пиратских карт его цвета с одинаковыми рисунками. Участники должны запомнить расположение своих карт. Карты переворачиваются лицевой стороной вниз, после чего начинается игровой раунд: верхняя карта колоды Капитана открывается, так чтобы был виден рисунок на ней. Теперь все игроки должны как можно быстрее вспомнить, где среди их карт лежит карта именно с этим рисунком, и быстро поставить на неё свой кораблик, а затем так же быстро накрыть рукой колоду Капитана. После проверки правильности ответов, монеты распределяются между самыми быстрыми игроками. В конце игры участник, набравший наибольшее количество монет, объявляется победителем и Капитаном!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берёт 12 пиратских карт одного цвета, соответствующий кораблик и 1 монету из сундука.

Выберите из колоды 3 карты Капитана: Подзорную трубу, Веселый Роджер и Шторм. Возьмите 13 любых других карт Капитана, добавьте к ним эти три и составьте таким образом колоду Капитана из 16 карт.

Оставшиеся карты уберите в коробку, они в игре участвовать не будут.

Каждый игрок перемешивает свои пиратские карты и раскладывает их перед собой рисунком вверх в форме прямоугольника 3 на 4 (смотрите рисунок 1). Очень важно выкладывать карты по порядку и не менять их местами. После этого переворачиваются песочные часы: у игроков есть минута, чтобы запомнить расположение своих карт. По истечении времени все игроки одновременно переворачивают свои карты рисунком вниз.

ХОД ИГРЫ

Начинает игру самый старший участник. Он открывает верхнюю карту Капитана из колоды, так чтобы все участники игры увидели её одновременно. Все игроки, включая того, кто только что открыл карту, должны как можно скорее поставить свой кораблик на ту из своих карт, рисунок на которой, по их мнению, соответствует рисунку на открытой карте. Как только игрок поместил свой кораблик на карту, он должен быстро накрыть рукой колоду Капитана и не убирать её, пока то же самое не сделают все остальные.

Важно: все без исключения игроки должны поместить кораблики на одну из своих карт и накрыть рукой колоду Капитана.

Как только все поставили по кораблику и накрыли рукой колоду, карта «Первый» вручается самому быстрому игроку раунда, карта «Второй» – второму по скорости игроку, а карта «Последний» – последнему. Остальные игроки карт не получают.

После этого происходит проверка: все игроки открывают карты, на которых стоят их кораблики, и сравнивают рисунок на них с рисунком открытой карты из колоды Капитана.

- Если рисунок на карте игрока не совпадает с рисунком открытой карты Капитана, этот игрок теряет 1 монету (возвращает её в сундук). Если у этого игрока нет монет, ничего не происходит.
- Если картинки совпадают, то все игроки, ответившие правильно, делят между собой монеты таким образом (рисунок 2):
 - Игрок с картой «Первый» получает 3 монеты.
 - Игрок с картой «Второй» получает 2 монеты.
 - Игрок с картой «Последний» не получает ничего – слишком долго думал!
 - Остальные игроки получают по 1 монете.

После того, как все монеты распределены, можно готовиться к следующему раунду. Карты «Первый», «Второй» и «Последний» возвращаются на стол и откладываются в сторону. Открытые пиратские карты переворачиваются лицевой стороной вниз. Игрок слева от того, кто открывал карту Капитана в этом раунде, теперь открывает следующую карту – начинается новый раунд!

Правила для двоих игроков: при игре вдвоём, самый быстрый игрок получает 2 монеты (если, конечно, он не ошибся), а второй игрок не получает ничего. Если самый быстрый игрок ошибся, он теряет 1 монету (возвращает её в сундук).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ



Когда открывается карта **Шторм**, все игроки берут свои пиратские карты, перемешивают их, выкладывают в открытую перед собой. После этого переворачиваются песочные часы: у игроков есть минута, чтобы запомнить новое расположение своих карт. По истечении времени все игроки одновременно переворачивают свои карты рисунком вниз. Далее игра продолжается по обычным правилам.



Когда открывается карта **Подзорная труба**, каждый из игроков может посмотреть одну из своих карт. После этого он кладёт её обратно лицевой стороной вниз.



Игрок, открывший карту **Весёлый Роджер**, может поменять местами две закрытые карты любого из противников.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда заканчиваются карты в колоде Капитана. Игроки подсчитывают свои заработанные монеты – выигрывает тот, у кого их больше всего!

ВАРИАНТ ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Для игры с маленькими детьми можно использовать меньше карт: в этом случае игроки берут себе одинаковое количество карт (минимум 3) с совпадающими картинками, а колода формируется из соответствующих им карт Капитана и трёх специальных карт. Все остальные карты убираются в коробку.

ОТЧАЯННЫЙ ПИРАТ

Для опытных игроков можно усложнить игру, введя дополнительное правило. Если открывается карта капитана с рисунком, который уже участвовал в игре, то нужно первым крикнуть: «Вижу землю!». Тот, кто быстрее всех это сделает, получает по одной монете от каждого из игроков. После этого игра продолжается по базовым правилам.

Пример: в ходе одного из предыдущих раундов игроки искали рисунок с полугаем. Теперь Антон открывает карту Капитана с тем же самым рисунком – с полугаем. Юля кричит: «Вижу землю!» – и получает по одной монете от каждого игрока.

Важно: если кто-то из игроков ошибочно крикнул «Вижу землю!», он теряет одну монету (возвращает в сундук).