



**Ajánlott életkor:** 7-99 év | **Játékosok száma:** 2-6 fő

**A játék tartalma:** 62 kártya, 5 dobókocka

**A játék célja:** Nincs is jobb módja a kincselosztásnak a kalózok között, mint a kockajáték! A győzelemhez 20 aranyat kell összegyűjteni. Ezt kétféle módon tehetik a kalózok: egyrészt különböző kihívások teljesítésével, másrészt sikeres fogadásokkal.

### Előkészületek:

A kockákat az asztal közepére tesszük. Az 50 feladatkártyát megkeverve szintén odarakjuk kihívás oldalukkal felfelé. Minden játékos elvesz egy tetszőleges kalózt és a hozzá tartozó hajót. A játékosok maguk elé teszik kalózkártyájukat a kalózalak oldalával felfelé (hátdalán a szakadt térkép látható).

Hogy a játék még élethűbb legyen, a játékosok különböző kiegészítőket is magukra vehetnek: pl. kalóz szemfedő, kalap stb.

A játékosok egymás után következnek. A játékot az a játékos kezdi, aki a lehangosabban kiáltja, hogy „Ahoy!” Ő lesz elsőként a kapitány, a többiek pedig a matrózok.

### A játék menete:

1. A kapitány kézbe veszi a kockákat és annyi kockával dob, amennyi a pakli legfelső kártyáján található.
2. Matrózok, fogadjunk, hogy győz a kapitány?  
A matrózok egyszerre teszik meg tétjeiket hajókkártyáik segítségével:
  - A kapitány sikerére a dicsőséges hajóképpel lehet fogadni,
  - A kapitány kudarcára pedig a viharvert hajóképpel lehet fogadni
3. A kapitány nekiáll a feladatnak, miközben az izgalom egyre csak fokozódik.  
A kapitány maximum 3-szor dobhat, hogy teljesítse feladatát. Az 1. dobásnál még minden kockával dobnia kell, továbbiakban eldöntheti, dob-e még, ha igen, melyik kockával/kockákkal.  
Legegyszerűbb, ha hangosan számoljuk a dobásokat, hogy tudjuk, hol tartunk.

### Arass győzelmet vagy távozz üres kézzel!

- Ha a kapitány teljesíti a kihívást, kap 2 kártyát: a pakli 2 felső lapját maga elé teheti az „arany” oldalával felfelé.
- Ha a kapitány nem teljesíti a feladatot: nem kap semmit.
- Minden matróz, aki helyesen tippel a kapitány sikerére vagy kudarcára, megnyeri a fogadást: szintén kap 1 kártyát a pakliból („arany” oldallal felfelé maga elé teszi).
- Ha sem a kalóz nem teljesített, se a matrózok nem kötöttek sikeres fogadásokat, a kártyát félretesszük.

Függetlenül attól, hogy ki nyert vagy veszett a körben, ezután a kapitánytól balra ülő játékos következik.

### A kincsestérkép: a kalózok JOKER kártyája

A játék során egyszer mindenkinek lehetősége van kijátszani a kincsestérképet. Ehhez a kalózkártyát kell megfordítani, hogy a „szakadt térkép” látszódjon. Ezzel a kártyával a játékos egy extra dobáslehetőséget kap.

### A feladatkártyák:

A kártyán található négyzetek megadják, hogy a kapitánynak hány kockát kell használnia, milyen kombinációt kell kidobnia.

A kihívás teljesítéséhez vagy az előírt értékeket vagy bizonyos kombinációkat kell teljesíteni.

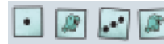
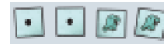
-  ← Fontos, hogy még dobás előtt kivegyen a játékos annyi kockát a játékból, amennyi pirossal áthúzott négyzet van a kártyán.
-  ← Papagáj látható a dobókockán. Minden papagáj, amit dobnak a játékosok egy JOKER, melyet bármelyik kocka helyett felhasználhatnak.
-  ← Négyzet számokkal – a megadott értéket kell kidobni.
-  ← Négyzet papagájjal – legalább annyi papagájt kell dobni, amennyi papagájos négyzet a kártyán található.
-  ← Azonos színű négyzetek: Több kockával ugyanolyan számot kell dobni.
-  ← Különböző színű négyzetek: A kockákkal különböző számokat kell dobni.
-  ← Kérdőjeles négyzet: A kockával bármilyen számot dobhatunk.

Az itt látható **példában** több kombináció is lehetséges a feladat teljesítéséhez. A játékos csak 4 kockával dobhat. Mindenképp kell két 1-est dobnia, a másik két kockával pedig két ugyanolyan számot (akár 1-est is).



Példák a kombinációkra.

A következő kombinációk is lehetségesek:

- 1-es opció 
- 2-es opció 
- 3-as opció 
- 4-es opció 

### A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos legalább 20 aranyat megszerez, a kalózt pedig kikiáltják győztesnek. Döntetlen esetén megoszlik a győzelem.