



Helstáb Ákos

Tenger Kapitánya Kártyajáték



Játékszabály füzet

A játékot 2-4 játékos játszhatja. A feladatuk az, hogy összegyűjtsék a hajókat és a szükséges kincsvadász legénységet a kalózok kincsének segítségével, azaz az nyer, akinek legalább két hajója és három kincsvadásza összegyűlik, mert ő lesz a Tenger Kapitánya.

Ehhez azonban kisebb kincseket kell még megszerezni, melyeken a szükséges hajók, illetve legénység található.

Előkészületek:

A játékosok megkeverik a paklit és a kincses térképpel felfelé fordított pakliból minden játékosnak húzni kell belőle egy-egy saját hajót (ha legénységet húz, azt vissza kell tennie). A kihúzott hajót a játékosok maguk elé teszik, hogy mindenki lássa.

Ezután minden játékos kap hét lapot, amit a kezébe vesz, hogy a többiek ne lássák!

Végül a legfőbb lapot, mint kincses térképet középre kell tenni, anélkül, hogy a hátoldalát megnézné valaki. Ez a lap lesz az első kincs, amit a játékosoknak meg kell szerezniük.

A játékban háromféle laptípus van: Hajó, Legénység, Kincses térkép. Ez utóbbi a többi lap hátoldalán található.

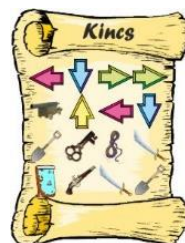
Hajó kártya: a hajókon látható nyilak szélirányokat jeleznek. Jelen esetben a nyíl nyugat felé mutat.



Legénység kártya: a legénység lapokon a legénység szakértelme van feltüntetve. Ez az ember a pisztolyokhoz ért.



Kincs kártya: a kincshez ezeket a jeleket ábrázoló lapokkal juthatsz el (Itt: nyugat-dél-kelet-kelet-ágyú-észak-nyugat-dél-ásó-kulcs-kötél-kard-térkép-pisztoly-kard-ásó.)



A játék menete:

A játékosok közül a legidősebb kezd. Későbbiekben mindig az kezd majd, aki utoljára megszerezte a kincses térképet.

A játékosoknak a kincs kártyán ábrázolt jeleknek megfelelő lapokat kell kirakniuk sorban. (A legtöbb kincses térképen először a megfelelő szélirányban kell haladni, majd a kincs helyszínére érkezve lesz csak szükség a felszerelésekre.)

Ha a játékosnál van a soron következő jelből, akkor kötelező vagy a megfelelő lapot, vagy az alábbi jelek valamelyikét letennie:

Hajótörés: a következő játékosnak egy lapot el kell dobni a kezéből (csak hat lap lehet a kezében a kincs megtalálásáig)!



Íránytű: bármely lapot helyettesíti (joker)!



Horgony: a soron következő játékos kimarad!



Hajókormány: a játékos passzol, azaz a következő játékosnak adja át a feladatot.



Ha a játékosnál nincs a megfelelő jel, de van nála a hajótörés, iránytű, horgony, vagy hajókormány lapok valamelyike, akkor köteles ezek közül ledobni az egyiket. A szükséges jelet egyedül az iránytű (joker) helyettesíti.

Ha a játékos egyik lappal sem rendelkezik, akkor bármelyik lapot ledobhatja, ami a kezében van, majd lapjait ismét hétre egészíti.

A játékosok bármennyi lapot, akár hetet is letehetnek egyszerre, ha éppen a megfelelő sorrendben vannak náluk a szükséges lapok és ezt taktikailag jónak látják (de akkor ennyit kell húzniuk is). Letenni azonban csak egy lapot kötelező. Ha a megfelelő jel került ledobásra, akkor a soron következő játékosnak kell letennie a következő lapot (lapokat), majd így tovább. A kincset az a játékos viszi el, aki az utolsó szükséges lapot teszi ki!

A kártyát ekkor megfordíthatja, s a rajta ábrázolt hajót, vagy legénységet a saját hajója mellé teheti.

A forduló végén minden játékos bedobhatja a fölösleges lapjait, majd új kincset kell kirakni és minden játékos lapját 7-re kell kiegészíteni! (A játékosok megtarthatják a kezükben maradt lapok közül amelyiket szeretnék!)

Saját hajók és legénység szerepe:

Ha játékos nem tud, vagy nem akar a kezéből lapot felhasználni és a hajó kártyájának jele a kincses térkép soron következő jelével megegyezik, akkor ezt bemondhatja. Minél több saját hajója van valakinek, annál tovább juthat el bemondással. Ilyenkor sem lapot dobnia, sem húznia nem kell a játékosnak.

Ugyanígy kell eljárni a legénység esetében is. A saját legénység helyettesítheti a rajta feltüntetett, s a kincs megtalálásához szükséges soron következő felszerelést. **Egy lapot egy kincsnél csak egyszer szabad felhasználni!**

A játékot az nyeri, tehát az lesz a Tenger Kapitánya, akinek két hajója és három legénységet ábrázoló lapja összegyűlt.

Egyéb megjegyzés:

Ha valaki hajótörés lapot kapott, annak a kártyái az adott kincsnél csökkennek csak. A következő kincsnél ismét hét lappal játszhat.

Fehér Súlyom Kiadó

Helstáb Ákos egyéni vállalkozó

Cím: Pécs, Lőtér dűlő 3.

Honlap: www.fehersulyom.hu

e-mail: fehersulyomkiado@gmail.com

Telefon: +36 30 3622632

