

LV – Latviešu

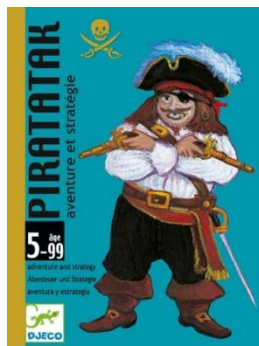
DJ05113 Kāršu spēle – Pirātu uzbrukums

Ieteicamais vecums: sākot no 5 līdz 99 gadiem

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 55 kārtis: 4 x 6 = 24 kuģa kārtis, 20 zelta monētu kārtis, 8 pirātu kārtis, 3 lielgabalu kārtis.

Spēles mērķis: visātrāk sakrāt un izveidot vienas krāsas kuģi.



Sagatavošanās spēlei: Kārtis samaisa un novieto kaudzītē uz galda ar attēliem uz leju.

Spēles norise: spēli uzsāk jaunākais spēles dalībnieks, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā. Viņš paņem kārti no kaudzītes un parāda to pārējiem spēlētājiem. Spēles gaitā katrs dalībnieks, kuram pienākusi kārta, paņem kārti no kaudzītes vismaz vienu reizi (izņemot gadījumus, kad spēlētājs pērķ kārti). Pēc tam dalībnieks pats izlemj, vai ņemt nākamo kārti vai arī izlaist gājienu.

Kad spēlētājs paņem kārti no kaudzītes, viņam ir četras iespējas:

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “kuģa” kārti:**

Ja spēlētājs pirms tam nav sācis vēl būvēt kuģi, tad viņš apgriez kuģa kārti ar attēlu uz augšu un noliek sev priekšā, tādējādi sākot būvēt kuģi konkrētajā, uz kārts attēlotajā krāsā (ja vien kāds cits spēlētājs nav jau sācis būvēt tās krāsas kuģi). Lai pabeigtu savas krāsas kuģa būvniecību, spēlētājs var izmantot visas atbilstošās kārtis, ko izvelk savos nākamajos gājienuos. Tajā pašā laikā, visu citu krāsu kuģu kārtis spēlētājs novieto labajā pusē un var atdot vai pārdot tās citiem spēlētājiem, kas būs atbilstošās krāsas kuģi.

Ja tiek izvilka kuģa kārts, tad spēlētājam ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis „lielgabala” kārti:**

Spēlētājam lielgabala kārts jānovieto pa labi no sevis un ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “zelta monētas” kārti:**

Spēlētājam zelta kārts jānovieto pa labi no sevis un ir tiesības vilkt nākamo kārti no kaudzītes. Izmantojot zelta kārtis, iespējams pirkst citu spēlētāju kuģu kārtis (cena: 1 kuģa kārts maksā 3 zelta kārtis).



Uzmanību! Ja spēlētājs sava gājiena laikā pērķ kuģa kārti no kāda cita spēlētāja, viņš nedrīkst ņemt šī paša gājiena laikā kārti no kaudzītes vai arī pirkst vēl kādu kuģa kārti. Spēlētājs, no kura pērķ kārti, nedrīkst atteikties no darījuma.

- **Ja spēlētājs ir izvilcis “pirāta” kārti:**

Nepaveicās! Spēlētājam jāizlaiž gājien un jānoliek blakus kaudzītei gan paceltā “pirāta” kārts, gan trīs no savām kārtīm (tās var būt gan zelta, gan arī kuģa kārtis (gan liekās, gan no jau saliktā kuģa)). Ja spēlētājam ir mazāk par trīs kārtīm, tad viņam ir jāatdod visas kārtis, kas viņam ir.

Ja spēlētājam ir lielgabala kārts, viņš drīkst to izmantot pret pirātu – spēlētājs noliek lielgabala kārti kopā ar pirāta kārti blakus kaudzītei un šajā gadījumā spēlētājam nav jāatdod 3 savas kārtis. Pēc “pirāta” kārts pacelšanas jebkurā gadījumā spēlētāja gājien beidzas un gājien pāriet nākošajam spēlētājam.

Kāršu pirkšana: “zelta monētu” kārtis ļauj spēlētājam nopirkt “kuģa” kārtis no pretinieka, lai pabeigtu savu kuģi (3 “zelta monētas” kārtis apmaiņā pret vienu “kuģa” kārti).

- Ja spēlētājs nolemj pirkst “kuģa” kārti, viņš šajā gājienā neņem jaunu kārti no kaudzītes.
- Katrā gājienā drīkst nopirkt tikai vienu kārti.
- Pretinieks nedrīkst atteikties pārdot “kuģa” kārti.
- Spēlētāji nedrīkst pirkst “kuģa” kārti, kas nav viņu kuģa krāsā.

Kāršu kaudzīte: Kad kaudzītē vairs nav kāršu, no blakus novietotām kārtīm izveido jaunu.

Uzvar spēlētājs, kam pirmajam izdevies pilnībā uzbūvēt kuģi no vienas krāsas 6 kārtīm.



Spēles autori:

Grégory Kirszbaum un Alex Sanders.

LT – Lietuvių

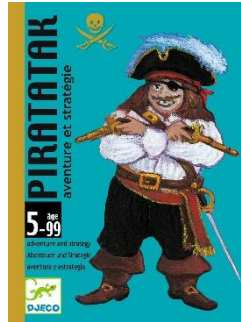
DJ05113 Kortų žaidimas: Piratatak

Amžius: tinka nuo 5 metų iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: nuo 2 iki 4 žaidėjų

Sudėtis: 55 kortelės: 4 x 6 = 24 "laivo" kortelės, 20 "auksinės monetos" kortelės, 8 "pirato" kortelės, 3 "patrankos" kortelės.

Žaidimo tikslas: būti pirmuoju, kuris surinko savo spalvos laivą.



Žaidimo taisyklės: Kortelės sumaišomos ir dedamos į kaladę stalo viduryje, veidu į apačią. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas, toliau ėjimai vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Atėjus jų eilei, kiekvienas žaidėjas paima kortelę iš kaladės ir parodo ją kitiems žaidėjams. Kai ateina eilė žaidėjui žaisti, jis turi paimti bent vieną kortelę iš kaladės, tačiau jis gali nuspręsti toliau tęsti kortelių traukimą.

Yra 4 skirtingi kortelių variantai:

- **Laivo kortelė** - Kiekvieną laivą sudaro 6 kortos. Jei žaidėjas dar nepradėjo statyti laivo, tuomet jie turi pastatyti būtent tos spalvos laivą kokią kortą ištraukė (išskyrus tuos atvejus, kai kitas žaidėjas jau pradėjo statyti šios spalvos laivą). Kortelė yra padedama priešais jį, veidu į viršų. Žaidėjas gali statyti tik vienos spalvos laivą vienu metu. Jei žaidėjas sugeba surinkti visas 6 vienos spalvos laivų korteles anksčiau nei bet kurie kiti žaidėjai, jis šį žaidimą laimėjo. Jei jis pasirenka laivo kortelę, kurios jis nerenka, kortelė padedama šalia žaidėjo, veidu į viršų. Jis galės parduoti jas arba vėliau atsikratyti žaidimo metu. Ištraukęs laivo kortelę, žaidėjas gali tęsti savo ėjimą ir traukti kitą kortelę.
- **Patrankos kortelė** - Jei žaidėjas ištraukia patrankos kortelę, jis gali ją pasidėti šalia ir naudoti prireikus. Jei žaidėjas ištraukia piratų kortelę, patrankos korta gali būti pakeista piratine kortele centre, nepralošiant tų 3 savo vertingų kortelių. Jei žaidėjas ištraukia patrankos kortelę, jie gali tęsti savo ėjimą arba traukti kitą kortelę.
- **Auksinės monetos kortelė** - Kai žaidėjas surenka 3 aukso monetų korteles, jie gali nusipirkti dalį savo laivo iš kito žaidėjo. Jis gali pirkti

tik savo spalvos laivo korteles. Žaidėjas gali nusipirkti tik vieną laivo kortelę vieno ėjimo metu, tuomet kai jis įsigija laivo kortelę, jis turi baigti savo ėjimą. Žaidėjas privalo parduoti savo laivo kortelę, kai yra to prašomas. Ištraukus aukso monetos kortelę, žaidėjas gali tęsti savo ėjimą ir traukti kitą kortelę.



- **Pirato kortelė** - Nesėkmė! Jei žaidėjas ištraukia piratų kortelę, jie turi grąžinti 3 kitas korteles piratui (auksines monetas, atsargines laivo korteles arba savo laivo korteles) į centrą. Grąžintos kortelės turi būti padėtos į kitą krūvą, prie kaladės gulinčios centre, veidu į viršų. Jei žaidėjas turi mažiau nei 3 korteles, jie turi grąžinti tai, ką turi. Jei žaidėjas turi "patrankos" kortelę, jis gali ją panaudoti kovai su piratu, padėdamas "pirato" ir "patrankos" korteles šalia kortų kaladės, neprarasdamas 3 savo kortelių. Žaidėjas negali tęsti savo ėjimo. Ištraukęs "pirato" kortelę, žaidėjas nebegali traukti daugiau kortelių, ir eilė pereina kitam žaidėjui.

Kortelės pirkimas: "Aukso monetos" kortelės leidžia žaidėjui nusipirkti "valties" kortelę iš priešininko, kad užbaigtų savo valtį (3 "aukso monetos" kortelės mainais į vieną "valties" kortelę).

- Jei žaidėjas nusprendžia pirkti "valties" kortelę, šio ėjimo metu jis netraukia naujos kortelės.
- Per vieną ėjimą galima nusipirkti tik vieną kortelę.
- Priešininkas negali atsakyti parduoti "valties" kortelės.
- Žaidėjai negali pirkti "valties" kortelės, kuri nėra jų spalvos.

Išnaudojus centrinę kaladę, naudojama kortelių krūva, kurios buvo grąžintos, gulinčios veidu į viršų, jos yra sumaišomos ir padedamos centre veidu į apačią, įprastai tęsiant žaidimą.

Kas laimi? Žaidėjas, kuris pirmas pabaigia savo laivą (surenka 6-ias tos pačios spalvos korteles), laimi žaidimą.



Žaidimo autoriai: Grégory Kirszbaum ir Alex Sanders.

EE – Eesti

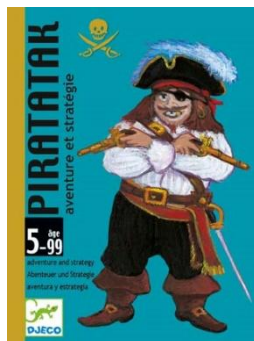
DJ05113 – Kaardimäng: Piratatak

Vanus alates: 5 - 99

Mängijate arv: 2 – 4 mängijat

Mäng sisaldab: 55 mängukaardist: 4x6= 24 „paadi“ kaarti, 20 „kuldmündi“ kaarti, 8 „piraadi“ kaarti, 3 „kahuri“ kaarti.

Mängu eesmärk: Olla esimene mängija, kes saab kokku laeva samas värvitoonis.



Mängu reeglid: Mängukaardid segatakse ja pannakse mängijate keskele hunnikusse pilt allapoole suunatud. Kõige noorem mängija alustab ja mäng liigub edasi kellaosuti liikumise suunas. Iga mängija oma korra ajal võtab ühe kaardi hunnikust ja näitab seda teistele mängijatele. Kui on mängija kord, peab ta võtma ühe kaardi laual olevast hunnikust ja siis otsustama, kas ta jätkab või paneb kaardi maha.

Kaartidega on neli võimalust.

- **Laeva kaart** - Iga laev koosneb kuuest kaardist. Kui mängija pole veel alustanud paadi ehitamist, mängukäigus tuleb ehitada ühte värvitooni paati (välja arvatud juhul, kui mõni teine mängija on seda värvi paadi juba ehitanud). Mängukaardid tuleb asetada mängija ette pilt ülesse poole suunatud. Mängija saab ehitada ainult ühte värvi paati. Kui mängijal õnnestub koguda kõik 6 ühevärvilist paadi kaardi enne kõiki teisi mängijaid, siis ta on võitnud mängu. Kui ta on valinud paadi kaardi, mida ta ei kogu siis asetatakse see kaart mängija ette pilt ülespoole. Ta võib selle kaardi müüa teisele mängijale või vabaneda kaardist hiljem mängu käigus. Pärast paadikaardi saamist võib mängija jätkata oma mängukäiku ja tõmmata järgmise kaardi.
- **Kahurikaart** - Kui mängija tõmbab kahurikaardi saab ta seda kasutada seda siis kui ta on valmis seda kasutama. Kui mängija tõmbab piraadikaardi, saab kahurikaardi asendada piraadikaardiga, et ei kaotaks oma kolme mängukaarti. Kui mängija tõmbab kahurikaardi saab ta oma mängukäiku jätkata ja tõmmata järgmise kaardi.

- **Kuldmündi kaart** - Kui mängija on kokku kogunud kolm kuldmündi mängukaarti saab ta osta tüki oma laeva jaoks teise mängija käest. Osta saab oma paadi värvi mängukaarte. Osta saab ainult ühe kaardi korraga ja mängija peab lõpetama oma mängukäigu peale ostu sooritamist. Mängija peab müüma paadi kaardi, kui teine mängija seda soovib. Kui mängija tõmbab kuldmündi kaardi saab mängija jätkata oma mängu korda ja võtta järgmise kaardi.
- **Piraadikaart** - Halb õnn! Kui mängija tõmbab piraadikaardi siis tuleb anda see tagasi koos kolme teise mängukaardiga (kuldmündi kaart, varupaadi kaart või oma paadikaardid) laua keskele. Kaardid mis tagastatakse tuleb asetada pilt ülesse poole kaardipaki kõrvale lauale. Kui mängijal on vähem kui kolm mängukaarti tuleb tagastada nii palju, kui tal on. Kui mängijal on „kahuri“ kaart, saab ta seda kasutada piraadi vastu, asetades „piraadi“ kaardi ja „kahuri“ kaardi kaardipaki kõrvale, ilma et peaks 3 oma kaarti ära viskama. Mängija ei saa jätkata oma mängukäiku. Kui mängija tõmbab „piraadi“ kaardi, ei tohi ta enam kaarte võtta ning mäng läheb järgmise mängija käes edasi.



Kaardi ostmine: „Kuldmündi“ kaardid lubavad mängijal osta „paadi“ kaardi vastaselt, et lõpetada oma paat (3 „kuldmündi“ kaarti ühe „paadi“ kaardi eest).

- Kui mängija otsustab osta „paadi“ kaardi, siis ta sel käigul uut kaarti ei võta.
- Iga käigu ajal võib osta ainult ühe kaardi.
- Vastane ei tohi keelduda „paadi“ kaarti müümast.
- Mängijad ei tohi osta „paadi“ kaarti, mis ei ole nende värvi.

Kui mängulaua keskel olev mängukaartide hunnik saab otsa keeratakse pilt ülespoole kogutud hunnik teistpidi ja jätkatakse mängu.

Kes võidab? Mängija, kes saab esimesena 6 kaardist koosneva laeva samas värvitoonis kokku.

Mängu autorid: Grégory Kirszbaum ja Alex Sanders.



PIRATATAK



For 5 to 99 year olds



2 to 4 players



Contents: 55 cards: 4 x 6 = 24 "boat" cards ,
20 "gold coin" cards, 8 "pirate" cards ,
3 "cannon" cards.



Aim of the game: Be the first to build a boat of your colour.



Getting the game ready: Shuffle the cards and place them face down in a pile in the middle of the table.

Playing the game: Play moves clockwise around the table. The youngest player draws a card and shows it to the other players. Throughout the game, players have to draw at least once (except when buying a card); then they can decide to continue drawing or hand over to the next player...

There are 4 options when drawing:

- **The player draws a "boat" card:** if the player is not yet building a boat, they place it in front of them and must build the boat of that colour (unless another player is already building a boat of that colour). In the next rounds, they can use all the "boat" cards of this colour to build their boat. They place any "boat" cards of the other colours on their right (they can get rid of them or sell them later in the game). After drawing a "boat" card, the player may continue to draw.
- **The player draws a "cannon" card:** they place it on their right and can continue to draw.

- **The player draws a "gold coin" card:** they place it on their right and can continue to draw.
- **The player draws a "pirate" card:** bad luck! The player places 3 cards from their hand (gold coins, other players' boat parts or their own!) + the "pirate" card next to the deck. If they have fewer than 3 cards left, they must give up all their remaining cards. If the player has a "cannon" card, they can use it to counter the pirate by putting the "pirate" card + the "cannon" card next to the deck, without throwing away 3 of their cards. After drawing a "pirate" card, the player cannot draw any more and play moves on to the next player.

Buying a card: "gold coin" cards allow the player to buy a "boat" card from an opponent to complete their own boat (3 "gold coin" cards in exchange for one "boat" card).

- If the player decides to buy a "boat" card, they do not draw a card in this turn.
- Only one card can be purchased per turn.
- The opponent cannot refuse to sell a "boat" card .
- Players cannot buy a "boat" card that is not of their own colour.

When the deck is used up, one player takes all the cards, shuffles them, and puts them down again to make a new deck.

Who wins? The winner is the first person to make a complete boat (6 cards of the same suit).

A game by Grégory Kirszbaum and Alex Sanders.



PIRATATAK



5–99 лет



2–4 игрока



В комплекте: 55 карточек: 4 x 6 = 24 карточки «корабль», 20 карточек «золотая монета», 8 карточек «пират», 3 карточки «пушка».



Цель игры: первым построить корабль своего цвета.



Подготовка к игре: перемешайте карточки и выложите их в центре стола стопкой лицевой стороной вниз.

Ход игры. Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок первым берет карточку из стопки и показывает ее остальным игрокам. Во время каждого хода игрок должен взять как минимум одну карточку (кроме случаев, когда он покупает карточку). Затем он либо продолжает брать карточки, либо передает ход следующему игроку...

Если игрок берет карточку, возможно 4 варианта:

- **Игрок взял карточку «корабль».** Если игрок еще не строит корабль, он кладет карточку перед собой и она определяет цвет его корабля (если только другой игрок уже не строит корабль этого цвета). Чтобы построить корабль, игрок должен собрать все карточки «корабль» этого цвета во время следующих ходов. Карточки «корабль» других цветов игрок кладет справа от себя (чтобы потом сбросить или продать их в ходе партии). Если игрок взял карточку «корабль», он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «пушка».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.
- **Игрок взял карточку «золотая монета».** Он кладет ее справа от себя, и он может взять еще одну карточку.

- **Игрок взял карточку «пират».** Не повезло! Игрок кладет рядом со стопкой 3 свои карточки (золотые монеты, части кораблей других игроков или части своего корабля) и карточку «пират». Если у него меньше 3 карточек, он теряет их все. Если у игрока есть карточка «пушка», он может использовать ее для защиты от пирата: он кладет рядом со стопкой карточку «пират» и карточку «пушка», и при этом он не теряет 3 карточки. Если игрок взял карточку «пират», он больше не может брать карточки и ход переходит к следующему игроку.

Покупка карточки. Карточки «золотая монета» позволяют игроку купить у соперника карточку «корабль» для строительства своего корабля (одну карточку «корабль» можно купить за 3 карточки «золотая монета»).

- Если игрок решил купить карточку «корабль», он не берет карточки из стопки во время этого хода.
- За один ход можно купить только одну карточку.
- Соперник не может отказаться продать карточку «корабль».
- Игрок не может купить карточку «корабль» не своего цвета.

Если карточки в стопке закончились, один из игроков перемешивает сброшенные карточки и вновь выкладывает их стопкой.

Кто побеждает? Побеждает игрок, который первым построил корабль (собрал 6 карточек своего цвета).



Авторы игры: Grégory Kirszbaum,
Alex Sanders.