

# PIRACKIE PORACHUNKI

INSTRUKCJA



## ☛ Zawartość pudełka:

- 80 kart piratów w 4 kolorach
- Arkusze punktacji\*
- Instrukcja

\* Oprócz tych dostępnych w pudełku arkusze punktacji są dostępne do pobrania pod adresem <http://foxgames.pl/pirackie-porachunki/>. Arkusze te można drukować i powielić.

Liczba graczy: 2-7   Wiek: 8 – 108 lat   Czas gry: 30 min.

*Nie pomył Czarnej Plamy z Czarną Perłą!*

## ☛ O co tu chodzi?

W „Pirackich poRachunkach” gracze wcielają się w kapitanów pirackich okrętów. Rzecz dzieje się w portowym mieście pełnym piratów. Zadaniem kapitanów jest zdobyć nową załogę. Wysyłają w tym celu swoich zaufanych marynarzy, którzy werbują pirackie szajki na ich statki. Jednak owi marynarze mają różny dar przekonywania wyrażony liczbą – im wyższa wartość na karcie pirata, tym silniejszy. Zawsze jednak najsilniejszy jest Roger, czyli karta w kolorze losowo określanym co kolejkę.

Tymczasem kapitanowie siedzą wspólnie razem w portowej tawernie, omawiają plany i przechwalają się, ile szajek uda się ich marynarzom zwerbować.

Szajki reprezentowane są zbieranymi w trakcie gry kartami piratów. Jedna szajka składa się z tylu kart, ilu jest graczy. Rozgrywka trwa 20 kolejek. Przed każdą kolejką (po rozdaniu kart i określeniu Rogera) gracze deklarują, ile w danej kolejce zbiorą szajek. Liczba zdobytych punktów sławy zależy od tego, jak dobrze przewidzą swój wynik. Jeśli gracz się pomyli, otrzymuje Czarną Plamę (jak John Silver w „Wyspie skarbów” Roberta Louisa Stevensona). Będzie to miało wpływ, dodajmy, że negatywny, na ostateczną punktację.



## ☛ Definicje ☛

### Czym jest szajka?

Każdy gracz zagrywa kartę pirata. Tworzą one wspólnie jedną „szajkę”. Szajkę werbuje gracz, który zagrał najwyższą kartę. Oznacza to, że zabiera wszystkie zagrane karty.

***Uwaga:** W innych grach karcianych szajka nazywana jest lewą.*

### Czym jest Roger?

Przed rozpoczęciem każdej kolejki z talii odkrywana jest pierwsza z góry karta pirata. Na czas tej kolejki każda karta pirata w tym kolorze to „Roger”. Roger jest zawsze mocniejszy niż wszystkie inne karty w pozostałych trzech kolorach. W przypadku kilku Rogerów jednocześnie na stole silniejszy jest ten z wyższą liczbą na karcie pirata.

***Uwaga:** W innych grach karcianych Roger nazywany jest atutem.*



## ☛ Przygotowanie do poRachunków

- Rozpoczyna gracz, który najbardziej piracko krzyknie: „Jo ho ho! I butelka rumu”. Tąsuje wszystkie karty i rozdaje każdemu graczowi po jednej zakrytej karcie pirata.
- Pozostałe karty piratów trafiają na środek stołu w postaci zakrytej talii (rewersiem do góry) w miejsce dostępne dla wszystkich graczy.
- Następnie odkryjcie wierzchnią kartę z talii i pozostawcie ją odkrytą. Wskazuje ona kolor Rogera na obecną kolejkę.
- Wybierzcie osobę, która będzie odnotowywać na arkuszu punktacji zadeklarowane szajki przed każdą kolejką przez graczy. Zajmie się też punktacją – zapisywaniem i sumowaniem wyników oraz Czarnych Plam. Dobrze jest wybrać najbardziej uczciwego kapitana.



## ☛ Co tu się będzie działo?

Rozgrywka trwa 20 kolejek. W pierwszej kolejce każdy gracz otrzymuje po jednej karcie pirata (na jedną szajkę), w drugiej kolejce po dwie karty (na dwie szajki) i tak dalej, aż do dziesiątej kolejki, w której wszyscy otrzymują po 10 kart (na dziesięć szajek). Potem w każdej następnej kolejce gracze dostają o jedną kartę pirata mniej, aż ponownie wrócą do jednej karty.

Na samym końcu gry odbywa się finałowa, dwudziesta kolejka – Ślepy Abordaż.

**Po każdej kolejce wszystkie karty piratów należy ponownie przetasować.**

**Przed każdą kolejką należy na nowo ustalić kolor Rogera, losowo odkrywając wierzchnią kartę z talii.**

Jeśli gracz się pomyli, otrzymuje Czarną Plamę, która na końcu gry przyniesie mu ujemne punkty sławy.

## ☛ Ile dam radę? Deklaracje

Przed rozpoczęciem kolejki, po potasowaniu i rozdaniu graczom kart oraz ustaleniu koloru Rogera, **każdy gracz deklaruje**, ile szajek uda mu się zwerbować. Deklaracje zaczyna się od gracza siedzącego na lewo od rozdającego, dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz nie może zadeklarować większej liczby szajek, niż posiada kart piratów na ręce. W pierwszej kolejce jest możliwe zdobycie tylko 1 szajki, więc można zadeklarować 1 szajkę lub nie zadeklarować żadnej. W szóstej kolejce jest możliwe zdobycie 6 szajek, natomiast w dwunastej kolejce 8.

Liczbę zadeklarowanych przez każdego gracza szajek należy zapisać na arkuszu punktacji.

### ☛ Przykład poRachunków w trzeciej kolejce ☛

Gracze otrzymują po trzy karty. Krysia ma niskie karty i brakuje jej Rogerów, więc deklaruje **0 szajek**.

Czarek ma jednego Rogera, ale jego pozostałe karty pirackie mają niską wartość. Decyduje się na zadeklarowanie **1 szajki**.

	Krysia		Czarek		Przemek	
1	0	20	0	1-	0	20
2	0	40	1	12	1	31
3	0		1		2	
4						
5						
6						

Przemek ma 3 dość wysokie karty, ale nie ma żadnego Rogera, dlatego ostrożnie deklaruje **2 szajki**.

## ☛ Kto chce do szajki? Zagrywanie kart

Pierwszą kartę pirata zagrywa gracz, który zadeklarował największą liczbę szajek. Pozostali gracze zagrywają po jednej karcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Następnie rozstrzyga się, który gracz zdobędzie szajkę. Gracz, który zebrał szajkę, wyklada kolejną kartę jako pierwszy.

- Jeśli nikt nie zagrał Rogera, szajkę zdobywa gracz, który zagrał kartę pirata z najwyższą wartością na karcie.
- Jeśli nikt nie zagrał Rogera, a kilku graczy zagrało karty piratów z najwyższą liczbą w różnych kolorach (np. 3 karty z liczbą 15), szajkę zdobywa gracz, który jako pierwszy zagrał najwyższą kartę.
- Roger jest zawsze silniejszy niż karty w pozostałych kolorach. Przykładowo, gdyby Roger był czerwony, czerwona „1” byłaby wyższa niż „20” dowolnego innego koloru.
- W przypadku kilku Rogerów na stole, wygrywa Roger z najwyższą liczbą.
- Jeśli pierwszy gracz zagrał Rogera, wszyscy pozostali uczestnicy muszą zagrać do koloru. Oznacza to, że również muszą zagrać kartę w kolorze Rogera, jeśli mają taką na ręce. Jeśli mają na ręce kilku Rogerów, mogą wybrać, którego chcą zagrać.



## ☛ Wskazówka do powyższej zasady

- Jeśli następny w kolejności przy stole gracz nie ma Rogerów, a w obecnej kolejce zadeklarował 0 szajek i chciałby utrzymać ten wynik, może wykorzystać okazję i zagrać wysoką kartę innego koloru.
- Jeśli kolejny (nie pierwszy) gracz zagra Rogera, inni gracze nie muszą grać do koloru. Dzieje się tak wyłącznie w przypadku, gdy pierwszy gracz zagra Rogera.

## ☛ Kto jest najsławniejszym piratem? Liczenie punktów

- Gracz, który właściwie zadeklarował liczbę szajek, zdobywa 10 punktów sławy plus 1 punkt za każdą zwerbowaną szajkę (np. Czarek zadeklarował i zwerbował 3 szajki, więc otrzymuje łącznie 13 punktów sławy).

- Gracz, który zadeklarował jedną lub więcej szajek, ale **nie zwerbował żadnej**, otrzymuje **0 punktów oraz jedną Czarną Plamę**. Oznacza się ją jako czarną kropką umieszczaną po obecnym wyniku.
- Gracz, który zwerbował więcej lub mniej **szajek niż** zadeklarował, otrzymuje liczbę punktów sławy równą liczbie zwerbowanych szajek oraz jedną Czarną Plamę. Oznacza się ją czarną kropką umieszczaną po obecnym wyniku.
- Gracz, który zadeklarował **0 szajek**, ale ostatecznie **zwerbował co najmniej jedną**, otrzymuje **jeden punkt sławy za każdą szajkę** oraz **jedną Czarną Plamę**. Oznacza się ją czarną kropką umieszczaną po obecnym wyniku.
- Gracz, który zadeklarował **0 szajek** i faktycznie nie zwerbował **żadnej szajki**, otrzymuje **20 punktów** jako najostrożniejszy i najbardziej przewidujący z kapitanów.



### Kolejna kolejka

Po rozegraniu kolejki i podliczeniu za nią punktów kolejnym rozdającym zostaje osoba siedząca po lewej od poprzedniego rozdającego.

### ☛ Przykład liczenia i zapisywania punktów w trzeciej kolejce: ☛

Krysia deklarowała 0 szajek, ale zwerbowała 1 szajkę – otrzymuje 1 punkt sławy oraz jedną Czarną Plamę. Zapisuje to w arkuszu punktacji.

Czarek deklarował 1 szajkę i zwerbował 1 szajkę, zatem otrzymuje 10 punktów sławy + 1 punkt za liczbę zwerbowanych szajek – zapisuje więc w arkuszu punktacji 11 punktów sławy.

Przemek deklarował 2 szajki, ale zwerbował tylko jedną. Otrzymuje 1 punkt sławy oraz Czarną Plamę. Zapisuje to w arkuszu punktacji.

	Krysia	Czarek	Przemek
1	0 20	0 1-	0 20
2	0 40	1 12	1 31
3	0 41•	1 23	2 32•
4			
5			
6			

## ☛ Ślepy Abordaż

Po rozegraniu 19 kolejek **następuje kolejka finałowa**, czyli Ślepy Abordaż.

Każdy gracz otrzymuje jedną kartę, której nie może obejrzeć. Jak zwykle należy odkryć wierzchnią kartę talii, aby określić Rogera. Następnie każdy gracz deklaruje „w ciemno” 0 lub 1 i zagrywa swoją kartę (w większości przypadków zdecydowanie się na 0).

Gracz z najwyższą kartą werbuje szajkę (i w większości przypadków dostaje Czarną Plamę :)).

## ☛ Zwycięstwo

Po zakończeniu gry należy zsumować zdobyte przez każdego gracza punkty sławy ze wszystkich kolejek, a następnie odjąć od uzyskanego wyniku wszystkie otrzymane Czarne Plamy. Oznacza to stratę 5 punktów za każdą czarną kropkę na arkuszu punktacji.

**Wygrywa gracz, który ma najwięcej punktów!**

## ☛ Kilka użytecznych wskazówek:

- Dobrym pomysłem jest sprawdzanie łącznej liczby zadeklarowanych szajek przed rozpoczęciem kolejki. Jeśli ta liczba odpowiada liczbie kart, można „grać na plus”, tak aby nikt nie dostał Czarnej Plamy.

Jeśli jednak zostanie zadeklarowana **zbyt mała liczba szajek**, pozostałą, niechcianą część i tak ktoś będzie musiał zwerbować... Tym samym najlepiej pozbywać się najwyższych kart.

Z kolei gdy gracze zadeklarują **zbyt dużo szajek**, można próbować wykorzystać miejsce ostatniego zagrywającego, aby zwerbować zadeklarowaną liczbę szajek.

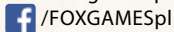
- Jeśli jeden z graczy źle zadeklarował w obecnej kolejce i wie, że zostanie Czarną Plamę, może spróbować doprowadzić do sytuacji, w której pozostali gracze również będą musieli ją otrzymać. Dobrym pomysłem jest wtedy odebranie szajki innemu graczowi, który chciał ją zwerbować, lub celowe oddanie jej komuś, kto tego nie planował.

Może się wydawać, że powyższe sztuczki są nieco złośliwe, ale czasem trzeba je wykorzystać, aby wygrać. Powodzenia w werbowaniu szajek piratów lub wręcz przeciwnie :)



FOXGAMES

© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal  
Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.  
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)



Autor: Lena Kappler  
Ilustracje: Wesly Gibs

Wydawca: Wojciech Rzadek  
Tłumaczenie: Marek Mydel  
Redakcja: Piotr Stankiewicz  
Korekta: Marta Kania  
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz  
Opracowanie graficzne i DTP: Przemysław Kasztelaniec



© 2015 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH



Ilustracje użyte za zgodą Kanga Games,™ Kanga International Pty. Ltd

# POZNAJ NASZE GRY KARCJANE!

