

PIRATATAK



5-99 años



2 a 4 jugadores



55 cartas: $4 \times 6 = 24$ cartas "barco",
20 cartas "monedas de oro", 8 cartas "piratas",
3 cartas "cañonazo".



Objetivo del juego: Ser el primero en construir el barco de su color.



Preparación del juego: Colocar las cartas boca abajo en el centro del juego. No se reparte ninguna carta.

Desarrollo de una partida:

En el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, por turnos, roba una carta del montón y la muestra a los demás jugadores. Durante toda la partida, los jugadores están obligados a robar al menos una vez; después decidirán si continúan robando o pasan el turno...

4 posibilidades:

-El jugador roba una carta "barco":

Si el jugador no ha comenzado a construir un barco, colocará la carta delante de él y el barco que deberá construir será del color de la carta robada (Excepto cuando ya haya un jugador construyendo un barco de ese color). Cuando vuelva a ser su turno, todas las cartas "barco" de ese color le permitirán construir su barco; las cartas "barco" de un color diferente, el jugador las colocará a su derecha. (Podrá librarse de ellas o hacer que otro jugador se las compre más adelante). Si el jugador ha robado una carta "barco", *el jugador puede seguir robando.*

- El jugador roba una carta "cañonazo":

El jugador la colocará a su derecha y *puede seguir robando*.

- El jugador roba una carta "moneda de oro":

La colocará a su derecha y *puede seguir robando*.

Con las cartas "moneda de oro" un jugador puede comprar a otro una carta "barco" para completar su propio barco.

(3 cartas "moneda de oro" a cambio de una carta "barco")

Atención:

- Si el jugador quiere comprar una carta "barco" (sólo una por turno), no podrá robar ninguna carta en ese turno.

- El jugador contrario no puede negarse a vender una carta "barco".

- El jugador roba una carta "pirata":

- ¡Mala suerte! El jugador deberá dejar al lado del montón 3 cartas de su juego (¡monedas de oro, partes de barco de otros jugadores o incluso del suyo!) + la carta "pirata".

(Si le quedan menos de 3 cartas, dejará todas las que tenga).

- Por el contrario, si el jugador tiene una carta "cañonazo": pondrá al lado del montón la carta "pirata" + la carta "cañonazo". *Y el turno pasa al siguiente jugador.*

Montón de robar:

Cuando se acaban las cartas del montón, un jugador cogerá todas las cartas, las mezclará y las dejará en un montón en el centro para ir robando.

¿Quién gana?

El ganador será el primero que consiga formar un barco completo (6 cartas del mismo color).



¡Atención! Peligro de asfixia.