

JAKE I PIRACI Z NIBYLANDII

All content © Copyright 2015 by Quint

SKARB BUCKY'EGO

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU: 5 kart Bucky'ego ponumerowane od 1 do 5, 25 kart skarbów, z czego 6 z „czaszką”, 4 z „piratami”, 6 z mapą.

Pięć kart Bucky'ego kładziemy kolejno obok siebie, zaś karty skarbów kładziemy grzbietem do góry, po jednej na każdym statku. Pozostałe karty skarbów kładziemy na oddzielnym stosie grzbietem do góry- to stanowić będzie tytułowy skarb.

Każdy z graczy wybiera pirata i kładzie go przed sobą „na ładzie” („na pokładzie”- czyli kiedy znajduje się na statku). Grę gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy.

Gracz A wybiera kartę mapy:

- Jeżeli wylosował 6- gracz może wziąć kartę skarbu.
- Jeżeli wylosował kartę od 1 do 5- numer tej karty reprezentuje konkretny statek. To może prowadzić do następujących sytuacji:
 1. Jeżeli statek jest zajęty przez gracza B: Pirat A wskakuje na pokład, wysyłając Pirata B na pokład i przejmuje statek (gracz A zabiera graczowi B monetę. Jeżeli gracz B nie posiada monet, A niczego nie otrzymuje).
 2. Jeżeli statek jest już zajęty przez Pirata A: Pirat A wraca na ląd
 3. Jeżeli statek posiada kartę skarbu: Pirat A przeprowadza abordaż na ten statek i go przejmuje (Pirat A bierze monetę)
 4. Jeżeli statek nie ma karty skarbu na pokładzie, należy popłynąć do niego i zostawić część skarbu na pokładzie.

Karty map powinny wrócić do talii i zostać wymieszane.

WAŻNE: Jeżeli gracz zdobędzie złotą monetę, powinien położyć ją przed sobą grzbietem do góry. Nie można zaglądać w karty skarbów w trakcie gry!

Jeżeli w kartach skarbów nie pozostaną już żadne karty monet, gracze liczą swoje monety. Te które mają czaszki się nie liczą. Zwycięzcą jest ta osoba, która będzie miała najwięcej prawdziwych kart ze skarbem.