

# Játékszabály

## DESZKALÓZOK

Csak semmi fánik!

Florian Sireix & Benoit Turpin  
Camille Chaussy

## A történet

Fiatal és huncut kalózként Zsiráf kapitány kincsesládájából próbáltok meg kincset lopni, és a gyanút kalóztársaitokra terelni. Vigyázat, ha lebuhtok, irány a palló... ami bizony könnyen kibillenhet... márpedig az első eső bizony elveszti a játékot!

## A játék tartozékai

49 kincskártya: érme, rubin, térkép, iránytű, kard, kampó, messzelátó (minden típusból 7)



1 hajóhídtábla



4 kalózelefánt-figura



1 kalózhajódoboz



4 mágneses palló



Ládajelölő helye

Elefánt induló helye



60 ládajelölő





## Áttekintés

Húzzatok kártyákat. Minél többet húztok, annál több láda kerül az ellenfél pallójának végére, hogy az kibillenjen. Kerüljétek az egyforma kártyákat, különben nektek kell megkockáztatni, hogy a pallón sétálással kibillentitek azt.



## Előkészületek



- 1 Helyezzétek a kalózhajót a játéktér közepére, a fedélzet oldalával felfelé.
- 2 Tegyétek a 4 mágneses pallót az azoknak kijelölt helyekre.
- 3 Minden játékos válasszon egy elefántot, és helyezze az egyik palló hajótól számított első mezőjére.
- 4 Helyezzétek a hajóhidat a hajó mellé.
- 5 Keverjétek meg a kincskártyákat, és helyezzétek azokat képpel lefelé a hajóhid mellé.
- 6 Tegyétek mindenki számára elérhető helyre a ládajelölőket.
- 7 Válasszátok ki az első aktív játékost.

# Játékmenet

Az aktív játékos felcsapja a kincskártyák paklijának legfelső lapját, és a hajóhíd első bal oldali üres mezőjére helyezi azt. **Ezután** dönt:

▼ **A – Megáll,** és befejezi a körét. A többi játékos annyi ládajelölőt tesz a saját pallója végére, ahány jelölő az utoljára kijátszott kártya felett látható. Ha valamelyik játékos pallója kibillen, és az elefántja belepottyan a vízbe, az a játékos elvesztette a játékot.



▼ **B – Húz** egy új kártyát, és a következő üres mezőre helyezi.

Amíg a játékos nem húzott két ugyanolyan kincskártyát, ismét dönt, hogy **megáll (A)** vagy **húz (B)**.

▼ Amint a játékos olyan kincskártyát húz, amelyen már van a hajóhídon, lebukik. A kapitány fülön csipi. Ekkor – ha tudja – eggyel előrébb kell mozgatnia az elefántját a pallón, a víz felé, és a köre véget ér. Ha a játékos pallója kibillen, és az elefántja belepottyan a vízbe, a játékos elvesztette a játékot.



## Játékos körének vége

Az aktív játékos köre végén tegyék a hajóhídon található összes kártyát képpel felfelé a hajóhíd melletti dobópaklira. Az aktív játékos bal oldalán ülő játékos lesz az új aktív játékos. Kezdetek új kört.

Ha bármikor elfogy a húzópakli, keverjék meg az összes kártyát, és alkossatok új húzópaklit.



**Fontos !**

Ha az aktív játékosnak sikerül a hajóhíd utolsó üres mezőjét is feltöltenie kártyával, anélkül, hogy lebukna, azonnal győz!



## A játék vége

Az első kalóz, aki lebukszázik a fedélzetről, veszít. A többi játékos örömmel ünnepli a győzelmet, miután kihúzták ázott barátjukat a vízből.

### Készítők:

*Játéktervezők: Florian Sirieix és Benoit Turpin*

*Illusztrátor: Camille Chaussy*

*Kiadó: The Flying Games*

*Grafikus: Allison Machepy*

*Fordítás: Szöllősi Rita*

*Florian és Benoit ezt a játékot a gyerekeiknek ajánlja:  
Aurèle, Garance, Robin és Manon.*

Gyártó: The Flying Games - 24 rue Sibuet, 75012 Paris  
[david@theflyinggames.com](mailto:david@theflyinggames.com)



15'



5+



2-4

JÁTÉKOS RÉSZÉRE



THE  
FLYING  
GAMES