



## PIRATE'S QUEST

Art. 6182231

### ENGLISH

### PIRATE'S QUEST

Play each of the 4 games in a sequence of your choice. If 1 player wins the first 3 games, the fourth game does not have to be played and this player is the winner. If there is no winner after 4 games, decide which games will be played again, until 1 player has won 3 coins.

**War game**

**Preparation:** Play this game with all 36 cards (no joker) or with half of the cards (18 unique cards). Deal the cards evenly, some players may get one more card than others. Each player makes a pile of his or her cards, without looking at them.

**Game:** Each player places the top card of his or her pile face up on the table. The player who has the card with the highest value wins the battle. He or she keeps all the cards played and puts them to the bottom of his or her pile. If the highest value is placed by 2 or more players, those players must place 2 more cards: 1 with the image facing down (hidden), the other one on top with the image facing up. The winner of the game is the one with the highest value of the last card placed. He or she keeps all the cards on the table, including the cards facing down. If this results in another draw, repeat this part of the game until there is a winner.

**End of the game:** When a player runs out of cards, this ends his or her game. The remaining players continue the game until 1 player has all the cards. This player earns a pirate's coin.

**Memory**

**Preparation:** Take 36 (or any other even number of) cards, with each card appearing twice. Place all the cards face down on the table, without seeing which image is where.

**Game:** Each player may turn over 2 cards. If the 2 cards are the same, the player wins the cards and keeps them. This player then takes another turn, until he or she has turned over 2 cards that do not form a pair. The 2 cards that are face up are turned over and put back in place.

A pair of cards with the same image.

A pair of cards with different images.

Note: Even when it's not your turn, you should pay close attention to which cards are turned over.

**End of the game:** The game ends when all the cards have been removed. The player with the most pairs is the winner and earns a pirate's coin.

**Jolly Roger (blame game)**

**Preparation:** Take the joker and 36 (or any other even number of) cards, with each card appearing twice. Deal the cards evenly, some players may get one more card than others.

**Game:** Each player looks at his or her cards and matches all the pairs. These are placed in a pile. The players hold their remaining cards in their hands or place them face down on the table. Each player takes it in turns to draw a card from another player's pile. If the player draws a card with which he or she can form a pair, he or she places this pair on the pile. If a pair cannot be formed with this card, he or she adds the card into his or her own pile.

**Aim of the game:** The aim is to not be the player left with the joker (the skeleton). The other players all earn a pirate's coin.

**Trios**

This game is similar to quartets, but with 3 cards instead of 4 per set. Preparation: Take all 18 unique cards and place the doubles face up on the table. There are 6 trios to collect. Deal the cards evenly among the players. It is possible that some players get one more card than others. Anyone who has a trio right away can put this aside.

**Game:** Play starts by 1 player asking any other player for a card in a trio of which he or she already has at least 1 card. Use the images on the table to find out which figures still belong to the trio. If the player asked has this card, he or she must hand it over. If he or she does not have the requested card, he or she says so and the next player asks for a card. If a player has the 3 cards in a trio, he or she announces this and puts the trio aside.

Note: You are not allowed to ask for cards in a trio of which you do not have a card. You may not immediately request the return of a card that you just handed over.

**End of the game:** When a player runs out of cards, this is the end of the game for that player.

When all the trios have been matched, the game is over.

The player with the most trios is the winner and earns a pirate's coin.

### FRANÇAIS

### LA QUÊTE DES PIRATES

Jouez à chacun des 4 jeux dans l'ordre de votre choix. Quand un joueur remporte les 3 premiers jeux, il n'y a pas besoin de jouer au 4e jeu : ce joueur remporte la quête. Si aucun gagnant ne se dégage après les 4 jeux, rejouez aux jeux de votre choix jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné 3 pièces.

**Bataille**

**Mise en place :** Jouez avec les 36 cartes (sans joker) ou avec la moitié des cartes (18 cartes avec des personnages différents). Distribuez les cartes de manière égale entre les joueurs. Il se peut que certains joueurs reçoivent une carte en plus. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes sans les regarder.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur met la première carte de son paquet face visible sur la table. Le joueur qui pose la carte la plus forte remporte la bataille : il récupère toutes les cartes jouées et les place au bas de son paquet. Si la carte la plus forte est jouée par 2 joueurs ou plus, ceux-ci doivent encore ajouter 2 cartes : la première face cachée et la seconde par-dessus, face visible. Le joueur dont la dernière carte est la plus forte remporte la bataille. Il reçoit alors toutes les cartes posées sur la table, y compris celles qui sont face cachée. En cas de nouvel ex aequo, répétez l'opération jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

**Fin du jeu :** Les joueurs qui n'ont plus de cartes ne peuvent plus jouer. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes et gagne ainsi une pièce du trésor des pirates.

**Memory**

**Mise en place :** Prenez 36 cartes (ou un autre nombre pair). Chaque personnage doit apparaître deux fois. Dispersez toutes les cartes face cachée sur la table sans les regarder.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur peut retourner 2 cartes. Si les personnages des deux cartes sont identiques, le joueur gagne la paire et la pose à côté de lui. Il peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il retourne 2 cartes qui ne forment pas une paire. Il laisse alors ces deux cartes à leur place et les remet face cachée.

Attention : Même si ce n'est pas à votre tour de jouer, retenez bien quelles cartes ont été retournées.

**Fin du jeu :** Le jeu prend fin quand il n'y a plus de cartes sur la table. Le joueur qui a le plus de paires remporte la partie et reçoit une pièce des pirates.

A pair of cards with the same image.

A pair of cards with different images.

A pair of cards with the same image.

**Jolly Roger (Valet de pique)**

**Mise en place :** Jouez avec le joker et 36 cartes (ou un autre nombre pair). Chaque personnage doit apparaître deux fois. Distribuez les cartes de manière égale entre les joueurs. Il se peut que certains joueurs reçoivent une carte en plus.

**Déroulement de la partie :** Chaque joueur cherche les paires dans ses cartes et s'en débarrasse au centre de la table. Les joueurs ne gardent que les cartes solitaires dans leur main ou face cachée devant eux. Chacun à leur tour, les joueurs piochent une carte dans la main d'un autre joueur. S'ils tombent sur une carte qui leur permet de former une paire, ils se débarrassent de la paire dans le paquet au centre de la table. Si la carte ne leur sert à rien, ils la gardent dans leur main.

**Fin du jeu :** Le joueur qui finit avec le joker (le squelette) perd la partie. Les autres reçoivent une pièce.

**Trios (jeu des familles)**

Ce jeu est une variante du jeu des familles avec 3 cartes au lieu de 4 par famille.

**Mise en place :** Prenez les 18 cartes avec des personnages différents et alignez leur double face visible sur la table. Il y a 6 trios (3 cartes de même couleur) à rassembler. Distribuez les cartes aux joueurs. Il est possible que certains reçoivent une carte en plus que d'autres. Si un joueur a déjà un trio dans sa main, il peut le mettre de côté.

**Déroulement de la partie :** Le premier joueur commence la partie en demandant à n'importe quel autre joueur s'il a une carte d'un trio dont il a lui-même une carte en main. Pour savoir quelles cartes forment le trio en jeu, vous pouvez vous repérer aux cartes alignées sur la table. Si le joueur a la carte demandée, il doit la donner. S'il ne la pas, il ne se passe rien et c'est au joueur suivant de demander une carte. Lorsqu'un joueur rassemble les 3 cartes d'un trio, il l'annonce et met le trio de côté. Attention : vous ne pouvez pas demander de carte d'un trio dont vous n'avez pas de carte. Il n'est pas non plus possible de demander une carte qui a été échangée au tour précédent.

**Fin du jeu :** Les joueurs qui n'ont plus de cartes ne peuvent plus jouer.

La partie prend fin quand tous les trios sont formés.

Le joueur qui a le plus de trios remporte la partie et reçoit une pièce des pirates.

### NEDERLANDS

### PIRATENQUEESTE

Speel elk van de 4 spellen in een zelf gekozen volgorde. Wanneer 1 speler de eerste 3 spellen wint, hoeft het 4e niet gespeeld te worden en is deze speler de winnaar. Indien er na 4 spellen nog geen winnaar is, wordt opnieuw bepaald welke spellen er opnieuw gespeeld worden, dit tot 1 speler 3 gewonnen munten heeft.

**Oorlogje**

**Voorbereiding:** Speel dit spel met alle 36 kaarten (zonder joker) of met de helft van de kaarten (18 unieke kaarten). Verdeel de kaarten gelijkmatig, mogelijk krijgen sommige spelers één kaart meer dan anderen. Elke speler maakt een stapel van zijn kaarten, zonder deze zelf te bekijken.

**Spel:** Elke speler legt de bovenste kaart van zijn stapel zichtbaar op tafel. De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft, wint de slag. Hij krijgt alle gelegde kaarten en legt deze onderaan zijn stapel.

Indien de hoogste waarde wordt gelegd door 2 of meer spelers, moeten die spelers nog 2 kaarten leggen: 1 met de afbeelding naar onder gericht (onzichtbaar), de andere erbovenop met de afbeelding naar boven gericht. De winnaar van het spel is degene met de hoogste waarde van de laatst gelegde kaart. Hij krijgt alle kaarten die op tafel liggen, inclusief de gesloten kaarten. Bij een nieuw gelijkspel wordt dit deel herhaald tot er een winnaar is.

**Finde van het spel:** Een speler die geen kaarten meer heeft, kan niet meer meespeelen. Het spel gaat door tot 1 speler alle kaarten heeft. Deze speler verdient een piratenmunt.

**Memory**

**Voorbereiding:** Neem 36 (of een ander even aantal) kaarten, waarbij elke kaart 2 keer voorkomt. Leg alle kaarten met de afbeelding naar onder op tafel, zonder te zien welke afbeelding waar ligt.

**Spel:** Elke speler mag 2 kaarten omdraaien. Als de 2 kaarten hetzelfde zijn, wint de speler de kaarten en mag hij deze bij zich leggen. Vervolgens is hij nog een keer aan de beurt, tot hij 2 kaartjes omgedraaid heeft die geen paar vormen. De 2 openliggende kaarten worden weer omgedraaid en terug op hun plaats gelegd.

Let op: Ook als je niet aan de beurt bent, moet je goed opletten welke kaarten omgedraaid worden.

**Finde van het spel:** Het spel eindigt als alle kaarten zijn weggenomen. De speler met de meeste paren is de winnaar en krijgt een piratenmunt.

A pair of cards with the same image.

A pair of cards with different images.

A pair of cards with the same image.

**Jolly Roger (Zwarte Pielen)**

**Voorbereiding:** Neem de joker en 36 (of een ander even aantal) kaarten, waarbij elke kaart 2 keer voorkomt. Verdeel de kaarten gelijkmatig, mogelijk krijgen sommige spelers één kaart meer dan anderen.

**Spel:** Elke speler bekijkt zijn kaarten en zoekt alle paren bij elkaar. Deze komen op een stapel. Daarna houden de spelers hun overgebleven kaarten in de hand of leggen ze onzichtbaar op tafel. Vervolgens trekt om beurt een speler een kaart uit de stapel van een andere speler. Trekt de speler een kaart waarmee hij een paar kan vormen, dan legt hij dit paar op de stapel. Kan hij geen paar vormen met deze kaart, dan steekt hij de kaart tussen zijn eigen stapel.

**Doel van het spel:** De bedoeling is om niet te eindigen met de joker (het skelet). De anderen krijgen een piratenmunt.

**Trio's**

Dit spel is gelijkaardig aan kwartetten, maar met 3 kaarten i.p.v. 4 per reeks. **Voorbereiding:** Neem alle 18 unieke kaarten en leg de dubbelen zichtbaar op tafel. Er zijn 6 trio's te verzamelen. Verdeel de kaarten onder de spelers. Het is mogelijk dat sommige spelers een kaart meer krijgen dan anderen. Wie al meteen een trio heeft, mag dit opzij leggen.

**Spel:** Een speler begint door aan een willekeurige andere speler een kaart te vragen van een trio waarvan hij reeds een kaart heeft. Om te weten welke figuren er nog bij het trio horen, kunnen de afbeeldingen op tafel gebruikt worden. Als de gevraagde speler deze kaart heeft, moet hij deze geven. Als hij de gevraagde kaart niet heeft, zegt hij dit en mag de volgende speler een kaart vragen. Als een speler 3 kaarten van een trio heeft, maakt hij dit bekend en legt het trio opzij.

Let op: je mag geen kaarten vragen uit een trio waar je zelf geen kaart van hebt. Je mag een net gekregen kaart niet onmiddellijk terug vragen.

**Finde van het spel:** Een speler die geen kaarten meer heeft, kan niet meer verder verzamelen. Wanneer alle trio's verdeeld zijn, is het spel gedaan. De speler met de meeste trio's is de winnaar en wint een piratenmunt.

### DEUTSCH

### PIRATENSPIEL

Spiele jedes der vier Spiele in beliebiger Reihenfolge. Wenn ein Spieler die ersten drei Spiele gewinnt, muss das vierte nicht gespielt werden und dieser Spieler gewinnt. Wenn es nach vier Spielen keinen Gewinner gibt, wird erneut bestimmt, welche Spiele wiederholt werden, bis ein Spieler drei Münzen gewonnen hat.

**Kleiner Krieg**

**Vorbereitung:** Spiele dieses Spiel mit allen 36 Karten (ohne Joker) oder mit der Hälfte der Karten (18 eindeutige Karten). Teile die Karten gleichmäßig aus, vielleicht bekommen einige Spieler eine Karte mehr als die anderen. Jeder Spieler macht einen Stapel aus seinen Karten, ohne sie anzusehen.

**Spil:** Jeder Spieler legt die oberste Karte seines Stapels sichtbar auf den Tisch. Der Spieler mit der Karte mit dem höchsten Wert gewinnt die Schlacht. Er bekommt alle ausgelegten Karten und legt sie unter seinen Stapel.

Wenn zwei oder mehr Spieler den höchsten Wert auslegen, müssen diese Spieler zwei weitere Karten legen: eine mit dem Bild nach unten (verdeckt), die andere mit dem Bild nach oben (offen).

Der Spieler, der als letzter die Karte mit dem höchsten Wert ablegt, gewinnt. Er bekommt alle Karten, die auf dem Tisch liegen, auch die verdeckten Karten. Bei Gleichstand wird dies wiederholt, bis es einen Gewinner gibt.

**Ende des Spiels:** Ein Spieler, der keine Karten mehr hat, kann nicht mehr spielen. Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler alle Karten hat. Dieser Spieler verdient eine Piratenmünze.

**Memory**

**Vorbereitung:** Nimm 36 (oder eine andere gerade Zahl) Karten, wobei jede Karte zwei Mal vorkommen muss. Lege alle Karten verdeckt auf den Tisch, ohne zu schauen, welches Bild wo ist.

**Spil:** Jeder Spieler darf zwei Karten aufdecken. Wenn die beiden Karten gleich sind, gewinnt der Spieler die Karten und darf sie neben sich legen. Dann ist er wieder an der Reihe, bis er zwei Karten aufgedeckt hat, die kein Paar sind. Die beiden aufgedeckten Karten werden umgedreht und wieder an ihren Platz gelegt.

Hinweis: Auch wenn du nicht an der Reihe bist, solltest du genau darauf achten, welche Karten aufgedeckt werden.

**Ende des Spiels:** Das Spiel endet, wenn alle Karten entfernt sind. Der Spieler mit den meisten Paaren gewinnt und erhält eine Piratenmünze.

A pair of cards with the same image.

A pair of cards with different images.

A pair of cards with the same image.

**Jolly Roger (Schwarzer Peter)**

**Vorbereitung:** Nimm den Joker und 36 (oder eine andere gerade Zahl) Karten, wobei jede Karte 2 Mal vorkommt. Teile die Karten gleichmäßig aus, vielleicht bekommen einige Spieler eine Karte mehr als die anderen.

**Spil:** Jeder Spieler schaut sich seine Karten an und sucht Paare. Diese werden auf einen Stapel gelegt. Danach behalten die Spieler ihre restlichen Karten auf der Hand oder legen sie verdeckt auf den Tisch. Dann zieht ein Spieler reihum eine Karte vom Stapel eines anderen Spielers. Wenn der Spieler eine Karte zieht, mit der er ein Paar bilden kann, legt er dieses Paar auf den Stapel. Wenn er mit dieser Karte kein Paar bilden kann, steckt er die Karte in den eigenen Stapel.

**Ziel des Spiels:** Das Ziel ist, nicht mit dem Joker (dem Skelett) zu enden. Die anderen bekommen eine Piratenmünze.

A pair of cards with the same image.

A pair of cards with different images.

**Trios**

Dieses Spiel ist ähnlich wie Quartett, aber mit 3 statt 4 Karten pro Serie. **Vorbereitung:** Nimm alle 18 einzigartigen Karten und lege die Pärchen sichtbar auf den Tisch. Es können 6 Trios gesammelt werden. Teile die Karten an die Spieler aus. Es ist möglich, dass einige Spieler eine Karte mehr erhalten als andere. Wenn jemand sofort ein Trio hat, kann er dies zur Seite legen.

**Spil:** Ein Spieler beginnt, indem er einen beliebigen anderen Spieler um eine Karte aus einem Trio bittet, von dem er bereits eine Karte besitzt. Um herauszufinden, welche Figuren zum Trio gehören, können die Bilder auf dem Tisch verwendet werden. Wenn der angefragte Spieler diese Karte hat, muss er sie abgeben. Wenn er die geforderte Karte nicht hat, sagt er das und der nächste Spieler darf nach einer Karte fragen. Wenn ein Spieler drei Karten eines Trios hat, meldet er dies und legt das Trio zur Seite. Hinweis: Du darfst nicht nach Karten von einem Trio fragen, von dem du keine Karte hast. Du darfst eine gerade bekommene Karte nicht sofort wieder verlangen.

**Ende des Spiels:** Ein Spieler, der keine Karten mehr hat, kann auch keine mehr sammeln. Wenn alle Trios gefunden wurden, ist das Spiel vorbei. Der Spieler mit den meisten Trios gewinnt und erhält eine Piratenmünze.

## ITALIANO IL TESORO DEI PIRATI

Giocate i 4 giochi nella sequenza che preferite. Se un giocatore vince i primi 3 giochi, sarà inutile giocare il quarto, perché c'è già un vincitore. Se dopo 4 giochi non c'è nessun vincitore, decidete i giochi da ripetere, finché 1 giocatore non avrà raccolto 3 monete.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Battaglia**

**Preparazione:** Per giocare servono tutte le 36 carte (senza jolly) o metà delle carte (18 carte uniche). Distribuite le carte una alla volta fra i giocatori, qualcuno potrebbe riceverne più degli altri. Ogni giocatore crea un mazzo con le proprie carte senza guardarle.

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore scopre la prima carta del proprio mazzo e la mette scoperta sul tavolo. Il giocatore che ha la carta dal valore più alto vince il combattimento. Raccoglie quindi tutte le carte giocate e le mette in fondo al proprio mazzo.

Se 2 o più giocatori hanno scoperto la carta più alta dello stesso valore, scopriranno altre 2 carte, 1 coperta (a faccia in giù) e l'altra scoperta. Vince il combattimento il giocatore la cui ultima carta scoperta è la più alta. Raccoglierà tutte le carte sul tavolo, comprese quelle coperte. Se ci sarà ancora un pari, ripetere questa parte del gioco finché non si arriva a un vincitore.

**Fine del gioco:** Chi finisce tutte le carte, è fuori dal gioco. Gli altri continuano a giocare finché 1 giocatore non ha raccolto tutte le carte. Sarà lui ad aggiudicarsi la moneta dei pirati.

**Memory**

**Preparazione:** Prendere 36 carte (o qualsiasi altro numero pari), verificando che ogni carta abbia il suo doppio.

Sistemare sul tavolo tutte le carte coperte, senza vedere le immagini. **Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore deve scoprire 2 carte a caso. Se le 2 carte sono uguali, il giocatore vince le carte e le conserva. Il suo turno proseguirà finché non scopre 2 carte che non formano una coppia. Le 2 carte non uguali scoperte vengono rimesse a faccia in giù.

Nota Anche quando non è il tuo turno, fai molta attenzione alle carte che vengono scoperte.

**Fine del gioco:** Il gioco finisce quando sono state eliminate tutte le carte. Il giocatore con il maggior numero di coppie è il vincitore e

Giocatore che vince il quarto gioco.

riceve una moneta dei pirati.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Jolly Roger (pesca)**

**Preparazione:** Prendere il jolly e 36 carte (o qualsiasi altro numero pari), verificando che ogni carta abbia il suo doppio. Distribuite le carte una alla volta fra i giocatori, qualcuno potrebbe riceverne più degli altri.

**Svolgimento del gioco:** Ogni giocatore guarda le proprie carte e forma le eventuali coppie possibili che sistema in un mazzo. Le carte rimaste le terrà in mano o le poggerà coperte sul tavolo davanti a sé. A turno, ogni giocatore prende una carta a caso da un altro giocatore. Se prende una carta con cui può formare una coppia, aggingerà la nuova coppia all'apposito mazzo. Se con la carta presa non può formare una coppia, la terrà in mano insieme alle altre che ha già. **Scopo del gioco:** Lo scopo del gioco è non rimanere con il jolly (lo scheletro) in mano. Gli altri giocatori riceveranno una moneta dei pirati.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Tris**

Il gioco è simile a famiglia, ma in questo caso la famiglia è di 3 carte invece di 4.

**Preparazione:** Prendere 18 carte uniche e sistemare i loro doppi scoperti sul tavolo. Ci sono 6 tris da formare. Distribuire le carte una alla volta fra i giocatori. È possibile che qualcuno riceva più carte degli altri. Se qualcuno può già formare un tris può metterlo da parte.

**Svolgimento del gioco:** Il gioco inizia con 1 giocatore che chiede ad un altro una carta che gli serve per formare un tris di cui ha almeno un'altra carta in mano. Usare le immagini sul tavolo per capire quali personaggi appartengono al tris. Se il giocatore ha la carta richiesta, deve passarla. Se non ha la carta richiesta, lo dice e il turno passa al giocatore successivo. Se un giocatore ha le 3 carte che formano un tris, lo dichiara e le mette da parte.

Nota Non è consentito chiedere carte di un tris di cui non si ha in mano neanche una carta. Non è possibile richiedere subito indietro una carta appena passata di mano.

**Fine del gioco:** Quando un giocatore finisce le carte, per lui o lei termina il gioco. Una volta formati tutti i tris, il gioco è terminato. Il giocatore con il maggior numero di tris è il vincitore e riceve una moneta dei pirati.

## ESPAÑOL JUEGO DE CARTAS DE PIRATAS

Cada uno de los 4 juegos se juega en la secuencia que se quiera. Si 1 jugador gana los 3 primeros juegos, no es necesario jugar el cuarto juego y este jugador es el ganador. Si no hay un ganador después de 4 juegos, debe decidirse qué juegos se jugarán otra vez, hasta que 1 jugador haya ganado 3 monedas.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Juego de guerra**

**Preparación:** Este juego se juega con las 36 cartas (sin comodín) o con la mitad de las cartas (18 cartas únicas). Repartir las cartas de manera equitativa, algunos jugadores pueden obtener una carta más que otros. Cada jugador hace un mazo con sus cartas, sin mirarlas.

**Juego:** Cada jugador pone la primera carta de su mazo boca arriba sobre la mesa. El jugador que tenga la carta de mayor valor gana la batalla. Este jugador guarda todas las cartas jugadas y las pone al final de su mazo. Si el valor más alto lo ponen 2 o más jugadores, esos jugadores deben poner 2 cartas más: 1 con la imagen boca abajo (oculta), la otra encima con la imagen boca arriba.

El ganador del juego es el que tenga el valor más alto de la última carta puesta. Este jugador conserva todas las cartas sobre la mesa, incluidas las cartas boca abajo. Si esto resulta en otro empate, se repite esta parte del juego hasta que haya un ganador.

**Final del juego:** Cuando un jugador se queda sin cartas, termina su juego. Los restantes jugadores continúan el juego hasta que 1 jugador tiene todas las cartas. Este jugador gana una moneda pirata.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Memoria**

**Preparación:** Se toman 36 cartas (o cualquier otro número par); cada carta aparecerá dos veces. Se ponen todas las cartas boca abajo sobre la mesa, sin ver dónde están cada una de las imágenes.

**Juego:** Cada jugador puede dar la vuelta a 2 cartas. Si las 2 cartas son iguales, el jugador gana las cartas y se las queda. Este jugador tiene luego otro turno, hasta que haya girado 2 cartas que no formen pareja. Las 2 cartas que están boca arriba se giran y se vuelven a colocar en su lugar.

Nota: Incluso cuando no sea tu turno, debes prestar mucha atención a las cartas a las que se les da la vuelta.

**Final del juego:** El juego termina cuando se han eliminado todas las cartas.

Giocatore che vince il quarto gioco.

Giocatore che vince il quarto gioco.

El jugador con más parejas es el ganador y gana una moneda pirata.

**Jolly Roger (juego de culpas)**

**Preparación:** Se toman el comodín y 36 cartas (o cualquier otro número par); cada carta aparecerá dos veces. Repartir las cartas de manera equitativa, algunos jugadores pueden obtener una carta más que otros.

**Juego:** Cada jugador mira sus cartas y empareja todas las parejas. Estas parejas se ponen en un mazo. Los jugadores mantienen las cartas restantes en sus manos o las ponen boca abajo sobre la mesa. Cada jugador toma turnos para robar una carta de la mano de otro jugador. Si el jugador roba una carta con la que puede formar una pareja, coloca esta pareja en el mazo. Si no se puede formar una pareja con esta carta, este jugador añade la carta a su propia mano.

**Objetivo del juego:** El objetivo es no ser el jugador que se queda con el comodín (el esqueleto). Los demás jugadores ganan todos una moneda pirata.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Tríos**

Este juego es similar a los cuartetos, pero con 3 cartas en lugar de 4 por juego.

**Preparación:** Se toman las 18 cartas únicas y se ponen los dobles boca arriba sobre la mesa.

Hay 6 tríos para coleccionar.

Repartir las cartas de manera equitativa entre los jugadores. Es posible que algunos jugadores puedan obtener una carta más que otros. Cualquiera que tenga un trío, puede ponerlo de inmediato a un lado.

**Juego:** El juego empieza cuando 1 jugador pide a cualquier otro jugador una carta en un trío del que ya tiene al menos 1 carta. Utilizad las imágenes en la mesa para averiguar qué figuras pertenecen aún al trío. Si el jugador al que se le pregunta tiene esta carta, debe entregarla. Si no tiene la carta solicitada, lo dice y el siguiente jugador pide una carta. Si un jugador tiene las 3 cartas de un trío, lo anuncia y pone el trío a un lado.

Nota: No se permite pedir cartas de un trío del que no se tiene ninguna carta. No se puede pedir inmediatamente la devolución de una carta que se acaba de entregar.

**Final del juego:** Cuando un jugador se queda sin cartas, termina el juego para ese jugador. Cuando se hayan hecho todos los tríos, el juego habrá terminado. El jugador con más tríos es el ganador y gana una moneda pirata.

## PORTUGUÊS MISSÃO PIRATA

Joga cada uma das 4 versões do jogo na sequência que preferires. Se 1 jogador ganhar os 3 jogos, o quarto não terá de ser jogado e esse jogador é o vencedor. Se não houver nenhum vencedor após os 4 jogos, decide que jogos voltarão a jogar até que 1 obtenha as 3 moedas.

**Jogo da Batalha**

**Preparação:** Joga com as 36 cartas (sem o Joker) ou com metade das cartas (18 cartas únicas). Baralha e distribui as cartas igualmente pelos jogadores, alguns poderão ficar com uma carta a mais do que outros. Cada jogador faz uma pilha das suas cartas, sem olhar para elas.

**Jogo:** Cada jogador coloca a primeira carta da sua pilha virada para cima no centro da mesa de jogo. O que tiver a carta de maior valor ganha a batalha. Cada jogador recolhe a sua carta lançada e coloca-a no fim da sua pilha. Se a carta de maior valor for lançada por 2 ou mais jogadores, esses deverão coocar mais 2 cartas: 1 virada para baixo, e a outra virada para cima.

O vencedor do jogo é aquele com o maior valor da última carta colocada. Este mantém todas as cartas na sua mão, incluindo as cartas voltadas para baixo. Se resultar noutro empate, repete esta parte do jogo até que haja um vencedor.

**Lim do jogo:** Quando um jogador fica sem cartas, termina o seu jogo. Os restantes continuam o jogo até que 1 tenha as cartas todas. Este ganhará a moeda do Pirata.

**Memória**

**Preparação:** Tira 36 cartas (ou outro número par), em que cada carta tenha o seu par (cartas iguais). Coloca as cartas todas viradas para baixo sem verem as imagens de cada uma.

**Jogo:** Cada jogador pode virar 2 cartas. Se estas forem iguais, o jogador fica com elas. Este jogador repete a jogada até virar cartas diferentes. Quando acontece, as cartas voltam a ser viradas para baixo onde estavam.

Nota: Mesmo quando não é a tua vez, debes tomar atenção às cartas viradas.

**Lim do jogo:** O jogo termina quando todas as cartas forem removidas da

Giocatore che vince il quarto gioco.

Giocatore che vince il quarto gioco.

mesa de jogo. O jogador com o maior número de pares encontrados ganha a moeda do Pirata.

**Jogo da Culpa**

**Preparação:** Separa o Joker e 36 cartas (ou outro número par), em que cada uma tenha o seu par (cartas iguais). Baralha e distribui as cartas igualmente pelos jogadores, alguns poderão ficar com uma carta a mais do que outros.

**Jogo:** Cada jogador observa as suas cartas e junta todos os pares que tiver. Coloca-as numa pilha. Os jogadores seguram nas suas cartas restantes ou coloca-as viradas para baixo na mesa de jogo. Cada jogador dá a sua vez retira uma carta da pilha de outro jogador. Se retirar uma carta que forme um par (iguais), este coloca o seu par na pilha. Se não formar par, O jogador deverá colocar a carta retirada na sua própria pilha.

**Objetivo do jogo:** O objetivo é não ser o jogador que ficou com Joker (o esqueleto). Todos os outros piratas ganham uma moeda do Pirata.

Giocatore che vince il quarto gioco.

**Tríos**

Nota: Este jogo é semelhante aos quartetos, mas com 3 cartas em vez de 4 por conjunto.

**Preparação:** Separa 18 cartas únicas (diferentes) e coloca os seus pares virados para cima na mesa de jogo. Existem 6 tríos para recolher. Baralha e distribui as cartas igualmente pelos jogadores, alguns poderão ficar com uma carta a mais do que outros. Quem tenha um trío logo à partida pode coloca-lo de parte.

**Jogo:** O jogo começa com 1 jogador pedindo a qualquer outro jogador uma carta de um trío em que ele já tenha pelo menos 1 carta. Usa as imagens na mesa de jogo para deduzir que figuras restam que pertencam ao trío. Se o jogador questionado tiver a carta pedida, este deve ceder a carta ao jogador. Se não tiver, deve dizê-lo e segue para o próximo jogador. Se o jogador competir o seu trío, deve-o anunciar e colocá-lo de parte.

Nota: Não é permitido pedir uma carta de um trío que não tenhas uma carta. Não puedes pedir uma carta de novo imediatamente após cedê-la a esse jogador.

**Lim do jogo:** Quando 1 jogador ficar sem cartas, este sai do jogo. Quando todos os tríos estiverem feitos, o jogo acaba. O que tiver o maior número de tríos ganha uma moeda do Pirata.

## ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΠΑΖΛ

Giocatore che vince il quarto gioco.

Giocatore che vince il quarto gioco.

Παίξτε καθένα από τα 4 παιχνίδια με σειρά της επιλογής σας. Εάν ένας παίκτης κερδίσει τα πρώτα 3 παιχνίδια, το τέταρτο παιχνίδι δεν χρειάζεται να παίξει και ο συγκεκριμένος παίκτης είναι ο νικητής. Εάν δεν υπάρξει νικητής μετά από 4 παιχνίδια, αποφασίστε ποια παιχνίδια θα παιχτούν ξανά, έως ότου ένας παίκτης κερδίσει 3 νομίσματα.

**Παχνίδι Πολύμοτα**

**Προετοιμασία:** Παίξτε το παιχνίδι με όλα τα 36 φύλλα (χωρίς τζόκερ) ή με τα μισά (18 μοναδικά φύλλα). Μοιράστε τα φύλλα ισάριθμα, ορισμένοι παίκτες μπορεί να πάρουν ένα επιπλέον φύλλο σε σχέση με άλλους. Κάθε παίκτης κάνει μία στοίβα από τα χαρτιά του, χωρίς να τα κοιτάξει.

**Παχνίδι:** Κάθε παίκτης τοποθετεί το πάνω φύλλο της στοίβας του πάνω στο τραπέζι, με την όψη προς τα πάνω. Ο παίκτης που έχει το φύλλο με την υψηλότερη αξία, κερδίζει τη μάχη. Αυτός ή αυτή κρατά όλα τα χαρτιά που παίζονται και τα τοποθετεί στο κάτω μέρος της στοίβας του.

Εάν η υψηλότερη τιμή δηλωθεί από 2 ή περισσότερους παίκτες, αυτοί οι παίκτες πρέπει να τοποθετήσουν 2 ακόμη φύλλα: 1 με την εικόνα στραμμένη προς τα κάτω (κρυφή), και το δεύτερο στην κορυφή με την εικόνα στραμμένη προς τα πάνω. Ο νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός με την υψηλότερη αξία του τελευταίου φύλλου που τοποθετήθηκε. Αυτός ή αυτή κρατά όλα τα φύλλα στο τραπέζι, συμπεριλαμβανομένων των φύλλων που είναι στραμμένα προς τα κάτω. Εάν αυτό έχει ως αποτέλεσμα άλλη μία ισοπαλία, επαναλάβετε το συγκεκριμένο μέρος του παιχνιδιού έως ότου υπάρξει νικητής.

**Τέλος παιχνιδιού:** Όταν εξαντηθούν τα φύλλα ενός παίκτη, αυτό δηλώνει και το τέλος του παιχνιδιού του. Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν το παιχνίδι έως ότου 1 παίκτης συγκεντρώσει όλα τα φύλλα. Αυτός ο παίκτης κερδίζει ένα πειρατικό νόμισμα.

**Παχνίδι Μνήμη**

**Προετοιμασία:** Πάρτε 36 (ή οποιοδήποτε άλλο (ζυγό αριθμό) καρτών, με κάθε κάρτα να εμφανίζεται δύο φορές. Τοποθετήστε όλες τις κάρτες στραμμένες προς το τραπέζι, χωρίς να βλέπετε που βρίσκεται κάθε εικόνα.

**Παχνίδι:** Κάθε παίκτης μπορεί να γυρίσει 2 φύλλα. Εάν τα 2 φύλλα είναι όμοια μεταξύ τους, ο παίκτης κερδίζει αυτά τα φύλλα και τα κρατά. Αυτός ο παίκτης συνεχίζει να παίζει, έως ότου γυρίσει 2 φύλλα, τα οποία δεν σχηματίζουν ζευγος. Τα 2 φύλλα που είναι ανοιχτά αναποδογυρίζονται και τοποθετούνται ξανά στη θέση τους.

Giocatore che vince il quarto gioco.

Giocatore che vince il quarto gioco.

τους. Σημείωση: Ακόμα και να μην είναι η σειρά σας να παίξετε, παρατηρήστε ποια φύλλα/εικόνες εμφανίζονται.

**Τέλος παιχνιδιού:** Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα φύλλα αφαιρεθούν από το τραπέζι. Ο παίκτης με τα περισσότερα ζεύγη είναι ο νικητής και κερδίζει ένα πειρατικό νόμισμα.

**παχνίδι κατηγορίας**

**Προετοιμασία:** Πάρτε τον τζόκερ και 36 (ή οποιοδήποτε άλλο (ζυγό αριθμό) καρτών, με κάθε κάρτα να εμφανίζεται δύο φορές. Μοιράστε τα φύλλα ισάριθμα, ορισμένοι παίκτες μπορεί να πάρουν ένα επιπλέον φύλλο σε σχέση με άλλους. **Παχνίδι:** Κάθε παίκτης κοιτάζει τα φύλλα του και ταιριάζει όλα τα ζευγάρια. Αυτά τοποθετούνται σε στοίβα. Οι παίκτες κρατούν τα υπόλοιπα χαρτιά τους στα χέρια τους ή τα τοποθετούν στραμμένα προς τα κάτω, πάνω στο τραπέζι. Κάθε παίκτης τραβεί διαδοχικά ένα φύλλο από την στοίβα ενός άλλου παίκτη. Εάν ο παίκτης τραβήσει ένα φύλλο με το οποίο μπορεί να σχηματίσει ένα ζευγάρι, αυτός ή αυτή τοποθετεί το ζευγάρι πάνω στην στοίβα. Εάν δεν μπορεί να σχηματίσει ζεύγους με αυτό το φύλλο, αυτός ή αυτή τοποθετεί την κάρτα, στη δική του στοίβα.

**Στόχος του παιχνιδιού:** Στόχος του παιχνιδιού είναι να μην είστε ο παίκτης που θα το περισσέμει ο Τζόκερ (σκελετός). Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν από ένα πειρατικό νόμισμα.

**Τρίο**

Αυτό το παιχνίδι είναι όμοιο με το Quartsets, με την διαφορά ότι χρησιμοποιείτε 3 κάρτες αντί για 4 ανά σετ.

**Προετοιμασία:** Πάρτε και τα 18 μοναδικά φύλλα και τοποθετήστε τα διπλά στο τραπέζι, στραμμένα προς τα πάνω. Υπάρχουν 6 τρίο για συλλογή. Μοιράστε τα φύλλα ισάριθμα μεταξύ των παικτών. Είναι πιθανό μερικοί παίκτες να πάρουν ένα περισσότερο φύλλο από άλλους. Όποιος έχει άμεσα ένα τρίο, μπορεί να το αφήσει στην άκρη.

**Παχνίδι:** Το παιχνίδι ξεκινά από 1 παίκτη ζητώντας από οποιοδήποτε άλλο παίκτη ένα φύλλο σε ένα τρίο του οποίου έχει ήδη τουλάχιστον 1 φύλλο. Χρησιμοποιήστε τις εικόνες στον πίνακα για να μάθετε ποιες εικόνες ανήκουν ακόμη στο τρίο. Εάν ο παίκτης που ρωτήθηκε, έχει αυτήν την κάρτα, πρέπει να την παραδώσει. Εάν ο παίκτης δεν έχει το ζητούμενο φύλλο, το λέει και έτσι ο επόμενος παίκτης ζητά ένα φύλλο αντίστοιχα. Εάν ένας παίκτης έχει τα 3 φύλλα σε ένα τρίο, το ανακινώνει και αφήνει το τρίο στην άκρη.

Σημείωση: Δεν επιτρέπεται να ζητάτε κάρτες σε ένα τρίο του οποίου δεν έχετε καμία κάρτα. Δεν μπορείτε να ζητήσετε αμέσως την επιστροφή μιας κάρτας, την οποία μόλις παραδώσατε.

**Τέλος του παιχνιδιού:** Όταν ένας παίκτης μείνει χωρίς κάρτες, σημαίνει το τέλος του παιχνιδιού για τον συγκεκριμένο παίκτη. Όταν δημιουργηθούν όλα τα τρίο, τότε το



## PIRATE’S QUEST

Art. 6182231

### POLSKI

#### KARTY WYPRAWA PIRATA

Gracze rozgrywają 4 różne gry w dowolnej kolejności. Jeżeli jeden z graczy wygra pierwsze 3 gry to już jest zwycięzca i nie trzeba grać w kolejną grę. Jeśli po 4 grach nie ma gracza z największą liczbą monet to należy grać w gry do momentu aż któryś z graczy zdobędzie 3 monety.

**Gra wojna**

**Przygotowanie:** Zagraj w grę wszystkimi 36 kartami (bez czarnego ducha) lub połową. Rozdadj karty równo. Może być również rozdanie, ze niektórych gracze mogą dostać o jedną kartę więcej niż inni. Każdy gracz układa stos swoich kart przed sobą, nie patrząc na nie.

**Rozgrywka:** Każdy gracz odkrywa na stole pierwszą kartę ze swojego stosu, pokazując swoją swoją kartę wszystkim graczom. Gracz, który ma kartę o najwyższej wartości, wygrywa bitwę. Zatrzymuje wszystkie zagrane karty i odkłada je na spód swojego stosu. Jeśli najwyższa wartość jest umieszczana przez 2 lub więcej graczy, gracze ci muszą umieścić 2 dodatkowe karty: 1 z obrazem skierowanym w dół (ukryty), a druga na górze z obrazem do góry. Zwycięzca gry jest ten, kto ma najwyższą wartość ostatniej wyłożonej karty. Trzyma wszystkie karty na stole, w tym karty zakryte. Jeśli skutkuje to kolejnym remisem, powtarzaj tę część gry, aż wyłoni się zwycięzca.

**Koniec gry:** Kiedy graczowi skończą się karty, kończy to jego grę. Pozostali gracze kontynuują grę, dopóki 1 gracz nie zdobędzie wszystkich kart. Ten gracz zdobywa monetę pirata.

**Memo**

**Przygotowanie:** Weź 36 kart lub każdą inną liczbę kart parzystych (te które tworzą pary). Wymieszaj je i rozłóż na stole rysunkiem do dołu, tak aby nie był on widoczny.

**Rozgrywka:** Każdy gracz w swojej turze może odkryć 2 karty rysunkiem do góry. Jeśli rysunek jest taki sam na obydwu kartach gracz zatrzymuje tą parę kart. Następnie ten gracz wykonuje kolejną turę, dopóki nie odwróci 2 kart, które nie tworzą pary. Jeśli odkryte karty mają inne rysunki to gracz

z powrotem je odkłada rysunkiem do dołu.

Uwaga: Należy baczenie obserwować wszystkie odkrywane karty i starać się je zapamiętać.

**Koniec gry:** Gra kończy się wówczas, gdy wszystkie pary kart zostaną zebrane ze stołu. Gracz z największą ilością par zdobywa monetę.

**Czarny Duszek**

**Przygotowanie:** Weź Czarnego Duszka i 36 (lub inną parzystą liczbę) kart, przy czym każda karta pojawi się dwukrotnie. Rozdadj karty równo, niektórym gracze mogą dostać o jedną kartę więcej niż inni.

**Rozgrywka:** Każdy gracz w otrzymanych kartach szuka par i odkłada je na stół. Może pokazać graczom odożone pary. Gracze trzymają pozostate karty w rękach. Każdy gracz po kolei losuje kartę od innego gracza. Jeśli gracz dobiera kartę, z której może utworzyć parę, odkłada tą parę na stole. Jeśli nie można utworzyć pary z tą dobraną kartą, dodaje ją do swoich kart trzymanych w ręku.

**Cel gry:** Celem gry jest aby nie zostać z kartą Czarnego Duszka. Każdy z graczy bez Czarnego Duszka zdobywa monetę.

**Trójka**

Ta gra jest podobna do kwartetów, ale zawiera 3 karty zamiast 4 kart na zestaw.

**Przygotowanie:** Weź wszystkie 18 unikalnych kart i umieść pary odkryte na stole. Do zebrania jest 6 trio. Rozdadj karty po równo między graczy. Możliwe, że niektórzy gracze otrzymają o jedną kartę więcej niż inni. Każdy, kto ma od razu trio, może to odłożyć na bok.

**Rozgrywka:** Grę rozpoczyna 1 gracz proszący dowolnego innego gracza o kartę w trójce, z której ma już co najmniej 1 kartę. Popatrz na rysunki kart na stole, aby dowiedzieć się, które figuiki nadal należą do trio. Jeśli gracz który został poproszony, ma tę kartę, musi ją oddać. Jeśli nie ma żądanej karty, mówi to, a następny gracz prosí o kartę. Jeśli gracz ma 3 karty w trio, ogłasza to i odkłada trio na bok.

Uwaga: Nie mozesz prosić o karty w trójce, której nie masz. Nie mozesz od razu zażądać zwrotu karty, którą właśnie przekazałeś.

**Koniec gry:** Kiedy graczowi skończą się karty, jest to koniec gry dla tego gracza. Po dopasowaniu wszystkich trio gra się kończy. Gracz z największą liczbą trójek wygrywa i zdobywa monetę.

## ČEŠTINA

## PIRÁSKÁ VÝPRAVA

Hrajte každou ze 4 karetních her v libovolném pořadí. Pakliže jeden z hráčů vyhraje první tři hry, čtvrtá hra se nemusí hrát a hráč se stává vítězem pirátské výpravy. Pokud žádný z hráčů nezvítězí třikrát ani po čtyřech hrách, hráči se domluví, kterou z her budou hrát znovu, dokud jeden z hráčů nezíská 3 mince.

**Válka**

**Příprava hry:** Hra se hraje se všemi 36 kartami (bez žolíka), nebo s polovičním počtem karet (18 jedinečných karet). Zamíchejte karty a rozdejte je hráčům. Někteří hráči můžou mít o jednu kartu více než ostatní. Hráči položí své karty na kupu před sebe, s obrázky dolů. **Hra:** Každý hráč položí na stůl horní kartu ze své kupy, obrázkem nahoru. Hráč, který položí na stůl kartu s nejvyšší hodnotou, vyhrává soubor. Vezme si všechny karty ze souboru a položí je pod svou kupu. Pokud mají karty s nejvyšší hodnotou na stole dva a více hráčů, títo musí ze své kupy vyloužit ještě další dvě karty. První z nich nechají obrácenou obrázkem dolů (skrytou), druhou – vrchní kartu otočí obrázkem vzhůru. Vítězem tohoto souboru je hráč, který nahoru položí kartu s nejvyšší hodnotou. Tento hráč si vezme ze stolu všechny vyložené karty, včetně těch otočených obrázkem dolů. Pokud opět dojde k souboji (minimálně dva hráči vylouží karty se stejnou hodnotou), pokračují v souboji do té doby, než se vítězem stane jeden z hráčů.

**Konec hry:** Hra končí pro hráče, který vyloužil všechny své karty. Ostatní hráči ve hře pokračují, dokud jeden z hráčů nezvítězí. Vítěz získá minci.

**Pexeso**

**Příprava hry:** Vezměte všech 36 karet nebo jiný počet karet tak, aby se každý obrázek vyskytoval ve hře dvakrát. Rozložte karty na stůl obrázky dolů, aby žádný z hráčů nevěděl, kde je jaký obrázek.

**Hra:** Jeden hráč otočí dvě karty. Pokud mají na sobe stejný obrázek, pár si ponechá. Poté může pokračovat ve hře do doby, dokud se jim otočená dvojice karet shoduje. Karty, které netvoří pár, se opět otočí směrem dolů a zůstávají na svém původním místě. Pamatujte si: Pokud zrovna nejste na tahu, budete pozorní a sledujte hru.

**Konec hry:** Hra skončí, když jsou všechny dvojice objevené. Hráč, který nasbíral největší počet dvojic, se stává vítězem a získává pirátskou minci.

**Černý Petr**

**Příprava hry:** Vezměte žolíka a 36 (nebo méně) karet tak, aby se každý obrázek nacházel ve hře dvakrát. Zamíchejte karty a rozdejte je hráčům. Někteří hráči mohou mít o jednu kartu více než ostatní.

**Hra:** Každý hráč si prohlédne svoje karty. Pokud mezi nimi nalezně pár, položí ho na kupu před sebe. Ostatní nespárované karty zůstávají hráčům v ruce otočené tak, aby je soupeři neviděli. Hráč, který je na tahu, si vybere jednu libovolnou kartu z těch, které jeho soupeř drží v ruce. Pokud se mu povede vytvořit s ní pár s některou ze svých karet, odloží tento pár na kupu před sebou. Pokud pár nevytvoří, kartu si ponechá v ruce.

**Cíl hry:** Cílem hry je postupně vytvořit ze svých karet páry tak, aby na konci hry hráči nezůstal v ruce žolík. Hráč, kterému žolík zůstane, prohrává. Ostatní hráči získají po jedné pirátské minci.

**Trojice**

Tato hra je podobná hře kvarteto, avšak hráči zde sbírají trojice obrázků. **Příprava hry:** Vyberte všech 18 unikátních karet a další dvě karty z každé trojice položte na stůl obrázkem vzhůru. Ukořem hry je sbírat trojice. Rozdělte karty mezi hráče. Někteří hráči mohou mít o jednu kartu více než ostatní. Pokud má již některý z hráčů v ruce trojici shodných karet, položí ji před sebe na stůl.

**Hra:** Hráč na tahu požádá svého soupeře o chybějící kartu do trojice, kterou se rozhodl sbírat. Podmínkou je, že z této trojice musí mít v ruce alespoň jednu kartu. Pokud má oslovený hráč požadovanou kartu v ruce, musí jí svému soupeři odevzdat. Pokud jí však nemá, oznámí to a může si sám vyžádat jinou kartu od libovolného protihráče. Ve chvíli, kdy některý z hráčů získá trojici karet, položí ji před sebe na stůl.

Pamatujte si: Hráč nemůže svého soupeře žádat o kartu, z níž nemá ani jednu v ruce. Hráč nemůže od svého soupeře žádat kartu, kterou mu odevzdal v předchozím kole.

**Konec hry:** Hráč, který během hry rozdál všechny své karty, v hře končí. Hra končí vytvořením všech možných trojic. Vítězí hráč, který během hry vytvořil nejvíce trojic. Tento hráč získává pirátskou minci.

## SLOVENČINA

## PIRÁSKA VÝPRAVA

Hrajte každú zo 4 kartových hier v libovolnom poradí. Ak jeden z hráčov vyhrá prvé 3 hry, štvrtá hra sa nemusí hrať a hráč sa stáva víťazom pirátskej výpravy. Ak žiaden z hráčov nezvítazi trikrát ani po 4 hrách, hráči sa dohodnú, ktorú z hier budú hrať znova. Víťazom sa stáva hráč, ktorý získa 3 mince.

**Vojna**

**Příprava hry:** Hra sa hrá so všetkými 36 kartami (bez žolíka), alebo s polovičným počtom (18 jedinečných kariet). Zamiešajte karty a rozdajte ich hráčom. Niektorí z hráčov môžu mať o jednu kartu viac ako ostatní. Hráči položia svoje karty na kupu pred seba obrázkami nadol. **Hra:** Každý hráč položí na stól vrchnú kartu zo svojej kopy obrázkom nahor. Hráč, ktorý položí na stól kartu s najvyššou hodnotou, vyhráva súboj. Vezme si všetky karty zo súboja a položí ich pod svoju kopy.

Ak majú karty s najvyššou hodnotou na stole dvaja (alebo viacerí) hráči, tí musia z kopy vyloužiť ešte ďalšie dve svoje karty. Prvú nechajú obrátenú nadol (skrytú), druhú - vrchnú kartu otočia obrázkom nahor.

Vítazom tohto súboja je hráč, ktorý navrch položí kartu s najvyššou hodnotou. Tento si vezme zo stola všetky vyložené karty, aj tie otočené obrázkom nadol. Ak zovna dôjde k súboju (minimálne dvaja hrádi vyloužia karty s rovnakou hodnotou), pokračujú v súboji dovtedy, kým sa stane víťazom jeden z hráčov.

**Koniec hry:** Hra končí pre hráča, ktorý vyloužil všetky svoje karty. Ostatní hráči hrajú dovtedy, kým jeden z hráčov nezvítazi. Víťaz získa mincu.

**Pexeso**

**Příprava hry:** Vezmite všetkých 36 kariet alebo iný počet kariet tak, aby sa každý obrázok nachádzal v hre dvakrát. Poukladajte všetky karty na stól obrázkom nadol tak, aby žiaden z hráčov nevedel, kde je aký obrázok.

**Hra:** Hráč otočí 2 karty. Ak majú rovnaký obrázok, hráč si pár ponechá. V hre pokračuje dovtedy, kým sa ním dve otočené karty zhodujú. Karty, ktoré netvoría pár, sa otočia znovu smerom nadol a zostávajú na svojom pôvodnom mieste. Pamatujte si: Aj keď práve nie ste na tahu, budete pozorný a sledujete hru.

**Koniec hry:** Hra sa koná, keď hráči objavia všetky páry. Hráč, ktorý našiel najväčší počet párov, sa stáva víťazom hry a získava pirátsku mincu.

**Čierny Peter**

**Příprava hry:** Vezmite žolíka a 36 (alebo menej) kariet tak, aby sa každý obrázok nachádzal v hre dvakrát. Zamiešajte karty a rozdajte ich hráčom. Niektorí z hráčov môžu mať o jednu kartu viac ako ostatní hráči.

**Hra:** Každý hráč si prezrie svoje karty. Ak medzi nimi nájde pár, položí si ho na kupu pred seba. Ostatné karty zostávajú hráčom v ruce otočené tak, aby ich ostatní nevideli. Hráč, ktorý je na tahu, vyberá jednu libovolnú kartu zo súperových kariet. Ak sa mu podarí vytvoriť pár s niektorou zo svojich kariet, odloží tento pár na svoju kopy. Ak pár nevytvorí, necháva si túto kartu v ruke.

**Cieľ hry:** Cieľom hry je postupne vytvoriť páry zo svojich kariet tak, aby hráčovi na konci hry nezostal v ruke žolík. Hráč, ktorému žolík zostane, prehráva a ostatní hráči získajú 1 pirátsku mincu.

**Trojice**

Táto hra je podobná hre kvarteto, avšak tu hráči zbierajú trojice obrázkov.

**Příprava hry:** Vyberte všetkých 18 unikátnych kariet a ďalšie dve karty z každej trojice položte na stól obrázkom hore. Úlohou je zbierať trojice. Rozdeľte karty medzi hráčov. Niektorí z hráčov môžu mať o jednu kartu viac ako ostatní hráči. Ak niektorý z hráčov už má trojicu v ruke, položí ju pred seba na stól.

**Hra:** Hráč na tahu si vypýta od protihráča chýbajúcu kartu do trojice, ktorú sa rozhodol zbierať. Podmínkou je, že z tejto trojice musí mať v ruce aspoň jednu kartu. Ak má oslovený hráč danú kartu v ruke, musí ju svojmu súperovi odozvať. Ak však kartu nemá, oznámí to a môže si sám vypýtať inú kartu od libovolného protihráča. Vo chvíli, keď niektorý z hráčov získa trojicu kariet, položí ju pred seba na stól.

**Pamätajte si:** Hráč nemôže žiadať o kartu do trojice, z ktorej nemá v ruke ani jednu kartu. Hráč nemôže žiadať od protihráča kartu, ktorú mu odovzdal v predchádzajúcom kole.

**Koniec hry:** Hráč, ktorý počas hry rozdál všetky svoje karty, v hre končí. Hra končí vytvorením všetkých možných trojíc. Víťazom je hráč, ktorý v hre vytvoril najviac trojíc. Tento hráč získava pirátsku mincu.

## MAGYAR

## KALÓZ KÜLDETÉS

Játssz mind a 4 játékkal olyan sorrendben, ahogy szeretnél. Ha 1 játékos megnyeri az első 3 játékot, akkor a negyedik játékot már nem kell megjátsszani, ez a játékos lett a győztes. Ha 4 meccs után nincs győztes, döntseték el, hogy mely játékot játsszátok újra, amíg 1 játékos nem nyer 3 érmét.

**Háborús játék**

**Felkészülés:** Játssz ezt a játékot mind a 36 lappal (joker nélkül) vagy a lapok felével (18 lap). Oszd ki egyesével a kártyákat minden játékosnak, néhány játékos eggyel több kártyát kaphat, mint mások. Minden játékos egy halomba teszi maga elélt a kártyákat, anélkül, hogy megnézné őket.

**Játék:** Minden játékos a halom felső lapját képpel felfelé helyezi az asztalra. Az a játékos nyeri me a csatát, akinél a legmagasabb értékű kártya van. Megtartja az összes kártyát, amire a többiek kijátszottak és a saját halom kártyája ajára teszi őket.

Ha a legmagasabb értékét 2 vagy több játékos éri el egyszerre, akkor a játékosoknak további 2 lapot kell elhelyezniük: 1-et felfelé néző (rejtett) képpel, a másikat pedig képpel felfelé.

Az a győztes, aki a legmagasabb értéket helyezte el az utolsó kártyaként. Ő tartja meg az összes kártyát, beleértve azokat a kártyákat, melyek képpel lefele vannak. Ha ez újabb sorsolást eredményez, ismétlétejk meg a játéknak ezt a részét, amíg nincs győztes.

**A játék vége:** Ha nem Te vagy soron, akkor is nagyon figyelj, hogy milyen kártyákat fordítanak fel a többiek. **A többi játékos** addig folytatja a játékot, amig legalább 1 játékos rendelkezik kártyával. Ez a játékos szerez egy kalózérmét.

**Memória**

**Előkészítés:** Vegyünk 36 (vagy bármely más páros) kártyát, minden kártya kétszer van a pakliban. Helyezd az összes kártyát felfelé az asztalra, anélkül, hogy látnád, melyik kép hol van.

**Játék:** Minden játékos átadhat 2 lapot. Ha a 2 lap ugyanaz, a játékos megnyeri a kártyákat, és megtartja azokat. Ez a játékos ezután újból soron van, amíg 2 olyan lapot nem foral fel, amelyek nem alkotnak párt. Ekkor a 2 lapot felfelé fordítva visszatesszi a helyére.

Megjegyzés: Ha nem Te vagy soron, akkor is nagyon figyelj, hogy milyen kártyákat fordítanak fel a többiek.

**A játék vége:** A játék akkor ér véget, amikor az összes kártyának megvan

a párja. Aki a legtöbb párt gyűjtötte, az a győztes és ő szerez egy kalózérmét.

**Fekete Péter**

**Előkészítés:** Fogd a jokert és 36 (vagy bármely más páros számú) kártyát, minden kártya kétszer van a pakliban. Oszd szét a kártyákat minden játékosnak, néhány játékos eggyel több kártyát kaphat, mint mások.

**Játék:** Minden játékos megnézi a lapjait és megkeresi a párokat. Ezeket egy halomba helyezi maga elélt. A játékosok a kezükben tartják a maradék lapjaikat vagy arccal felfelé helyezik őket az asztalra. Minden játékos felváltva húz egy lapot a másik játékos paklijából. Ha a játékos olyan lapot húz, amellyel pározt alkothat, akkor ezt a párt a paklira helyezi. Ha ezzel a kártyával nem lehet pározt létrehozni, akkor a saját halmába teszi a kártyát.

**A játék célja:** A cél az, hogy ne maradjon nálad a joker (a csontváz). A többi játékos szerez egy kalózérmét.

**Trío**

Ez a játék hasonló a kvartetth játékhoz, de 4 kártya helyett 3 alkot egy sort. **Előkészítés:** Fogd mind a 18 db kártyát és helyezd a páros számokat felfelé az asztalra. 6 féle hármas sort tudsz gyűjteni. A kártyákat oszd ki a játékosok között. Lehetséges, hogy néhány játékos eggyel több kártyát kap, mint mások. Bármí, akinek van egy triója, azonnal feltehetően azt.

**Játék:** Egyik játékos egy másik játékostól kér egy kártyát, mely a trió sorhoz szükséges és van már legalább egy belőle a kezében. Használ a képeket az asztalon, hogy megtudjad, mely számok tartoznak még mindig a trióhoz. Ha a játékosnak megvan ez a lapja, át kell adnia. Ha nem rendelkezik a kért kártyával, akkor a következő játékos kér egy kártyát. Ha egy játékosnak 3 lapja van egy trióban, akkor ezt bejelenti, és felteszi a triót.

Megjegyzés: Nem kérhetsz olyan kártyát, amely sorból nincs nálad. Az átadott kártyát nem lehet azonnal visszakérni.

**A játék vége:** Ha egy játékosnak elfogynak a kártyái, ez a játék végét jelenli a játékos számára. Amikor az összes trió megvan, vége a játéknak. A győztes szerez egy kalózérmét.

## РУССКИЙ ЯЗЫК ПИРАТСКИЙ КВЕСТ

В каждую из 4 игр можно играть по выбранной тобой последовательности. Если 1 игрок выигрывает первые 3 игры, то в четвертую игру можно не играть, так как этот игрок становится победителем. Если после 4 игр нет победителя, необходимо решить, в какие игры будете играть снова, пока 1 из игроков не соберёт 3 монеты.

**Военная игра**
**Подготовка:** Для этой игры используются все 36 карточек (без джокера) или половина карточек (18 уникальных карточек). Разделите карточки на всех игроков, при этом, у некоторых игроков может получиться на одну карточку больше, чем у других. Каждый игрок складывает свои карточки в колоду, не глядя на них.

**Игра:** Каждый игрок берёт верхнюю карточку из своей колоды и кладет её на стол лицевой стороной вверх. Игрок с самой большей по значимости карточкой выигрывает бой. Он получает все открытые игроками карточки и кладет их в свою колоду.

Если самые большие по значимости карточки оказываются у 2 или более игроков, этим игрокам дополнительно нужно положить ещё 2 карточки: 1 лицевой стороной вниз (невидимой), а вторую лицевой стороной вверх.

В игре побеждает тот игрок, у которого последняя открытая карточка оказывается самой большой по значимости. Он получает все карточки со стола, включая закрытые. В случае новой ничьи эта часть повторяется до тех пор, пока не будет определен победитель.

**Конец игры:** Когда у игрока закончатся карточки, его игра заканчивается. Остальные игроки продолжают игру до тех пор, пока у одного из игроков не окажутся все карточки. Этот игрок получает пиратскую монету.

**Игра памяти**

**Подготовка:** Возьми 36 (или любое другое четное количество) парных карточек.

Положи все карточки на стол лицевой стороной вниз, не глядя на картинки.

**Игра:** Каждый игрок может перевернуть 2 карточки. Если они оказываются одинаковыми, игрок забирает их себе. Затем этот игрок делает еще один ход, переворачивая следующие две карточки. Если изображения окажутся разными, они переворачиваются и кладутся на свои места.

Примечание: Каждый игрок, даже если не его черёд переворачивать карточки, должен следить за тем, какие карточки переворачиваются.

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной карточки. Игрок, у которого окажется большее количество парных карточек,

становится победителем и получает пиратскую монету.

**Игра виноватых**

**Подготовка:** Возьми джокер и 36 (или любое другое четное количество) парных карточек. Разделите карточки на всех игроков, при этом, у некоторых игроков может получиться на одну карточку больше, чем у других.

**Игра:** Каждый игрок просматривает свои карточки и выбирает из них все парные, которые складываются отдельно в колоду . Оставшиеся карточки игроки могут держать в руках, или положить их на стол лицевой стороной вниз. Затем каждый игрок по очереди вытаскивает карточку из колоды другого игрока. Если игрок к ней из имеющихся у себя карточек может подобрать пару, он кладет их в колоду парных карточек. Если пару не подобрать, он добавляет карточку к своим непарным.

**Цель игры:** Цель такова, чтобы игрок не остался на руках с джокером (изображение скелета). Все остальные игроки получают пиратскую монету.

**Трио**

Эта игра похожа на квартеты, но с 3 карточками вместо 4 в каждом комплекте.
**Подготовка:** Взять 18 уникальных парных карточек и положить их на стол лицевой стороной вверх. Оставшиеся 18 карточек разделить между игроками, при этом, у некоторых игроков может получиться на одну карточку больше, чем у других. Необходимо собрать 6 тройных комплектов.

Тот игрок, у которого при раздаче карточек на руках сразу оказалось трио, может отложить их в сторону.

**Игра:** Игра начинается с того, что один игрок спрашивает у любого другого игрока необходимую для себя карточку из трио. Для этого хотя бы одна из трио карточек у него уже должна иметься на руках .

Для того, чтобы узнать, какие фигуры принадлежат к трио, используются изображения парных карточек на столе.

Если нужная карточка окажется у выбранного игрока, то он должен ее отдать. Если же требуемой карточки у игрока не оказалось, то ход переходит к другому. Если игрок собрал трио, он объявляет об этом и откладывает их в сторону.

Примечание: Игрок не может спрашивать трио карточки, если хотя бы одной из них у него нет. Нельзя сразу просить вернуть только что переданную карточку.

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда у игрока на руках не останется карточек. Когда все трио собраны, игра окончена. Игрок с наибольшим количеством собранных трио становится победителем и получает пиратскую монету.

## LATVIEŠU VALODA PIRĀTU KVĒSTS

Spēlējiet katru no 4 spēlēm izvēlētā secībā. Ja 1 spēlētājs uzvar pirmās 3 spēles, ceturťā spēle nav jāspēle, tā kā šīs spēlētājs kļūst par uzvarētāju. Ja pēc 4 spēlēm nav uzvarētāja, izlemiet, kurās spēles tiks spēlētas vēlreiz, līdz 1 no spēlētājiem neiegúst 3 monētas.

**Kara spēle**
**Sagatavošana:** Šai spēlei tiek izmantotas visas 36 kartiņas (bez jokera) vai ar pusi no kartiņām(18 unikālās kartiņas). Sadaliet kartiņas starp visiem spēlētājiem, bet varētu būt, ka dažiem spēlētājiem sanāks par vienu kartiņu vairāk, nekā citiem. Katrs spēlētājs izveido kavu ar savām kartiņām, neskatoties uz tām.

**Spēle:** Katrs spēlētājs paņem savas kavas augšējo kartiņu un uzliek uz galda ar attēlu uz augšu. Spēlētājs, kura rīcībā ir kariņa ar visaugstāko vērtību, uzvar ciņā. Viņš saņem visas spēlētāju atvērtās kartiņas un ievieto tās zem savas kavas. Ja visaugstāko vērtību ir izvirzījusi 2 vai vairāki spēlētāji, šiem spēlētājiem ir jānovieto vēl 2 kartiņas: 1 ar attēlu uz leju (paslēptu), otru pa virsu, ar attēlu uz augšu. Spēles uzvarētājs būs tas, kuram pēdēja novietotā kartiņa būs ar augstāko vērtību. Viņš saņem visas uz galda esošās kartiņas, ieskaitot novietotas ar attēlu uz leju. Ja būs vēl viens nešķirts, atkārtojiet šo spēles daļu, līdz būs uzvarētājs.

**Spēles beigas:** Kad spēlētājam ir beigušās kartiņas, tad viņa spēle beidzas. Pārējie spēlētāji turpina spēli, līdz 1 spēlētājam ir visas kartiņas. Šīs spēlētājs saņem pirātu monētu.

**Atmiņas spēle**

**Sagatavošana:** Paņem 36 (vai jebkuru citu pāra skaitu) kartiņas, bet katrai kartiņai ir jāatkārtojas.

Novieto visas kartiņas uz galda ar attēlu uz leju, neskatoties uz attēliem.
**Spēle:** Katrs spēlētājs var apgriezt 2 kartiņas. Ja tās ir vienādas, tad spēlētājs tās nem pie sevis. Pēc tam spēlētājs veic vēl vienu gājienu un apgriež vēl 2 kartiņas. Ja 2 apgrieztās kartiņas neveido pāri, tās tiek apgrieztas un ievietotas atpakaļ savā vietā.

Piezīme: Katrs spēlētājs, pat tad, ja nav viņa gājiens, seko līdzī tam, kādas kartiņas tiek apgrieztas.

**Spēles beigas:** Spēle beidzas, kad uz galda vairs nav kartiņu. Spēlētājs, kuram ir visvairāk pāru kartiņu, būs uzvarējis speli un saņem pirātu monētu.

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной карточки. Игрок, у которого окажется большее количество парных карточек,

становится победителем и получает пиратскую монету.

**Vainas spēle**
**Sagatavošana:** Paņem dzokeri n 36 (vai jebkuru citu pāra skaitu) kartiņas, bet katrai kartiņai ir jāatkārtojas. Sadaliet kartiņas starp visiem spēlētājiem, bet varētu būt, ka dažiem spēlētājiem sanāks par vienu kariņņu vairāk, nekā citiem.

**Spēle:** Katrs spēlētājs izskata savas kartiņas un izlasa no tām visus pārus, kurus saliek kavā. Atlikušās kartiņas spēlētāji var turēt rokās vai nolikt uz galda ar attēlu uz leju. Tad katrs spēlētājs pēc kārtas izvelk kartiņu no cita spēlētāja kavas. Ja spēlētājam izvilkti kartiņai ir pāris, tās tiek novietotas uz pāru kavas. Ja nevar izveidot pāri, tad tā tiek ievienota pie savas nepāru kavas.

**Spēles mērķis:** Mērķis, lai spēlētājs nepalik ar dzokeri (skeleta attēls). Visi pārējie spēlētāji saņem pirātu monētu.

**Trio**
Šī spēle ir līdzīga četriniekiem, taču 4 kartiņu vietā katrā komplektā ir 3.
**Sagatavošana:** Paņemt 18 unikālās pāru kartiņas un novietot uz galda ar attēlu uz augšu. Atlikušās 18 kartiņas sadalīt starp visiem spēlētājiem, bet varētu būt, ka dažiem spēlētājiem sanāks par vienu kartiņu vairāk, nekā citiem. Ir jāsavāc 6 trio komplektus. Ikviens, kuram jau pie kartiņu izdalīšanas ir trio, var tās atlikt malā.

**Spēle:** Spēle sākas ar to, ka viens spēlētājs prasa jebkuram citam sev vajadzīgo no trio kartiņu, no kurām viņam jau vismaz 1 ir jābūt. Lai saprastu, kādas figūras pieder pie trio, tiek izmantoti pāru kartiņu attēli uz galda. Ja spēlētājam prasītā kartiņa ir, viņam to ir jāatdod. Ja vajadzīgas kartiņas nav, viņš to saka un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Ja spēlētājs ir salāsījis trio, viņš par to paziņo un atliek kartiņas malā.
Piezīme: Spēlētājs nedrīkst prasīt trio kartiņu, ja nevienas no tām viņam nav.
Nedrīkst uzreiz prasīt atpakaļ tikko nodoto kartiņu.

**Spēles beigas:** Spēle beidzas, kad spēlētājam beidzās kartiņas. Kad visi trio ir salāsīti, spēle ir beigusies. Spēlētājs, kuram ir visvairāk trio, ir uzvarētājs un saņem pirātu monētu.

## 汉语 海盗任务小游戏

按您选择的顺序玩 4 个游戏。如果 1 名玩家赢得前 3 场比赛，则不必进行第四场比赛，该玩家就是是赢家。如果 4 场比赛后没有赢家，决定哪些游戏将再次进行，直到 1 名球员赢得了 3 枚硬币为止。

**战争游戏**

准备：玩这个游戏用所有 36 张牌（不是丑角牌）或一半的卡（18 张独特的卡）。均匀洗牌，有些玩家可能会比其他人多拿一张牌。每个玩家制作一堆他或她的牌，而不看。

游戏：每个玩家将他或她的最上面牌面朝上放在桌子上。拥有最高价值的牌的玩家赢得这场战斗。他或她保持所有的牌都玩到，并把它们放在他或她的堆的底部如果最高值由 2 个或更多玩家，则这些玩家必须多放置 2 张牌：1 张图像朝下（隐藏），另一张位于顶部，图像朝上
游戏的获胜者是最后一张牌的最高值。他或她把所有的卡片都放在桌子上，包括朝下看的卡片。如果这导致另一场平局，请重复游戏的这一部分，直到出现获胜者。

游戏结束：当玩家用完牌时，这将结束他或她的游戏。其余玩家继续游戏，直到 1 名玩家拥有所有牌。这个玩家赚一枚海盗游戏币。

**记忆游戏**

准备：拿 36 张（或任何其他数量）的卡，每张卡出现两次。将所有卡片面朝下放在桌子上，看不到哪个图像。

游戏：每个玩家可以翻转 2 张牌。如果两张牌相同，玩家将赢得牌并保留这些牌。然后，该玩家再转一圈，直到他或她已经交出了 2 张不对应的牌。面朝上两张牌被翻过来放回

游戏结束：游戏结束后，所有的牌已被移走。拥有最多配对的玩家是赢家，并赚取海盗的硬币。

**指责游戏**

准备：拿丑角牌和 36 张（或任何其他甚至数量）卡，每张卡出现两次。均匀洗牌，有些玩家可能会比其他人多拿一张牌。

游戏：每个玩家看他或她自己的卡，并匹配所有配对。这些被放置在一堆。玩家手中拿着剩下的牌，或者将牌面朝下放在桌子上。每个玩家轮流从另一个玩家的堆中抽出一张牌。如果玩家绘制一张可以形成一对的卡片，他或她将这张牌放在堆上。如果无法用此卡形成一对，他或她将卡添加到他或她自己的堆中。

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной карточки. Игрок, у которого окажется большее количество парных карточек,

становится победителем и получает пиратскую монету.

游戏目的：目的是不要成为留给角丑牌的人（骷髅）的球员。其他玩家都赚一枚海盗

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда на столе не останется ни одной карточки. Игрок, у которого окажется большее количество парных карточек,

становится победителем и получает пиратскую монету.

**Игра виноватых**

准备：拿所有 18 张独特的牌，每次两张牌面朝上放在桌子上。有 6 个三元组要收集。在玩家之间均匀处理牌。有些玩家可能比其他人多拿一张牌。任何马上拥有三重奏的人都可以把这个放在边上。

游戏：游戏开始时，1 名玩家问起他任何玩家要一张牌，其中他或她已经至少拥有 1 张三元组牌。使用桌子上牌的图像找出哪些数字仍然属于三元组。如果被询问的玩家有这张牌，他或她必须交出这张牌。如果他或她没有要求的卡，他或她说，下一个球员要求卡。如果一个球员有三人卡中的 3 张，他或她宣布这一点，并把它放在旁边。

注意：您不得在没有三元组卡的牌中要求卡片。您不得立即要求退回您刚刚交出的卡。

游戏结束：当玩家的牌用完时，这是该玩家游戏的结束 当所有三人匹配时，游戏结束。三元组最多的玩家是赢家，并赚取海盗的硬币