Frankie (Bu) Ruocco

8+ 2-5 20 perc

KALÓZ KIRÁLY

A JÁTÉK CÉLJA

Győzz le legendás szörnyeket ( ), szerezz ősi kincseket ( ) és gyűjts koronákat ( ).

A kalózok azt a játékost kiáltják ki királyuknak vagy királynőjüknek, és ezzel a hét tenger uralkodójának, akinek a játék végén a legtöbb koronája ( ) van.

TARTOZÉKOK



10 kalózkártya ( )



45 zsákmánykártya ( )



14 szörnykártya ( )



5 kezdőpakli ( )

paklinként 8 kezdőkártyával



1 kapitányjelölő ( )

ELŐKÉSZÜLETEK (3 játékosra)



A kártyák típusa a bal alsó sarkukon van jelölve.

A Minden játékos válasszon 1 kalózkártyát (⬟) és 1 kezdőpaklit, aminek mind a 8 kártyáján ugyanaz a jelölés látható (⯐) a bal alsó sarokban.



Ezután keverjétek meg a 9 kártyátokat, ami a paklitokat fogja alkotni a játék kezdetén. Helyezzétek a paklitokat képpel lefelé az aktív területetek mellé. A megmaradt kalózkártyákat (⬟) és kezdőpaklikat tegyétek vissza a dobozba.

B Keverjétek meg a 14 szörnykártyát ( ), és helyezzétek el képpel lefelé fordítva úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje. Ez lesz a szörnypakli.

C Keverjétek meg a zsákmánykártyákat ( ), és helyezzétek el képpel lefelé fordítva úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérje. Ez lesz a zsákmánypakli.

D Az lesz a kezdőjátékos aki utoljára érintkezett vízzel. Vegye magához a kapitányjelölőt ( ).

EGY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE:

A. Kard ( )

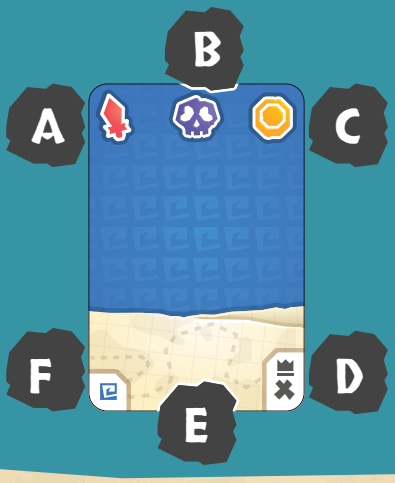
B. Átok ( )

C. Arany ( )

D. Koronák ( )

E. Hatások (7. oldal)

F. A kártya típusa (, , stb.)



JÁTÉKMENET

A játék 7 fordulón át tart, melyek mindegyike 5 lépésből áll.



1. Kezdet: Fedjetek fel 2 szörnykártyát ( ) és játékosonként 1 zsákmánykártyát ( ). Helyezzétek ezeket képpel felfelé az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa.

2. -ok és -ak gyűjtése:

1,2,3!

A kapitány számoljon hangosan 3-ig.
A játékosok egyszerre fedjék fel a paklijuk felső kártyáját, és helyezzék képpel felfelé az aktív területükre. Ha ezeken a kártyákon valamilyen hatás van, akkor azt a játékosa hajtsa végre a következő számolás előtt. A hatások azonnal érvényesülnek. Ezután a kapitány újra számol, mindaddig, míg minden játékos „megáll" vagy „besokall".

A hatások leírását a 7. oldalon találjátok.



Minden alkalommal, amikor a kapitány 3-ig számol, minden játékos 1 kártyát fedhet fel, és ezeket balról jobbra haladva helyezzék el az aktív területükön. A játékosok addig fedhetnek fel újabb kártyákat, amíg úgy nem döntenek, hogy „megállnak" vagy amíg „be nem sokallnak".

Fedj fel újabb és újabb kártyákat, kivéve, ha:

MEGÁLLSZ: Dönthetsz úgy, hogy megállsz, és nem fedsz fel több kártyát ebben a lépésben. Az eddig felfedett kártyáid az aktív területeden maradnak. Megtartod a felfedett kardokat ( ) és aranyakat ( ), hogy majd a „csata", illetve „zsákmány" lépésben használd azokat.

BESOKALLTÁL: Akkor sokallsz be, ha a hatások végrehajtását követően legalább 3 átok ( ) van az aktív területeden. Ezután nem fedhetsz fel több kártyát, és az összes kártyádat az aktív területedről a dobópaklidba kell tenned. Ezzel elveszíted az összes kardot ( ) és aranyat ( ), amit a „csata", illetve „zsákmány" lépésben használhattál volna.

Kockáztathatod az összes kardodat ( ) és aranyadat ( ), vagy mehetsz biztosra, megállhatsz, mielőtt besokallnál, és ezzel mindent elveszítenél. Több karddal ( ) és arannyal ( ) jobb kártyákat szerezhetsz majd a paklidba a következő lépésekben.

3. Csata: A legtöbb és második legtöbb karddal ( ) rendelkező játékos elvesz 1-1 szörnykártyát ( ) azok közül, amiket a forduló elején fedtetek fel. Először az a játékos választ, akinek a legtöbb kardja ( ) van. A kiválasztott kártyákat tegyétek a dobópaklitokba.





4. Zsákmány: A megszerzett aranyak ( ) sorrendjében, kezdve azzal, aki a legtöbb aranyat ( ) szerezte, minden játékos elvesz 1 zsákmánykártyát ( ) azok közül, amiket a forduló elején fedtetek fel. A kiválasztott kártyákat tegyétek a dobópaklitokba.

A felfedett kardjaid ( ) és aranyaid ( ) száma határozza meg, hogy mikor választhatsz a „csata" és „zsákmány" lépésekben. Minél többet szereztél, annál hamarabb választhatsz. Ha valaki besokall, akkor úgy kell tekinteni, mintha -1 kardja ( ) és -1 aranya ( ) lenne, ezért csak azok után választhat, akik 0 kardot ( ), illetve 0 aranyat ( ) szereztek.

Döntetlen esetén az a játékos dönti el, hogy ki választ közülük előbb, akinél a kapitányjelölő ( ) van. Az a játékos, aki a döntetlenben részt vevők közül utolsóként választ, kárpótlásként megkapja a kapitányjelölőt ( ).

5. Új forduló: Mindenki tegye az aktív területéről az összes kártyát a dobópaklijába. Folytassátok a játékot a következő forduló „kezdet" lépésével.

A dobópaklidat mindig tartsd képpel felfelé, hogy ne keverd össze a pakliddal. Ha a paklid kifogy, keverd meg a dobópaklidat, és alkoss belőle új paklit.

2 játékos esetén olvassátok el a játékváltozatot 2 játékos számára a 11. oldalon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék 7 forduló után ér véget, vagy amikor már nem tudtok új szörnykártyákat ( ) felfedni.

Ekkor mindenki számolja meg az ÖSSZES kártyáján látható koronákat ( ). Azt a játékost, aki legtöbb koronát ( ) szerezte, kalózkirálynak vagy kalózkirálynőnek kiáltják ki a kalózok.

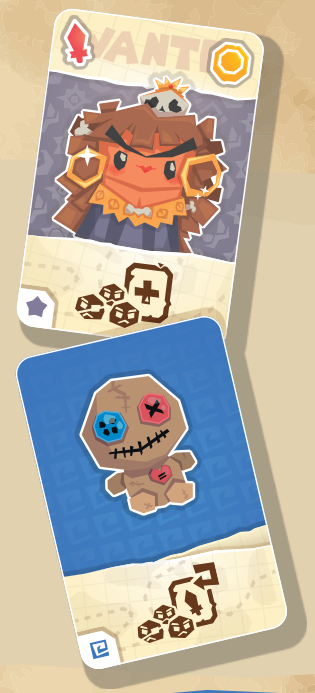
KALÓZKIRÁLY VAGY -KIRÁLYNŐ!

A játék végén a kapitányjelölő ( ) 1 koronát ( ) ér.

Döntetlen esetén az a játékos dönti el, hogy ki győz, akinél a kapitányjelölő ( ) van.

A KÁRTYÁK HATÁSAI

Ebben a részben megtaláljátok a kártyák hatásainak leírását. Vigyázat! Vidámságot okozhat.

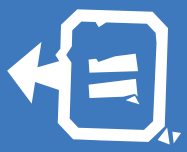


Ha ezt a szimbólumot () látod egy hatás mellett, akkor az azt jelenti, hogy csak a többi játékosra hat, rád nem. Ezeket a hatásokat csak azután hajtsátok végre, miután a többi játékos végrehajtotta a saját hatását.

Ha egyszerre több hatást is felfedtek, akkor azokat egyesével hajtsátok végre. Kezdjétek azzal a játékossal, akinél a kapitányjelölő () van, majd haladjatok balra.



Fedj fel 1 újabb kártyát a paklidból a kártyán lévő minden () szimbólumért. Az így felfedett kártyák hatását is hajtsd végre.



Lemásolja az utolsó, általad felfedett, le nem fordított kártyát, beleértve minden szimbólumot, hatást és a típusát is.



Nézz meg annyi kártyát a paklid tetejéről, amennyi () szimbólum van a felfedett kártyán, majd tedd vissza ezeket a paklid tetejére tetszőleges sorrendben.



Fordíts le egy jelzett típusú vagy a jelzett szimbólummal rendelkező kártyát az aktív területeden.



Amikor lefordítasz egy kártyát, az az aktív területeden marad, de a szimbólumaival (kardok, aranyak és átkok) innentől nem rendelkezel. Ha felfeded a harmadik átkodat, ne ess pánikba! Még megúszhatod, hogy besokallj.

Minden ilyen szimbólumodért vagy ilyen típusú felfedett kártyádért a „csata” vagy „zsákmány” során megkapod a hatásban jelzett mennyiségű kardot ( ) vagy aranyat( ).

A játék végén minden ilyen szimbólumért ( ) koronákat ( ) kapsz, vagy akár a győzelmet is megszerezheted, az alábbi táblázat alapján.

Kártyák száma ( )	1	2	3	4	5
Koronák ( )	1	4	8	13	Te győztél!

Vedd el a kapitányjelölőt ( ), és tedd magad elé.

Nézd meg a felső 2 kártyát a paklidból. Az egyiket fedd fel, és helyezd az aktív területedre. Ha van hatása, akkor azt hajtsd végre. A másikat tedd a dobópaklidba.

Helyezz 1 általad választott kártyát a dobópaklidból az aktív területedre. Ha van hatása, akkor azt hajtsd végre. Ha nincs kártya a dobópaklidban, akkor ehelyett felfedheted a paklid felső kártyáját.

Helyezd ezt a kártyát egy másik játékos aktív területére a forduló végéig. Ne felejtsd el visszavenni a forduló végén.

Húzd fel a zsákmánypakli felső kártyáját, és helyezd el az aktív területeden. Ha van hatása, akkor azt hajtsd végre. A kártya a játék végéig a tiéd marad.

A ( )-gal jelölt hatások csak kalózkártyákon fordulnak elő.

GY.I.K.



1. Hogyan kell helyesen felfedni a kártyákat?

A játékosok egyszerre fedik fel a kártyájukat, de a hatások miatt lehet, hogy egyesek több kártyát is fel fognak fedni.

Ahhoz, hogy ez könnyebben követhető legyen, a kapitány két számolása között felfedett kártyáitokat helyezzétek egy oszlopba. Ezek a kártyák letakarhatják a felettük lévő kártyák alsó részét, de a kard ( ), átok ( ) és arany ( ) szimbólumok maradjanak láthatók.

2. Felfedhetek még kártyákat, ha már korábban megálltam a fordulóban? Felfedhetek további kártyákat, ha rajtam kívül mindenki megállt vagy besokallt már?

Nem, azok a játékosok, akik már megálltak, nem fedhetnek fel több kártyát a következő fordulóig. Igen, ha rajtad kívül mindenki megállt vagy besokallt, akkor is fedhetsz fel további kártyákat, amíg meg nem állsz vagy be nem sokallsz.

3. Ha felfedem a harmadik átkomat ( ), aminek hatására besokallnék, de egy hatás lehetővé teszi, hogy lefordítsam ezt a kártyát, akkor játékban maradok vagy besokalltam?

A játékosok addig nem sokallnak be, amíg nem hajtottátok végre az összes felfedett kártya hatását. Így elkerülheted azt, hogy besokallj, illetve besokallhatsz egy másik játékos hatása miatt akkor is, ha úgy tűnt, hogy biztonságban vagy.

4. Átnézhetem a dobópaklimat? És a paklimat?

Csak a dobópaklidat nézheted át.

5. Mi történik, ha egy fordulóban többször is kialakul döntetlen?

Minden döntetlent külön kell kezelni, és minden ilyen alkalommal a kapitányjelölőt ( ) annak kell adni, aki közülük az utolsó lett.

6. Mi történik, ha elfelejtem visszavenni Wilsont ( )?

Wilson, a kókuszdió dühös lesz, ezért tegyétek annak a játékosnak a dobópaklijába, akinek az aktív területére tetted. Ez a játékos használhatja majd a hatását, amikor felfedi a paklijából. (Szóval ne feledkezz meg róla!)



KÉSZÍTŐK

Első kiadás

A Boquerón Games játéka,
Spanyolországban fejlesztve

Copyright © 2025 - BOQUERON GAMES
Minden jog fenntartva!

Fejlesztő: Étienne Duverger

Grafikai megvalósítás: Simon Watel

És ne feledkezzünk meg a teljes Gigamic-csapat lelkesedéséről!

Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:

ZAL Les Garennes
F62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

Boquerón Games
c/Cueva de VIERA, 2 Bajo
29200 Antequera, Málaga
boqueron@boquerongames.com

JÁTÉKVÁLTOZAT 2 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Az alábbi változások kivételével minden korábbi szabály érvényes:

Mindegyik forduló „kezdet” lépésében a szokásos 2 szörnykártya ( ) mellett 4 zsákmánykártyát ( ) fedjetek fel.

Mindegyik forduló „csata” lépésében a legtöbb karddal ( ) rendelkező játékos válasszon 1 szörnykártyát ( ) a felfedettek közül, a másikat pedig tegyétek vissza a dobozba.

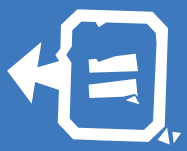
Mindegyik forduló „zsákmány” lépésében, amikor egy játékos zsákmánykártyát ( ) választ a felfedettek közül, válasszon egy második zsákmánykártyát ( ) is a felfedettek közül, és azt tegye vissza a dobozba.



A KÁRTYÁK HATÁSAI



Fedj fel 1 újabb kártyát a paklidból a kártyán lévő minden ( ) szimbólumért. Az így felfedett kártyák hatását is hajtsd végre.



Lemásolja az utolsó, általad felfedett, le nem fordított kártyát, beleértve minden szimbólumot, hatást és a típusát is.



Nézz meg annyi kártyát a paklid tetejéről, amennyi ( ) szimbólum van a felfedett kártyán, majd tedd vissza ezeket a paklid tetejére tetszőleges sorrendben.



Fordíts le egy jelzett típusú vagy a jelzett szimbólummal rendelkező kártyát az aktív területeden.



Minden ilyen szimbólumodért vagy ilyen típusú felfedett kártyádért a „csata" vagy „zsákmány" során megkapod a hatásban jelzett mennyiségű kardot ( ) vagy aranyat ( ).



A játék végén minden ilyen szimbólumért ( ) koronákat ( ) kapsz, vagy akár a győzelmet is megszerezheted, az alábbi táblázat alapján.

Kártyák száma ( )	1	2	3	4	5
Koronák ( )	1	4	8	13	Te győztél!

A kalózkártyák hatásait a 8. oldalon találod.