

HISPANIOLA

kiszorító, ütésvivő kártyajáték 3-5 kalóz részére

JÁTÉKELEMEK

- 75 kártya 1-től 15-ig számozva 5 színben
- 50 korong 5 színben
- 1 játéktábla

A JÁTÉK CÉLJA

Tartsd a kalózod a hajók kapitányi székében, de legalábbis minél jobb pozícióban, miközben a többieket kiszorítod onnan a környező szigetekre. Akinek ez a legjobb időzítéssel sikerül, az győz.

ELŐKÉSZÜLETEK

Papír és íróeszköz legyen kéznél. Készítsétek elő a paklit:

- 3 játékshoz 1-től 9-ig,
- 4 játékshoz 1-től 12-ig,
- 5 játékshoz az összes lapra szükség lesz.

A játékosok vegyék maguk elé a kalózaikat jelképező korongokat a saját színükben. A játéktábla legyen az asztal közepén. Döntsétek el, ki fog osztani. Az osztó megkeveri a paklit és kiosztja egyenlő arányban az összes lapot. A játékosok kézbe veszik a lapjaikat, és nem mutatják azokat másoknak. Az osztótól balra ülő játékos kezd.

A TROMFVÁLASZTÁS

Minden játékos kiválaszt egy lapot, és képpel lefelé maga elé teszi. Egyszerre felfordítjátok, és akié a legmagasabb, az a szín lesz a tromf. Egyenlőség esetén a második legmagasabb kártya színe számít. Teljes egyenlőség esetén újabb lapot játszotok ki, miközben az előzőek is az asztalon maradnak. Ha eldőlt, mi lesz a tromf, az összes felfordított lap kikerül abból a játékból.

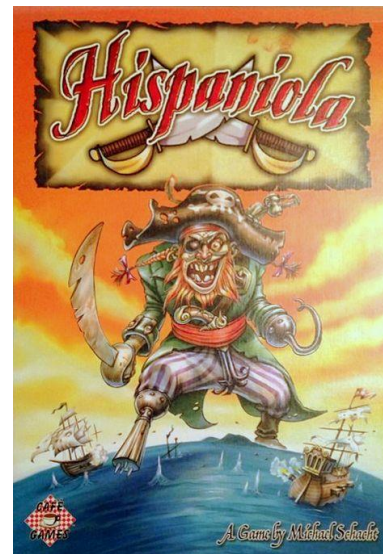
A JÁTÉK MENETE

A játékosok körükben 1-1 lapot fognak kijátszani maguk elé. Ezután eldől, ki viszi az ütést. Az ütés győztese:

1. Leteszi az egyik kalózát – korongját – az annak megfelelő színű hajóra. Ld. KALÓZHAIJÓK részt.
2. Ha akarja, továbbadja az ütését – akár az összeset – valamelyik közvetlen szomszédjának. Ld. ÜTÉSEK részt.
3. Megkezdi a következő ütést.

ERŐSORREND

A 15 a legmagasabb értékű lap, az 1 a legalacsonyabb. A legmagasabb lap viszi az ütést. Színkényszer van. Ha nincs olyan színe valakinek, akkor bármilyen színt játszhat, akár tromfot is. Döntetlen esetén az elsőként kijátszott lap tulajdonosa viszi az ütést – amennyiben nincs tromf az ütésben.



KALÓZHAJÓK

A kalózokat mindig a megegyező színű hajó középső mezőjére kell letenni. Ez a kapitányi szék. Ha már foglalt, akkor az ott lévő kalózt tetszőlegesen jobbra vagy balra el kell tolni. Amennyiben ott is volt már kalóz, akkor utóbbi leesik a fedélzetről, és az első számú szigetre kerül. Ld. SZIGETEK részt. Pontozáskor a kapitányi székben lévő kalózért jár a legtöbb pont.

Ha már van kalózod az ütésed színe szerinti hajó szélén, akkor dönthetsz úgy, hogy nem teszel oda egy újabbat, hanem a meglevőt átmozgatsz a kapitányi székbe, vagyis helyet cserélsz vele.

3 SZÍN

Ha 3 vagy 4 szín is van egy ütésben, akkor az ütés győztese nem arra a színű hajóra teszi le a kalózát, amilyennel elvitte azt, hanem a fehérre, aminek nincs zászlója. A többi szabály ugyanaz, mint a KALÓZHAJÓK részben.

SZIGETEK

A hajókról kiszorult kalózok a szigetekre kerülnek. Elsőként az 1-esre. Ha már van ott kalóz, akkor az onnan átkerül a 2-esre; aki a kettesen volt a 3-asra, stb. A 4-esről kiszorult kalóz újra visszakerül a gazdájához. A pontozáskor a szigetekben tartózkodó kalózok mínuszpontokat jelentenek.

ÜTÉSEK

Aki elvisz egy ütéset, képpel lefelé maga elé teszi, egy kupacba akár többet is. De dönthet úgy is ez a játékos, hogy a közvetlen szomszédjának továbbadja az ütését – csak azt, vagy az egész kupacot egyben. Pontozáskor a legnagyobb, és a második legnagyobb kupac mínuszpontot jelent.

PONTOZÁS

Miután sz összes lapot kijátszottátok, a pontozás következik:

- Minden egyes kapitány +5 pontot ér,
- A szélső helyeken lévő kalózok +1 pontot érnek,
- A szigetekben lévő kalózok a sziget számával megegyező mínuszpontot jelentenek: -1, -2, -3, vagy -4 pontot,
- A legnagyobb ütéskupac tulajdonosa -4 pontot kap,
- A második legnagyobb ütéskupac tulajdonosa -2 pontot ír.

Utóbbi két tétel egyenlőségénél több játékos is megkapja a maga -4, ill. -2 pontját. A szerzett pontokat a papíron vezetjük.

KÖVETKEZŐ LEOSZTÁS

A kalózokat nem vesszük vissza se a hajókról, se a szigetekről, mind a helyükön maradnak. A következő osztó az előző kör kezdőjátékosa lesz.

A JÁTÉK VÉGE

Rövidebb játék esetén mindenki egyszer lesz osztó, normál esetben mindenki kétszer kerül sorra. Akinek a legtöbb pontja van, az nyeri a játékot.

NINCS TÖBB KALÓZ

Ha kifogysz a kalózaidból, akkor nem tudsz újabbat letenni mindaddig, amíg a szigetekről vissza nem kerülnek hozzád. Ugyanakkor ilyenkor is lehetőséged van egy szélső helyzetből a kapitányi székbe helyet cserélni az egyik kalózoddal.