

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ЮНЫХ КАПИТАНОВ

Подготовка к игре и сама игра проходят по обычным правилам с одним дополнением: в свой ход юный капитан открывает сразу 4 карточки. Если среди них есть пират и 2 нужных морских талисмана, возьмите 3 карточки в свою стопку победных очков, оставшуюся карточку переверните обратно лицом вниз.



В свой ход Лёша открыл 4 карточки. Открытые талисманы совпадают с изображёнными на карточке пирата. Все открытые карточки, кроме второго попугая, Лёша забирает себе.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только на столе останется всего 3 карточки, игра заканчивается — последний пират сам находит талисманы и отправляется в самостоятельное плавание. А вам пора проверить собранные команды!

Подсчитайте, сколько карточек пиратов собрал каждый игрок. Тот, у кого их больше всех, становится победителем игры и повелителем морей. Если одновременно у нескольких игроков одинаковое количество карточек, то они все разделяют это звание!

## ВСЕ НА БОРТУ!



Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)

Автор игры: Юрий Гурин  
Изготовитель: ООО «ПАННА»  
Россия, 111024, г. Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7  
Присылайте свои отзывы и пожелания на наш адрес:  
[games@evrikus.ru](mailto:games@evrikus.ru)  
Срок годности не ограничен  
© ООО «ПАННА»



Внимание!  
Не предназначено для  
детей младше 3-х лет



Товар соответствует  
требованиям ТР ТС  
«О безопасности  
игрушек»



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать на остров пиратов, капитаны! Здесь вы найдёте лучших моряков в свою команду. Вот только ни один из бывалых матросов не отправится в путь без своих морских талисманов. Отыщите каждому пирату 2 заветных предмета, и они отправятся за вами хоть на край света!



## СОСТАВ ИГРЫ

- 24 карточки морских талисманов



- 24 карточки пиратов



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы отправиться с вами в плавание, каждому пирату нужны 2 морских талисмана. Найдите их, переворачивая карточки с компасом. Запоминайте, где какой предмет лежит и какому пирату он нужен. Наберите самую большую команду, чтобы победить в игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте карточки пиратов с карточками морских талисманов.
2. Разложите на столе все карточки лицом вниз.
3. Первым игроком станет тот, кто быстрее крикнет «Полундра!». Далее ход передаётся по часовой стрелке.



Пример подготовки к игре



## ХОД ИГРЫ

В свой ход переверните лицом вверх 3 любые карточки на столе.

- Если среди них есть пират и 2 морских талисмана, такие же, как на карточке этого пирата, то возьмите все 3 карточки и положите их стопкой перед собой. На этом ваш поиск завершён, передайте ход следующему игроку.

- Если совпадений нет, то переверните лицом вниз все открытые карточки и передайте ход следующему игроку.



Пример хода. Игорь открыл 3 карточки. Найденные талисманы такие же, как на карте пирата, поэтому Игорь забирает себе все открытые карточки.