

MÄNGUEESMÄRK

ON KOGUDA ESIMESENA ENDA
KÄTTE SOBIV LAEVAMEEKOND.

SEGA KAARDID JA JAGA IGALE
MÄNGIJALE 5 KAARTI. ÜLEJÄÄNUD
KAARDID PANE PAKINA LAUA
KESKELE JA AVA PEALMINE
KAART, ASETADES SEE PAKI
KÖRVALE PILDIGA ÜLESPOOLE.
NOORMIM MÄNGIJA ALUSTAB JA
MÄNG KULGEB PÄRIPÄEVA.

OMA KÄIGUKORRA AJAL

VÕTAB MÄNGIJA ÜHE KAARDI
LISAKS JA KÄIB SEEJÄREL
ÜHE KAARDI LAUALE PILDIGA
ÜLESPOOLE NII, ET SEE EI KATAKS
KINNI TEISI LAUAL OLEVAID
KAARTE. MÄNGIJA VÕIB KAARDI
JUURDE VÖTTA KAARDIPAKI
PEALT VÕI MISTAHES KAARDI
LAUALT. (NÄIDIS 1)

MÄNGLÖPEB

SELLE MÄNGIJA VÕIDUGA, KES
KOGUB ESIMESENA KOKKU TERVE

LAEVAMEESKONNA:

- VIIEST ERINEVAST MEREMEHEST VÕI
- VIIEST ERINEVAST LOOMAST.
(NÄIDIS 2)

MÄNGIDA VÕIB KA PUNKTIDE PEALE KUNI KOKKULEPITUD PUNKTISUMMANI. IGA LAUAL OLEV KAART ANNAB VÕITJALE 1 PLUSSPUNKTI.

VÕIDAB MÄNGIJA, KELLEL ON ENIM PUNKTE.

VARIANT

PROOVI KOKKU SAADA LAEVAMEESKOND, MIS KOOSNEB NII VIIEST ERINEVAST MEREMEHEST KUI KA LOOMAST.

PUNKTIDE PEALE MÄNGUS ON SEE KOMBINATSIOON VÄÄRT 2 PLUSSPUNKTI IGA LAUALE JÄÄNUD KAARDI EEST.

THE GOAL OF THE GAME

IS TO BE THE FIRST TO COLLECT A SHIP CREW.

SHUFFLE THE CARDS AND DEAL 5 CARDS TO EACH PLAYER. PUT THE REST OF THE CARDS IN THE MIDDLE OF THE TABLE AS A DRAW DECK AND TURN OVER THE TOP CARD, PLACING IT NEXT TO THE DRAW DECK. THE YOUNGEST PLAYER STARTS AND THE GAME GOES CLOCKWISE.

DURING HIS TURN,

THE PLAYER DRAWS THE TOP CARD FROM THE DRAW DECK OR PICK UP ANY CARD FROM THE TABLE AND THEN PLAYS ONE CARD FACE UP SO THAT IT DOES NOT COVER THE OTHER CARDS ON THE TABLE. (EXAMPLE 1)

THE GAME ENDS

WHEN THE FIRST PLAYER COLLECTS THE ENTIRE SHIP CREW AND WINS:

- WITH FIVE DIFFERENT SAILORS OR
 - FIVE DIFFERENT ANIMALS.
- (EXAMPLE 2)

YOU CAN ALSO PLAY FOR POINTS.
EACH CARD ON THE TABLE
ADDS ONE POINT TO THE PLAYER.
THE WINNER IS THE PLAYER WITH
THE MOST POINTS WHEN PRE-
ARRANGED SCORE IS REACHED.

VARIANT

TRY TO GET A CREW WHICH
CONSISTS OF FIVE DIFFERENT
SAILORS AND FIVE DIFFERENT
ANIMALS.
WHEN PLAYING FOR POINTS, THIS
COMBINATION IS WORTH 2 POINTS
FOR EACH CARD ON THE TABLE.

ЦЕЛЬ

ПЕРВЫМ СОБРАТЬ КОМАНДУ.

ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТОЧКИ И РАЗДАЙТЕ КАЖДОМУ ИГРОКУ ПО 5 КАРТОЧЕК. ОСТАЛЬНЫЕ КАРТОЧКИ ПОЛОЖИТЕ НА СТОЛ, ВЫЛОЖИВ ВЕРХНОЮ РЯДОМ С КОЛОДОЙ ЛИЦОМ ВВЕРХ. НАЧИНАЕТ САМЫЙ МЛАДШИЙ ИГРОК И ХОД ПЕРЕХОДИТ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.

ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА

ИГРОК БЕРЁТ ОДНУ КАРТОЧКУ ИЗ КОЛОДЫ И ВЫКЛАДЫВАЕТ ОДНУ КАРТОЧКУ НА СТОЛ, КАРТИНКОЙ ВВЕРХ, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ ОНА НЕ ЗАКРЫВАЛА ДРУГИЕ ВЫЛОЖЕННЫЕ НА СТОЛЕ КАРТОЧКИ. ИГРОК МОЖЕТ БРАТЬ ВЕРХНЮЮ КАРТОЧКУ ИЗ КОЛОДЫ ИЛИ ЛЮБУЮ КАРТОЧКУ СО СТОЛА.
(ПРИМЕР 1)

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ

ПОБЕДОЙ ИГРОКА, КОТОРЫЙ
ПЕРВЫЙ СОБЕРЁТ КОМАНДУ ИЗ:

- ПЯТИ РАЗНЫХ МОРЯКОВ ИЛИ
- ПЯТИ РАЗНЫХ ЖИВОТНЫХ.

(ПРИМЕР 2)

ИГРАТЬ МОЖНО ДО
ОПРЕДЕЛЁННОГО КОЛИЧЕСТВА
ОЧКОВ. КАЖДАЯ НАХОДЯЩАЯСЯ
НА СТОЛЕ КАРТОЧКА ДАЁТ
ПОБЕДИТЕЛЮ ПЛЮС 1 ОЧКО.
ВЫИГРАЕТ ИГРОК, НАБРАВШИЙ
БОЛЬШЕ ВСЕГО ОЧКОВ.

ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ

ПОПРОБУЙТЕ СОБРАТЬ КОМАНДУ,
СОСТОЯЩУЮ ИЗ ПЯТИ РАЗНЫХ
МОРЯКОВ И ЖИВОТНЫХ.
ЕСЛИ ИГРА ИДЁТ НА ОЧКИ,
ТО ПРИ ТАКОЙ КОМБИНАЦИИ
НАЧИСЛЯЕТСЯ ПО 2 ОЧКА ЗА
КАЖДУЮ ОСТАВШУЮСЯ НА
СТОЛЕ КАРТОЧКУ.

НАДІС 1

ПРИМЕР 1

EXAMPLE 1





EXAMPLE 2
ПРИМЕР 2
NÄIDIS 2