

CĂPITANUL NOROCOS™

REGULAMENT

Componente:

- 100 de cărți (92 de cărți cu acțiuni și 8 cărți de vreme);
- 12 avioane din lemn;
- 1 tablă de joc compusă din 4 segmente de Pistă;
- 4 plăcuțe Hangar (marcaje pentru jucători);
- Regulament ilustrat.

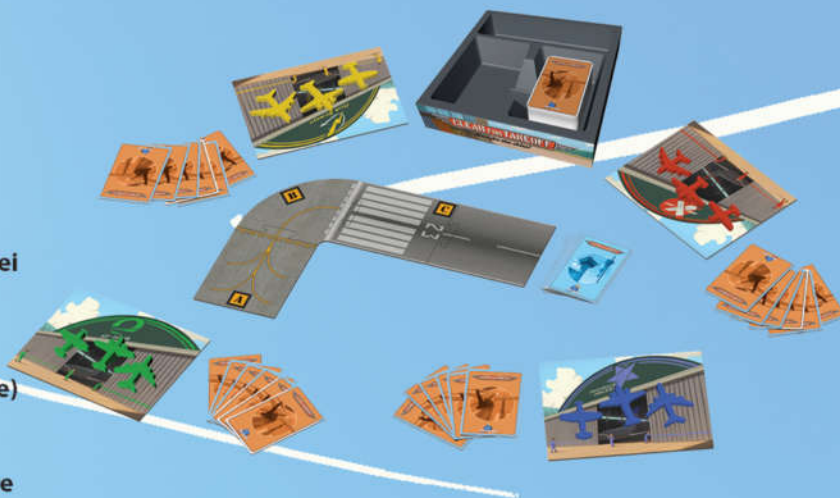
Pregătirea jocului:

- Asamblează tabla de joc și așează-o în centrul mesei.
- Amestecă cele 8 cărți de vreme și așează-le cu fața în jos într-un teanc de tragere lângă tabla de joc.
- Amestecă cele 92 de cărți cu acțiuni și așează-le în interiorul cutiei cu fața în jos într-un teanc accesibil tuturor jucătorilor.
- Fiecare jucător va lua următoarele piese:
 1. O plăcuță Hangar;
 2. 3 avioane (de aceeași culoare; unul mic, unul mediu și unul mare) care vor fi așezate pe plăcuța Hangar;
 3. 6 cărți cu acțiuni.

Cel mai tânăr jucător va începe jocul iar apoi jocul va continua spre stânga.

Obiectivul jocului:

Primul jucător care reușește să decoleze cu toate cele 3 avioane ale sale este câștigător.



Cum se joacă:

În tura sa, jucătorul activ va trebui fie să folosească 1, 2 sau 3 cărți din mână, fie să ia o carte cu acțiuni (explicate mai jos). Acesta va trebui, în cazul în care folosește cărți din mână, să tragă apoi din teancul din cutie atâtea cărți câte a decartat, apoi tura sa se încheie.

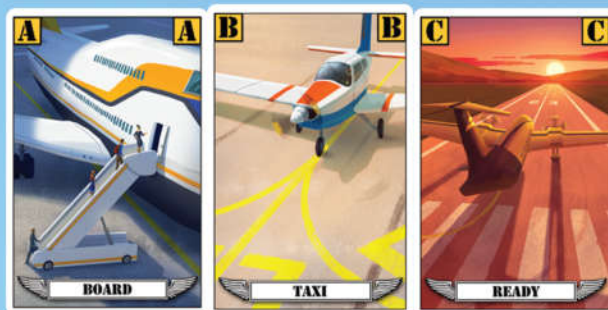
Acțiunile:

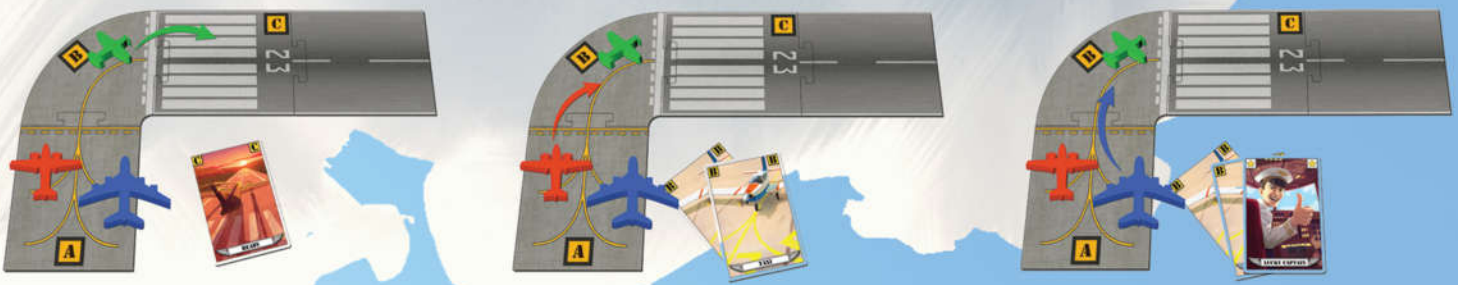
Jucătorii vor executa una dintre următoarele acțiuni:

1. Înaintare: jucătorii vor trebui să conducă unul dintre avioanele lor folosind între una și 3 din următoarele cărți: A, B, C, D, Căpitanul Norocos.

- Avioanele se vor muta întotdeauna în următoarea ordine: De la Hangar spre A, apoi spre B, spre C și într-un final spre D (o literă pe rând).

- Pentru a deplasa un avion pe pista de decolare, și pentru a decola jucătorii vor trebui să folosească destule cărți identice (cu aceeași literă) în funcție de dimensiunea avionului pe care doresc să-l deplaseze: un avion mic - o carte; un avion mediu - două cărți, iar un avion mare - 3 cărți. Cărțile trebuie să fie corespunzătoare segmentelor de pista: A, B, C, iar cărțile D doar pentru decolare. Cartea Capitanul Norocos are rol de joker, înlocuind orice carte indiferent de literă și putând fi folosită în orice combinație dorită, împreună cu alte cărți, sau singură.





Exemplu: Dacă joci un singur A, poți plasa avionul tău mic pe secțiunea A a pistei; Dacă joci trei cărți A, poți să-ți așezi avionul mare pe A. Dacă joci trei C, poți avansa cu avionul tău mare de la B la C, etc.

2. Întârziere: un jucător poate întârzia unul dintre avioanele adversarilor săi folosind o carte Întârziere:

- Cartea Întârziere poate fi folosită doar pentru un avion aflat pe unul dintre segmentele de pistă B sau C.
 - Jucătorul ce folosește o carte Întârziere trebuie să aleagă unul dintre avioanele adversarilor pe care dorește să-l afecteze. Adversarul are însă opțiunea de contracara în același timp cu o carte Căpitanul Norocos, astfel anulând efectul întârzierii. Dacă nu are o carte Căpitanul Norocos, avionul ales va fi mutat înapoi un spațiu (exemplu: de pe B pe A).
- Notă: Jucătorul care a folosit cartea Căpitanul Norocos nu o va mai înlocui cu o carte din teancul din cutie, jucând acum cu o carte mai puțin în mână.

După efectuarea uneia dintre acțiunile de mai sus, jucătorul activ va trage de jos numărul de cărți necesare pentru a avea din nou 6 cărți în mână.



Vremea:

Vremea va determina dacă un avion este autorizat să decoleze:

- Cer senin: toate avioanele sunt libere să decoleze;
- Vânt puternic: avioanele mici nu pot să decoleze;
- Ceață: avioanele medii nu pot să decoleze;
- Zăpadă: avioanele mari nu pot să decoleze.



Când un jucător dorește să decoleze cu unul dintre avioanele sale trebuie mai întâi să tragă o carte din teancul de 8 cărți Vreme și să respecte regulile acestea.

Dacă unui avion nu îi este permisă decolarea: jucătorul respectiv pierde cartea D ce a fost jucată aceasta neproducând deci nici un efect.

Dacă unui avion îi este permisă decolarea: jucătorul respectiv folosește cartea D iar avionul decolează (și este așezat în cutie). Dacă acela a fost ultimul avion atunci jucătorul respectiv este imediat câștigătorul jocului.

Notă: Dacă vreun teanc de cărți se termină, cărțile jucate până atunci se amestecă și vor forma un nou teanc de tragere.



Finalul jocului:

Jucătorul care reușește să decoleze cu toate cele 3 avioane ale sale este câștigător.

Variante de joc:

Florida (pentru începători): Cărțile de vreme nu mai sunt folosite (avioanele pot mereu să decoleze).

Marele Aeroport (pentru 2 jucători): Cei doi jucători folosesc câte 6 avioane (două culori diferite). Primul jucător ce decolează cu toate avioanele sale câștigă.

Clasament (3-4 jucători): Jocul se termină după ce toți jucătorii au decolat cu toate avioanele, astfel stabilindu-se locul 1, locul 2, locul 3 și locul 4.