

СПОСОБНОСТИ ПИРАТОВ

выиграйте этим пиратом взятку



РОЗИ Д'ЛЕЙНИ

Выберите, кто ходит следующим, включая вас



МЕРЗАВЕЦ ИЗ РОАТАНА

Сделайте ставку 0, 10 или 20 очков

✓ : добавьте их ✗ : вычтите их



БАНДИТ БЕНА

Возьмите 2 карты из колоды. Сбросьте 2 карты из руки



ХУАНИТА ДЖЕЙД

Посмотрите неразданные карты, чтобы узнать, какие не участвуют в игре



ГАРРИ ГИГАНТ

Измените свою ставку на +1 или -1, или оставьте её прежней

Способность Гарри Гиганта - единственная, которую можно использовать после последней взятки в раунде

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

за карты в Ваших взятках



ОБЫЧНЫЕ 14

10 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



КОЗЫРНАЯ 14

20 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



РУСАЛКА

20 очков за каждую русалку, которую поймал пират



ПИРАТ

30 очков за каждого пирата, которого поймал король черепов



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

40 очков, если король черепов пойман русалкой

Бонусы начисляются только если Вы угадали ставку (количество взяток) согласно выбранному способу начисления очков. Если ставка не сыграла, бонусы сгорают

СПОСОБНОСТИ ПИРАТОВ

выиграйте этим пиратом взятку



РОЗИ Д'ЛЕЙНИ

Выберите, кто ходит следующим, включая вас



МЕРЗАВЕЦ ИЗ РОАТАНА

Сделайте ставку 0, 10 или 20 очков

✓ : добавьте их ✗ : вычтите их



БАНДИТ БЕНА

Возьмите 2 карты из колоды. Сбросьте 2 карты из руки



ХУАНИТА ДЖЕЙД

Посмотрите неразданные карты, чтобы узнать, какие не участвуют в игре



ГАРРИ ГИГАНТ

Измените свою ставку на +1 или -1, или оставьте её прежней

Способность Гарри Гиганта - единственная, которую можно использовать после последней взятки в раунде

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

за карты в Ваших взятках



ОБЫЧНЫЕ 14

10 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



КОЗЫРНАЯ 14

20 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



РУСАЛКА

20 очков за каждую русалку, которую поймал пират



ПИРАТ

30 очков за каждого пирата, которого поймал король черепов



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

40 очков, если король черепов пойман русалкой

Бонусы начисляются только если Вы угадали ставку (количество взяток) согласно выбранному способу начисления очков. Если ставка не сыграла, бонусы сгорают



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

Побеждает все карты, кроме русалок



ПИРАТЫ

Побеждают все карты, кроме короля черепов



РУСАЛКИ

Побеждают все числовые карты и короля черепов

Победа и при: пират + король



КОЗЫРНАЯ МАСТЬ

Побеждает все обычные масти. Старший козырь выигрывает



СТАНДАРТНАЯ МАСТЬ

Старшее число той масти, с которой начали ход, выигрывает



ПОБЕГ

Проигрывает всем, даже сыгранным ранее побегам



ТИГРИЦА

Побег или пират - объявите при разыгрывании

Если побег - не даёт бонусных очков

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



КРАКЕН

Взятка аннулируется. Тот, кто сидит слева от игрока, сыгравшего кракена, ходит следующим



БЕЛЫЙ КИТ

Побеждает старшее число. Масти и специальные карты не действуют

Когда кракен и белый кит разыгрываются в одной взятке, действует эффект только второго чудовища. Первый считается побежденным и становится картой побега



ДОБЫЧА

Формирует союз между Вами и другим игроком

Разыгрывание карты добычи заключает союз с игроком, который заберет эту взятку. Если вы оба верно предсказали свои ставки, каждый получает по 20 бонусных очков.

При любом варианте подсчёта очков требует абсолютно точно угадать ставку



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

Побеждает все карты, кроме русалок



ПИРАТЫ

Побеждают все карты, кроме короля черепов



РУСАЛКИ

Побеждают все числовые карты и короля черепов

Победа и при: пират + король



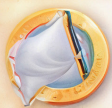
КОЗЫРНАЯ МАСТЬ

Побеждает все обычные масти. Старший козырь выигрывает



СТАНДАРТНАЯ МАСТЬ

Старшее число той масти, с которой начали ход, выигрывает



ПОБЕГ

Проигрывает всем, даже сыгранным ранее побегам



ТИГРИЦА

Побег или пират - объявите при разыгрывании

Если побег - не даёт бонусных очков

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



КРАКЕН

Взятка аннулируется. Тот, кто сидит слева от игрока, сыгравшего кракена, ходит следующим



БЕЛЫЙ КИТ

Побеждает старшее число. Масти и специальные карты не действуют

Когда кракен и белый кит разыгрываются в одной взятке, действует эффект только второго чудовища. Первый считается побежденным и становится картой побега



ДОБЫЧА

Формирует союз между Вами и другим игроком

Разыгрывание карты добычи заключает союз с игроком, который заберет эту взятку. Если вы оба верно предсказали свои ставки, каждый получает по 20 бонусных очков.

При любом варианте подсчёта очков требует абсолютно точно угадать ставку

СПОСОБНОСТИ ПИРАТОВ

выиграйте этим пиратом взятку



РОЗИ Д'АЛЕЙНИ

Выберите, кто ходит следующим, включая вас



МЕРЗАВЕЦ ИЗ РОАТАНА

Сделайте ставку 0, 10 или 20 очков

✓ : добавьте их ✗ : вычтите их



БАНДИТ БЕНА

Возьмите 2 карты из колоды. Сбросьте 2 карты из руки



ХУАНИТА ДЖЕЙД

Посмотрите неразданные карты, чтобы узнать, какие не участвуют в игре



ГАРРИ ГИГАНТ

Измените свою ставку на +1 или -1, или оставьте её прежней

Способность Гарри Гиганта - единственная, которую можно использовать после последней взятки в раунде

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

за карты в Ваших взятках



ОБЫЧНЫЕ 14

10 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



КОЗЫРНАЯ 14

20 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



РУСАЛКА

20 очков за каждую русалку, которую поймал пират



ПИРАТ

30 очков за каждого пирата, которого поймал король черепов



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

40 очков, если король черепов пойман русалкой

Бонусы начисляются только если Вы угадали ставку (количество взятков) согласно выбранному способу начисления очков. Если ставка не сыграла, бонусы сгорают

СПОСОБНОСТИ ПИРАТОВ

выиграйте этим пиратом взятку



РОЗИ Д'АЛЕЙНИ

Выберите, кто ходит следующим, включая вас



МЕРЗАВЕЦ ИЗ РОАТАНА

Сделайте ставку 0, 10 или 20 очков

✓ : добавьте их ✗ : вычтите их



БАНДИТ БЕНА

Возьмите 2 карты из колоды. Сбросьте 2 карты из руки



ХУАНИТА ДЖЕЙД

Посмотрите неразданные карты, чтобы узнать, какие не участвуют в игре



ГАРРИ ГИГАНТ

Измените свою ставку на +1 или -1, или оставьте её прежней

Способность Гарри Гиганта - единственная, которую можно использовать после последней взятки в раунде

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

за карты в Ваших взятках



ОБЫЧНЫЕ 14

10 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



КОЗЫРНАЯ 14

20 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



РУСАЛКА

20 очков за каждую русалку, которую поймал пират



ПИРАТ

30 очков за каждого пирата, которого поймал король черепов



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

40 очков, если король черепов пойман русалкой

Бонусы начисляются только если Вы угадали ставку (количество взятков) согласно выбранному способу начисления очков. Если ставка не сыграла, бонусы сгорают

СПОСОБНОСТИ ПИРАТОВ

выиграйте этим пиратом взятку



РОЗИ Д'АЛЕЙНИ

Выберите, кто ходит следующим, включая вас



МЕРЗАВЕЦ ИЗ РОАТАНА

Сделайте ставку 0, 10 или 20 очков

✓ : добавьте их ✗ : вычтите их



БАНДИТ БЕНА

Возьмите 2 карты из колоды. Сбросьте 2 карты из руки



ХУАНИТА ДЖЕЙД

Посмотрите неразданные карты, чтобы узнать, какие не участвуют в игре



ГАРРИ ГИГАНТ

Измените свою ставку на +1 или -1, или оставьте её прежней

Способность Гарри Гиганта - единственная, которую можно использовать после последней взятки в раунде

БОНУСНЫЕ ОЧКИ

за карты в Ваших взятках



ОБЫЧНЫЕ 14

10 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



КОЗЫРНАЯ 14

20 очков за каждую во взятке, которую Вы выиграли



РУСАЛКА

20 очков за каждую русалку, которую поймал пират



ПИРАТ

30 очков за каждого пирата, которого поймал король черепов



КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ

40 очков, если король черепов пойман русалкой

Бонусы начисляются только если Вы угадали ставку (количество взятков) согласно выбранному способу начисления очков. Если ставка не сыграла, бонусы сгорают

 **КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ**
Побеждает все карты, кроме русалок

 **ПИРАТЫ**
Побеждают все карты, кроме короля черепов

 **РУСАЛКИ**
Побеждают все числовые карты и короля черепов
Победа и при: пират + король

 **КОЗЫРНАЯ МАСТЬ**
Побеждает все обычные масти. Старший козырь выигрывает

 **СТАНДАРТНАЯ МАСТЬ**
Старшее число той масти, с которой начали ход, выигрывает

 **ПОБЕГ**
Проигрывает всем, даже сыгранным ранее побегам

 **ТИГРИЦА**
Побег или пират - объявите при разыгрывании
Если побег - не даёт бонусных очков

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



КРАКЕН

Взятка аннулируется. Тот, кто сидит слева от игрока, сыгравшего кракена, ходит следующим



БЕЛЫЙ КИТ

Побеждает старшее число. Масти и специальные карты не действуют

Когда кракен и белый кит разыгрываются в одной взятке, действует эффект только второго чудовища. Первый считается побежденным и становится картой побега



ДОБЫЧА

Формирует союз между Вами и другим игроком

Разыгрывание карты добычи заключает союз с игроком, который заберет эту взятку. Если вы оба верно предсказали свои ставки, каждый получает по 20 бонусных очков.

При любом варианте подсчёта очков требует абсолютно точно угадать ставку

 **КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ**
Побеждает все карты, кроме русалок

 **ПИРАТЫ**
Побеждают все карты, кроме короля черепов

 **РУСАЛКИ**
Побеждают все числовые карты и короля черепов
Победа и при: пират + король

 **КОЗЫРНАЯ МАСТЬ**
Побеждает все обычные масти. Старший козырь выигрывает

 **СТАНДАРТНАЯ МАСТЬ**
Старшее число той масти, с которой начали ход, выигрывает

 **ПОБЕГ**
Проигрывает всем, даже сыгранным ранее побегам

 **ТИГРИЦА**
Побег или пират - объявите при разыгрывании
Если побег - не даёт бонусных очков

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



КРАКЕН

Взятка аннулируется. Тот, кто сидит слева от игрока, сыгравшего кракена, ходит следующим



БЕЛЫЙ КИТ

Побеждает старшее число. Масти и специальные карты не действуют

Когда кракен и белый кит разыгрываются в одной взятке, действует эффект только второго чудовища. Первый считается побежденным и становится картой побега



ДОБЫЧА

Формирует союз между Вами и другим игроком

Разыгрывание карты добычи заключает союз с игроком, который заберет эту взятку. Если вы оба верно предсказали свои ставки, каждый получает по 20 бонусных очков.

При любом варианте подсчёта очков требует абсолютно точно угадать ставку

 **КОРОЛЬ ЧЕРЕПОВ**
Побеждает все карты, кроме русалок

 **ПИРАТЫ**
Побеждают все карты, кроме короля черепов

 **РУСАЛКИ**
Побеждают все числовые карты и короля черепов
Победа и при: пират + король

 **КОЗЫРНАЯ МАСТЬ**
Побеждает все обычные масти. Старший козырь выигрывает

 **СТАНДАРТНАЯ МАСТЬ**
Старшее число той масти, с которой начали ход, выигрывает

 **ПОБЕГ**
Проигрывает всем, даже сыгранным ранее побегам

 **ТИГРИЦА**
Побег или пират - объявите при разыгрывании
Если побег - не даёт бонусных очков

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА



КРАКЕН

Взятка аннулируется. Тот, кто сидит слева от игрока, сыгравшего кракена, ходит следующим



БЕЛЫЙ КИТ

Побеждает старшее число. Масти и специальные карты не действуют

Когда кракен и белый кит разыгрываются в одной взятке, действует эффект только второго чудовища. Первый считается побежденным и становится картой побега



ДОБЫЧА

Формирует союз между Вами и другим игроком

Разыгрывание карты добычи заключает союз с игроком, который заберет эту взятку. Если вы оба верно предсказали свои ставки, каждый получает по 20 бонусных очков.

При любом варианте подсчёта очков требует абсолютно точно угадать ставку