

Coconut Pirate

6-99
ans years
años Jahre



Coconut Pirate

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 4



x 12

F Règles du jeu

Coconut Pirate



6-99 ans



2-4 joueurs



15 min

Contenu du jeu :

1 piste de lancer, 12 dés, 4 pions pirates, 1 plateau carte au trésor.

But du jeu :

Être le premier pirate à atteindre le trésor.

Préparation du jeu :

La piste est posée au centre de la table à équidistance de tous les joueurs. Le plateau est posé à côté. (Il ne doit pas gêner les joueurs mais doit être visible de tous) Chaque joueur choisit un pion qu'il pose sur la case départ du plateau et reçoit des dés qu'il pose devant lui :

- à 2 joueurs : 6 dés chacun
- à 3 joueurs : 4 dés chacun
- à 4 joueurs : 3 dés chacun

Déroulement du jeu :

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence en lançant un dé sur la piste Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite ... Les dés sont ainsi lancés les uns après les autres sur la piste. Les joueurs regardent avec attention les dés au fur et à mesure des lancers afin de repérer l'apparition de séries.

Le premier joueur qui repère une série d'au moins 3 symboles ou 3 couleurs identiques, doit annoncer à haute et intelligible voix le nom de la série (Tête de mort, sabre, cocotier, diamant, bateau, pistolet, noir, rouge, vert, bleu, jaune, violet)

Si un joueur repère 2 séries, il doit dire "2" puis nommer immédiatement les 2 séries.

Remarque : il peut y avoir 2 séries avec seulement 5 dés

- Si l'annonce est exacte : il prend les dés de la/des série(s) qu'il a annoncée(s) et les conserve devant lui, avec ses autres dés.

Puis il avance son pion sur le plateau, du même nombre de cases que de série(s) annoncée(s). (ex : 2 séries annoncées, le pion avance de 2 cases).

Puis le jeu reprend et il relance 1 dé.

- Si le joueur s'est trompé (si au moins une partie de ce qu'il a annoncé est faux), il recule son pion sur le plateau du même nombre de cases que de série(s) annoncée(s). (Toutefois, si son pion était toujours sur la case départ il ne bouge pas). Puis le jeu reprend et c'est au joueur suivant de lancer 1 dé.

Remarque : On applique les mêmes actions dans le cas rare où un joueur annoncerait 3 séries. Dans ce cas, il avance (ou recule) son pion de 3 cases.

Cas particuliers :

Série de "Cocotiers" : lorsqu'un joueur annonce une série de "cocotiers" il avance son pion de 3 cases.

Série de "Têtes de mort" : lorsqu'un joueur annonce une série de "têtes de mort" il avance son pion d'une case et recule le pion de tous les autres joueurs d'une case.

NB1 : Seul le joueur qui a fait une annonce en 1er peut faire avancer (ou reculer) son pion. Si une autre série est visible les autres joueurs devront attendre qu'un nouveau dé soit lancé pour pouvoir l'annoncer.

NB2 : si 2 joueurs (ou plus) font une annonce exactement en même temps, aucun ne peut annoncer de série, chacun récupère un dé et la main passe au joueur suivant.

NB3 :

- Si lors d'un lancer de dé, un autre dé change de face, on garde le résultat obtenu.
- Lorsqu'un dé est "cassé" (que ce soit celui qui vient d'être lancé ou un autre déjà présent sur la piste) le joueur qui vient de jouer doit remuer légèrement la piste pour que celui-ci qu'il se positionne bien à plat

NB4 : Lorsqu'à son tour de jeu un joueur n'a plus de dé à lancer, la main passe au joueur suivant. Toutefois, il peut continuer à annoncer des séries. S'il ne reste aucun dé à lancer (c'est à dire que les 12 dés sont dans sur la piste) alors on répartit tous les dés entre les joueurs comme au démarrage de la partie.

Qui gagne ?

Le premier joueur à atteindre le trésor remporte la partie.

GB Game rules

Coconut Pirate



6-99 years



2-4 players



15 minutes

Contents:

1 dice board, 12 dice, 4 pirate pieces, 1 treasure map board.

Object: To be the first pirate to reach the treasure.

Preparing to play:

The dice board is placed in the centre of the table at an equal distance from all the players. The game board is placed next to the dice board. (It must be clearly visible for all).

The players each choose a piece which they place on the starting square of the game board and receive some dice which they place in front of them:

- **with two players:** six dice each
- **with three players:** four dice each
- **with four players:** three dice each

How to play:

The game proceeds in a clockwise direction around the table. The youngest player begins by rolling one die on the dice board. The next player does the same, and so on... The dice are thus thrown one after the other onto the dice board. You must all watch the dice carefully as they are thrown in order to identify the emergence of series. Try to be the first to identify a series of at least three symbols or three identical colours and announce loudly and clearly the name of the series (skull and crossbones, sword, coconut tree, diamond, boat, pistol, black, red, green, blue, yellow, purple). If you identify two series, you have to say "two" and then immediately name both series. (**Note:** there can be two series with as few as five dice.)

- If the announcement is correct: you take the dice of the series you announced and keep them in front of you, with your other dice.

They you move your game piece forward on the board the same number of squares as the number of series you announced. (e.g. two series announced, the piece is moved forward two squares).

Then the game continues and you throw one die again.

- If you were wrong (if at least a part of what you announced was false), you move

your game piece back around the board the same number of squares as the number of series you announced.

(**However**, if your game piece is still on the starting square, you do not move).

Then the game continues and it is the next player's turn to throw one die.

Note: you carry out the same actions in the rare case in which you might announce three series. In this case, you move your game piece forward or back three squares.

Special cases:

Series of "coconut trees": when you announce a series of "coconut trees", you move your game piece forward three squares.

Series of "skulls and crossbones": when you announce a series of "skulls and crossbones" you move your game piece forward one square and move the game pieces of all the other players back one square.

NB1: you may only move your game piece forward (or back) if you are the first player to make an announcement. If another series is visible, the other players will have to wait until another die is thrown in order to announce it.

NB2: if two or more players announce a series at exactly the same time, none of them can announce the series, the players each take one die from the board, and the turn passes to the next player.

NB3:

-if when a die is rolled, another die is knocked over and changes sides, it is left as it is, showing a new face.

-if a die ends up balancing on an edge rather than lying flat on the board (whether it is the one which has just been thrown or another already present on the board), the player who has just played must gently move the board so that it is correctly positioned.

NB4: if on your turn you have no more dice to throw, the turn passes to the next player. However, you may continue to announce series.

If there are no dice left to be thrown (meaning that the 12 dice are on the board) then all the dice are distributed among the players as at the start of the game.

Winning:

The first player to reach the treasure wins the game.

D Spielregeln



6-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



15 Min

Inhalt:

1 Würfelbrett, 12 Würfel, 4 Piratenfiguren, 1 Spielbrett mit Schatzkarte.

Ziel des Spiels:

Der erste Pirat sein, der den Schatz erreicht.

Vorbereitung des Spiels:

Das Würfelbrett wird in die Mitte des Tisches in gleichem Abstand zu allen Spielern gelegt. Das Spielbrett wird daneben gelegt. (Es muss für alle gut sichtbar sein) Jeder Spieler wählt eine Figur, die er auf das Startfeld des Spielbretts mit der Schatzkarte stellt, und erhält Würfel, die er vor sich legt:

- **bei 2 Spielern:** 6 Würfel pro Spieler
- **bei 3 Spielern:** 4 Würfel pro Spieler
- **bei 4 Spielern:** 3 Würfel pro Spieler

Spielablauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt, indem er einen Würfel auf das Würfelbrett wirft. Der nächste Spieler macht es dem ersten nach und so weiter... Die Würfel werden nacheinander auf das Würfelbrett geworfen. Die Spieler schauen sich die Würfel nach jedem Wurf aufmerksam an und versuchen, Folgen zu erkennen.

Der erste Spieler, der eine Folge mit mindestens 3 identischen Symbolen oder 3 identischen Farben erkennt, muss den Namen der Folge laut und deutlich nennen (Totenkopf, Säbel, Kokospalme, Diamant, Schiff, Pistole, Schwarz, Rot, Grün, Blau, Gelb, Lila) Wenn ein Spieler 2 Serien erkennt, muss er „2“ sagen und dann sofort die 2 Folgen nennen.

(**Anmerkung:** Es kann 2 Folgen mit nur 5 Würfeln geben)

- Wenn die Angabe richtig ist, nimmt er die Würfel der Folge(n), die er genannt hat, und behält sie vor sich mit seinen anderen Würfeln. Dann rückt er seine Figur auf dem Spielbrett um die gleiche Anzahl der Felder wie die genannte(n) Folge(n) vor. (Bsp.: Bei 2 genannten Folgen rückt der Spieler die Figur

um 2 Felder vor).

Dann geht das Spiel weiter und er wirft erneut 1 Würfel.

- Wenn der Spieler einen Fehler gemacht hat (wenn mindestens ein Teil dessen, was er angegeben hat, falsch ist), geht er mit seiner Figur auf dem Spielfeld genauso viele Felder wie genannte Folgen zurück.

(Wenn seine Figur jedoch immer noch auf dem Startfeld ist, bewegt er sich nicht.)

Dann geht das Spiel weiter und der nächste Spieler wirft 1 Würfel.

Anmerkung: Im seltenen Fall, dass ein Spieler 3 Folgen nennt, verfährt er auf die gleiche Weise. In diesem Fall rückt er um 3 Felder vor (oder zurück).

Sonderfälle:

Kokospalmen-Folge: Wenn ein Spieler eine Kokospalmen-Folge nennt, rückt er mit seiner Figur um 3 Felder vor.

Totenkopf-Folge: Wenn ein Spieler eine Totenkopf-Folge nennt, rückt er mit seiner Figur um ein Feld vor und rückt die Figuren aller anderen Spieler um ein Feld zurück.

Anmerkung 1: Nur der Spieler, der als Erster eine Folge nennt, kann mit seiner Figur vorrücken oder zurückgehen. Wenn eine weitere Folge sichtbar ist, müssen die anderen Spieler warten, bis ein neuer Würfel geworfen wird, um sie zu nennen.

Anmerkung 2: Wenn 2 (oder mehr) Spieler gleichzeitig eine Folge nennen, ist keine der beiden Benennungen gültig, jeder nimmt einen Würfel auf und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Anmerkung 3:

- Wenn bei einem Wurf ein anderer Würfel auf eine andere Seite fällt, wird das erhaltene Ergebnis beibehalten.

- Wenn ein Würfel „brennt“ (ob es der Würfel ist, der gerade gespielt wurde, oder ein anderer, der bereits auf dem Würfelbrett liegt), muss der Spieler, der gerade gespielt hat, das Brett leicht bewegen, damit dieser auf eine Seite fällt.

Anmerkung 4: Wenn ein Spieler, der an der Reihe ist, keinen Würfel mehr zu spielen hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Er kann dennoch weitere Folgen nennen. Wenn kein Würfel mehr übrig ist (das bedeutet, dass die 12 Würfel auf dem Würfelbrett liegen), werden alle Würfel unter den Spielern wie beim Start der Partie aufgeteilt.

Wer gewinnt?

Der erste Spieler, der den Schatz erreicht, gewinnt die Partie.

Ein Spiel von Grégory Kirsbaum und Alexandre Sanders



6-99 jaar



2 tot 4 spelers



15 minuten

Inhoud

1 dobbelbakje, 12 dobbelstenen, 4 piratenpionnen, 1 schatkaartbord.

Doel van het spel

Als eerste de piratenschat bereiken.

Vorbereiding van het spel

Het dobbelbakje wordt midden op tafel gezet, op gelijke afstand van alle spelers. Het schatkaartbord wordt ernaast gelegd, goed zichtbaar voor iedereen.

Elke speler kiest een pion en zet deze op het beginvakje. Ook krijgt elke speler dobbelstenen en legt deze voor zich:

- **bij 2 spelers:** elk 6 dobbelstenen
- **bij 3 spelers:** elk 4 dobbelstenen
- **bij 4 spelers:** elk 3 dobbelstenen

Verloop van het spel

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit één dobbelsteen in het dobbelbakje. De volgende speler doet hetzelfde, enzovoort. De dobbelstenen worden dus één voor één in het dobbelbakje gegooid. Tijdens het gooien van de dobbelstenen letten de spelers goed op of er reeksen ontstaan.

De eerste speler die een reeks van minimaal 3 symbolen of 3 dezelfde kleuren ziet, moet de naam van deze reeks hardop en duidelijk noemen (doodshoofd, sabel, kokospalm, diamant, boot, pistool, zwart, rood, groen, blauw, geel, paars).

Als een speler 2 reeksen ziet, moet hij 'twee' zeggen en de twee reeksen onmiddellijk noemen let op: met maar 5 dobbelstenen kunnen al 2 reeksen ontstaan.

- Als de speler het bij het rechte eind heeft: hij pakt de dobbelstenen van de betreffende reeks(en) en legt deze voor zich, bij zijn andere dobbelstenen.

Daarna verplaatst hij zijn pion net zo veel vakjes als het aantal reeksen dat hij heeft genoemd (bijvoorbeeld: als de speler 2 reeksen heeft genoemd, zet hij zijn pion 2 vakjes vooruit).

Vervolgens gaat het spel verder en gooit de speler opnieuw met 1 dobbelsteen.

- Als de speler zich heeft vergist (als minimaal een deel van wat hij heeft gezegd onjuist is),

zet hij zijn pion net zo veel vakjes achteruit als het aantal reeksen dat hij heeft genoemd (maar als zijn pion op het beginvakje stond, verplaatst hij deze niet).

Het spel gaat weer verder en de volgende speler mag 1 dobbelsteen gooien.

Opmerking: dezelfde regels gelden in het zeldzame geval dat een speler 3 reeksen noemt. De speler zet zijn pion dan 3 vakjes vooruit of achteruit.

Bijzondere situaties:

Reeks kokospalmen: als een speler een reeks kokospalmen ontdekt en noemt, zet hij zijn pion 3 vakjes vooruit.

Reeks doodshoofden: als een speler een reeks doodshoofden ontdekt en noemt, zet hij zijn pion een vakje vooruit en de pionnen van alle andere spelers een vakje achteruit.

Opmerking 1: alleen de speler die als eerste een reeks noemt, mag zijn pion vooruit (of achteruit) zetten. Als er een andere reeks zichtbaar is, moeten de andere spelers wachten tot een nieuwe dobbelsteen wordt gegooid voordat ze deze reeks mogen noemen.

Opmerking 2: als 2 of meer spelers op precies hetzelfde moment een reeks noemen, is geen van deze reeksen geldig. De spelers krijgen elk een dobbelsteen en de beurt gaat naar de volgende speler.

Opmerking 3:

- Als door het gooien van een dobbelsteen een andere dobbelsteen van kant verandert, wordt het 'oude' resultaat aangehouden.

- Als een dobbelsteen niet plat ligt (of dit nu de dobbelsteen is die zojuist gegooid is of een andere die al in het dobbelbakje ligt), moet de speler die zojuist heeft gespeeld het dobbelbakje zachtjes schudden om de dobbelsteen plat te laten neerkomen

Opmerking 4: als een speler geen dobbelsteen meer heeft wanneer hij aan de beurt is, gaat de beurt naar de volgende speler. Spelers die geen dobbelstenen meer hebben, kunnen echter wel reeksen blijven noemen.

Als er geen dobbelstenen meer over zijn om mee te gooien (dus als alle 12 dobbelstenen in het dobbelbakje liggen), worden alle dobbelstenen onder de spelers verdeeld zoals aan het begin van het spel.

Wie wint?

De eerste speler die de schat bereikt, wint het spel.

E Reglas del juego

Coconut Pirate



De 6 a
99 años



2 a 4
jugadores



15 min

Contenido :

1 pista para lanzar, 12 dados, 4 peones piratas, 1 tablero «mapa del tesoro».

Objetivo del juego :

Ser el primer pirata en conseguir el tesoro.

Preparación del juego :

Se coloca la pista en el centro de la mesa, a igual distancia de todos los jugadores.

El tablero se pone a un lado. (Debe estar bien visible para todos).

Cada jugador elige un peón y lo pone en la casilla de salida del tablero.

Además, recibe unos dados que coloca ante sí:

- **con 2 jugadores:** seis dados cada uno.

- **con 3 jugadores:** cuatro dados cada uno.

- **con 4 jugadores:** tres dados cada uno.

Desarrollo del juego :

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven lanzando un dado en la pista. El siguiente jugador hace lo mismo, y así sucesivamente. De esta forma, se lanzan los dados, uno tras otro, en la pista. Los jugadores observan con atención los dados a medida que se lanzan para detectar la aparición de series.

El primer jugador que detecte una serie de, al menos, tres símbolos o tres colores idénticos debe anunciar claramente en voz alta el nombre de la serie (calavera, sable, cocotero, diamante, barco, pistola, negro, rojo, verde, azul, amarillo, violeta).

Si un jugador detecta dos series, debe decir «2» y después nombrar inmediatamente las dos series.

(**Atención:** puede haber dos series con solo cinco dados).

- Si lo que dice es exacto, coge los dados de la(s) serie(s) que haya anunciado y los coloca delante de él, con los demás dados.

A continuación, avanza su peón en el tablero el mismo número de casillas que series anunciadas. (Por ej.: si anunció dos series, el peón avanza dos casillas).

Después se reanuda la partida y el mismo jugador lanza un nuevo dado.

- Si se equivoca (si al menos una parte de lo que ha anunciado es falso), su peón retrocede en el tablero el mismo número de casillas que de series anunciadas. (Sin embargo, si su peón estuviese aún en la casilla de salida, no se mueve). Después se retoma la partida y le toca al siguiente jugador lanzar un dado.

Atención: se procede igual en el caso extraordinario de que un jugador anuncie tres series. En ese caso, avanza (o retrocede) su peón tres casillas.

Casos particulares:

Serie de «cocoteros»: cuando un jugador anuncia una serie de «cocoteros», su peón avanza tres casillas.

Serie de «calaveras»: cuando un jugador anuncia una serie de «calaveras», su peón avanza una casilla y los de los demás jugadores retroceden una casilla.

Nota 1: Solo puede avanzar (o retroceder) su peón el primer jugador en «cantar» una serie. Si hay otra serie visible, los demás jugadores deberán esperar a que se lance un nuevo dado para poder anunciarla.

Nota 2: Si dos jugadores (o más) cantan una serie exactamente al mismo tiempo, ninguno de ellos podrá adjudicársela, cada uno recuperará un dado y le corresponderá el turno al siguiente jugador.

Nota 3:

- Si, al lanzar un dado, otro dado cambia de cara, se mantiene el resultado obtenido.
- Cuando un dado esté inclinado (ya sea el que se acaba de tirar u otro que ya estaba en la pista), el jugador que acaba de lanzar debe mover suavemente la pista para que se asiente bien.

Nota 4: Cuando, en su turno, a un jugador no le queden dados que lanzar, la mano pasa al siguiente jugador. Esto no impide que aquel pueda seguir anunciando series. Cuando no queden dados que lanzar (es decir, que los doce dados estén en la pista), se vuelven a repartir como al comienzo de la partida.

¿Quién gana?

El primer jugador que llegue al tesoro gana la partida.

I Regolamento del gioco



Da 6 a 99
anni



da 2 a 4
giocatori



15 min

Contenuto

1 tabellone di gioco, 12 dadi, 4 pedine pirata, 1 piattaforma mappa del tesoro.

Scopo del gioco :

Essere il primo pirata a raggiungere il tesoro.

Preparazione del gioco

Il tabellone di gioco viene collocato al centro del tavolo, alla stessa distanza da tutti i giocatori. La piattaforma viene posizionata a fianco. (Deve essere ben visibile da tutti) Ogni giocatore sceglie una pedina che appoggia sulla casella di partenza della piattaforma e riceve dei dadi che tiene davanti a sé.

- a 2 giocatori: 6 dadi ciascuno
- a 3 giocatori: 4 dadi ciascuno
- a 4 giocatori: 3 dadi ciascuno

Svolgimento del gioco

I giocatori giocano in senso orario. Il giocatore più giovane inizia lanciando un dado sul tabellone di gioco. Anche il giocatore successivo lancia un dado e via di seguito... I dadi vengono quindi lanciati, uno dopo l'altro, sul tabellone di gioco. I giocatori guardano con attenzione i dadi, lancio dopo lancio, per identificare la comparsa di serie.

Il primo giocatore a identificare una serie di almeno 3 simboli o 3 colori identici, deve annunciare a voce alta e chiaramente comprensibile il nome della serie (teschio, sciabola, palma, diamante, barca, pistola, nero, rosso, verde, blu, giallo, viola)

Se un giocatore identifica 2 serie, dovrà dire "2" poi citare immediatamente le 2 serie.

(attenzione: ci possono essere 2 serie solo con 5 dadi)

- Se l'annuncio è giusto: prende i dadi della/delle serie annunciata/annunciate e li tiene davanti a sé, con gli altri dadi.

Fa poi avanzare la sua pedina sul tabellone, dello stesso numero di caselle della/delle serie annunciata/annunciate.

(ad esempio: 2 serie annunciate, la pedina avanza di 2 caselle).

Poi il gioco riprende e rilancia 1 dado.

- Se il giocatore si è sbagliato (se almeno una parte di ciò che ha detto è sbagliata), porta

indietro la propria pedina sul tabellone dello stesso numero di caselle rispetto alla/alle serie annunciata/annunciate.

(Se la sua pedina è sempre sulla casella di partenza, non si sposta).

Poi il gioco riprende e il giocatore successivo lancia 1 dado.

Nota: si applicano le stesse azioni nel raro caso in cui un giocatore annunci 3 serie. In questo caso, avanza (oppure fa indietreggiare) la propria pedina di 3 caselle.

Casi particolari:

Serie di "Palme": quando un giocatore annuncia una serie di "palme" avanza con la sua pedina di 3 caselle.

Serie "Teschi": quando un giocatore annuncia una serie di "teschi" avanza con la sua pedina di una casella e fa indietreggiare tutti gli altri giocatori di una casella.

N.B. 1: Solo il giocatore che ha fatto un annuncio per primo può far avanzare (o indietreggiare) la propria pedina. Se un'altra serie è visibile, gli altri giocatori dovranno attendere che venga lanciato un nuovo dado per poterla annunciare.

N.B. 2: se 2 (o più) giocatori fanno un annuncio contemporaneamente, ognuno recupera un dado e il turno passa al giocatore successivo.

N.B. 3:

-Se al momento del lancio del dado un altro dado si sposta e cambia faccia, si conserva il risultato ottenuto.

-Quando un dado, dopo il lancio, non si posiziona correttamente, (a prescindere dal fatto che si tratti di quello appena lanciato o di un altro già presente sulla pista) il giocatore che ha appena giocato deve muovere leggermente il tabellone di gioco affinché il dado in questione si posizioni correttamente.

N.B. 4: Nel momento in cui un giocatore, durante il suo turno, non ha più dadi da lanciare, la mano passa al giocatore successivo. Può comunque continuare ad annunciare delle serie.

Se non restano dadi da lanciare (ovverosia quando i 12 dadi sono tutti presenti sulla pista) allora verranno ridistribuiti tutti i dadi fra i giocatori come all'inizio della partita.

Chi vince?

Il primo giocatore che raggiunge il tesoro vince la partita.

P Regras do jogo



Dos 6 aos
99 anos



2 a 4
jogadores



15 min

Conteúdo

pista 1 de lançamento, 12 dados, 4 peões piratas, 1 tabuleiro "mapa do tesouro".

Objetivo do jogo

Ser o primeiro pirata a chegar ao tesouro.

Preparação do jogo

A pista é colocada no centro da mesa de forma equidistante de todos os jogadores. O tabuleiro é colocado de lado. (Deve estar visível a todos.)

Cada jogador escolhe um peão que coloca em cima da casa de partida do tabuleiro e recebe dados que coloca à frente dele.

- **com 2 jogadores:** 6 dados cada um.

- **com 3 jogadores:** 4 dados cada um.

- **com 4 jogadores:** 3 dados cada um.

Desenrolar do jogo

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo começa lançando um dado na pista. O jogador seguinte faz a mesma coisa e assim sucessivamente... Os dados são deste modo lançados uns após os outros em cima da pista. Os jogadores observam atentamente os dados à medida dos lançamentos de modo a identificarem o aparecimento de séries.

O primeiro jogador que identificar uma série de pelo menos 3 símbolos ou 3 cores iguais deve anunciar em voz alta e compreensível o nome da série (caveira, sabre, coqueiro, diamante, barco, pistola, preto, vermelho, verde, azul, amarelo, roxo).

Se um jogador identificar 2 séries, deve dizer "2" e depois nomear imediatamente as 2 séries.

(Obs.: Podem existir 2 séries com somente 5 dados.)

- Se ele anunciar corretamente: pega nos dados da(s) série(s) que anunciou e guarda-os à frente dele com os outros dados.

Depois, avança com o seu peão no tabuleiro o mesmo número de casas que o número de série(s) anunciada(s). (por ex.: 2 séries anunciadas, o peão avança 2 casas).

Depois, o jogo continua e ele lança um dado.

- Se o jogador se enganar (se pelo menos uma parte do que anunciou estiver errado), recua o seu peão no tabuleiro o mesmo número de casas que o número de série(s) anunciada(s).

(Contudo, se o seu peão ainda estiver na casa da partida, este não se move.)

Depois, o jogo continua e cabe ao seguinte jogador lançar 1 dado.

Obs.: Aplicam-se as mesmas ações no caso excepcional em que um jogador anunciar 3 séries. Nesse caso, ele avança (ou recua) o seu peão 3 casas.

Casos especiais:

Série de "coqueiros": quando um jogador anuncia uma série de "coqueiros", avança o seu peão 3 casas.

Série de "caveiras": quando um jogador anuncia uma série de "caveiras", avança o seu peão uma casa e recua o peão de todos os outros jogadores uma casa.

N.B. 1: Somente o jogador que anunciou em 1.º lugar pode avançar (ou recuar) o seu peão. Se uma outra série estiver visível, os outros jogadores deverão aguardar que um novo dado seja lançado para poder anunciá-la.

N.B. 2: Se 2 jogadores (ou mais) anunciarem exatamente ao mesmo tempo, nenhum dos dois poderá anunciar séries, cada um recupera um dado e caberá a vez ao jogador seguinte.

N.B. 3:

- Se, aquando de uma lançamento de dado, um outro dado mudar de face, guarda-se o resultado obtido.

- Quando um dado ficar "em pé" (quer seja o dado que foi lançado ou um outro já presente na pista), o jogador que acaba de jogar deve mover ligeiramente a pista para que este fique bem deitado.

N.B. 4: Quando, na sua vez de jogar, um jogador não tiver mais dados para lançar, a vez passa ao jogador seguinte. Contudo, ele pode continuar anunciando séries.

Se não restar nenhum dado para lançar (isto é, os 12 dados estão na pista), então repartem-se todos os dados entre os jogadores como no início do jogo.

Quem ganha?

O primeiro jogador a chegar ao tesouro ganha o jogo.



Fra 6 til
99 år



2 til 4 spillere



15 min

Indhold

1 plade til terningkast, 12 terninger, 4 piratbrikker, 1 spilleplade med skattekortet.

Spillets formål

At være den første pirat, der når frem til skatten.

Forberedelse af spillet

Pladen til terningkast lægges på midten af bordet, i lige stor afstand fra samtlige spillere. Spillepladen lægges ved siden af (den skal ligge, så alle kan se den).

Hver spiller vælger en brik, som stilles på startfeltet på spillepladen med skattekortet, og man får ligeledes et antal terninger, som man lægger foran sig:

- **ved 2 spillere:** Får hver spiller 6 terninger
- **ved 3 spillere:** Får hver spiller 4 terninger
- **ved 4 spillere:** Får hver spiller 3 terninger

Spillets forløb

Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder ved at kaste en terning på pladen til terningkast. Den næste spiller gør det samme osv.... Det vil sige, at terningerne kastes én efter én på pladen. Spillerne observerer nøje terningerne, efterhånden som de kastes, for at spotte om der kommer en serie.

Den første spiller, der opdager en serie med mindst 3 symboler eller tre ens farver, skal højt og tydeligt sige navnet på serien (Dødningehoved, sabel, palmetræ, skattekiste, båd, pistol, sort, rød, grøn, blå, gul, lilla) Hvis en spiller opdager 2 serier, skal spilleren sige "2" og så straks benævne de 2 serier

(**bemærk**, at der godt kan være 2 serier med kun 5 terninger).

- Hvis benævnelsen er korrekt: tager spilleren terningerne fra serien/serierne, som er blevet sagt højt, og beholder dem foran sig sammen med sine andre terninger.

Derefter flytter spilleren sin brik det antal felter, der tilsvare antallet af den/de benævnte serie(r) (fx : når 2 serier benævnes, flyttes brikken 2 felter frem).

Derefter fortsætter spillet, og spilleren kaster igen 1 terning.

- Hvis spilleren har taget fejl (hvis mindst en af de benævnte serier ikke er korrekt), rykkes hans/hendes brik det antal felter tilbage, der tilsvare til antallet af den/de benævnte serie(r)

(Dog bliver brikken stående, hvis den stadigvæk står på startfeltet).

Derefter fortsætter spillet, og det er næste spillers tur til at kaste 1 terning.

Bemærk: De samme regler gælder i de sjældne tilfælde, hvor en spiller benævner 3 serier på en gang. I sådan et tilfælde rykkes brikken 3 felter frem eller tilbage.

Særlige tilfælde:

Serie med "Palmetræer": Når en spiller benævner en serie med "palmetræer", rykkes der 3 felter frem.

Serie med "Dødningehoveder": Når en spiller benævner en serie med "dødningehoveder", rykkes spillerens brik et felt frem, og alle de andre spillers brik rykkes et felt tilbage.

NB1: Det er kun den spiller, der som den 1. benævner en serie, der kan rykke sin brik frem (eller tilbage). Hvis en anden serie er spottet, skal de andre spillere vente, til der igen er kastet en terning, for at kunne benævne denne serie.

NB2: Hvis 2 spillere (eller flere) benævner en serie på nøjagtig samme tid, er der ingen af de to, der kan beholde serien, hver spiller får en terning, og turen går videre til næste spiller.

NB3:

- Hvis en anden terning vender sig om på en anden side, når man kaster en terning, lader man den ligge på denne nye side. - Hvis en terning står på højkant (hvad end det er den terning, som lige er blevet kastet, eller en terning som allerede lå på pladen), rykker den spiller, der lige har spillet, pladen forsigtigt fra side til side, indtil terningen igen ligger lige.

NB4 : Hvis en spiller ikke har flere terninger tilbage, når det er hans eller hendes tur, går turen videre til næste spiller. En spiller uden terninger kan dog stadigvæk benævne serier. Hvis der ikke er flere terninger tilbage at kaste (det vil sige, at de 12 terninger ligger på pladen), fordeler man terningerne mellem spillererne igen, som i begyndelsen af spillet.

Hvem vinder?

Den spiller, som først når frem til skatten, vinder.

S Spelregler



Från 6 till
99 år



2 till 4 spelare



15 min

Innehåll:

1 kastbana, 12 tärningar, 4 piratfigurer, 1 spelplan med skattkarta.

Spelets mål:

Spelets mål: att bli den första piraten som hinner fram till skatten.

Spelförberedelser:

Kastbanan placeras mitt på bordet, på lika långt avstånd från alla spelare. Skattkartan placeras bredvid (den ska vara väl synlig för alla).

Varje spelare väljer en piratfigur som placeras på skattkartans startruta och tar emot tärningarna som de placerar framför sig:

- **med 2 spelare:** 6 tärningar var
- **med 3 spelare:** 4 tärningar var
- **med 4 spelare:** 3 tärningar var

Så här spelar man:

Spelarna spelar i tur och ordning medurs. Den yngsta spelaren börjar genom att kasta en tärning på kastbanan. Sedan kastar nästa spelare en tärning och så vidare ... Tärningarna kastas efter varandra på banan. Spelarna håller ögonen på tärningarna och försöker att upptäcka serier av symboler eller färger allt eftersom de kastas.

Den spelare som först upptäcker en serie på minst 3 likadana symboler eller 3 likadana färger ropar högt och tydligt ut namnet på serien (dödskalle, sabel, kokospalm, kista, båt, pistol, svart, röd, grön, blå, gul, lila).

Om en spelare upptäcker 2 serier ropar han/hon "2" och sedan namnen på de 2 serierna. Det kan bli 2 serier med bara 5 tärningar.

- Om spelaren säger rätt: spelaren tar tärningarna som ingår i serien/serierna som ropats ut och lägger dem framför sig tillsammans med sina övriga tärningar.

Sedan flyttar spelaren sin pirat lika många steg framåt på spelplanen som det antal serier som ropats ut. (T.ex. 2 utropade serier betyder att piraten flyttas två steg framåt).

Sedan kastar spelaren 1 tärning igen.

- Om spelaren säger fel (misstar sig på minst en av serierna) flyttar hen tillbaka sin pirat lika många steg på spelplanen som antalet utropade serier. (Om piraten fortfarande står kvar på startrutan flyttas den inte alls). Sedan återupptas spelet genom att nästa spelare kastar en tärning.

Anmärkning: Samma spelregler gäller i de sällsynta fall då en spelare ropar ut 3 serier. I de fallen flyttar spelaren sin pirat 3 steg framåt eller bakåt.

Specialfall:

Kokospalmserien: Om en spelare ropar ut en serie med kokospalmer flyttar hen sin pirat 3 steg framåt.

Dödskalleserien: Om en spelare ropar ut en serie med kokospalmer flyttar hen sin pirat ett steg framåt och alla andra spelares pirater backar ett steg.

OBS 1: Bara den spelare som först ropar ut en serie får flytta fram (eller måste backa) sin pirat. Om det finns fler serier på kastbanan än den som ropats ut måste övriga spelare vänta tills en ny tärning kastats innan de kan ropa ut serien.

OBS 2: Om 2 spelare (eller fler) gör ett utrop exakt samtidigt blir utropet ogiltigt och turen går vidare till nästa spelare.

OBS 3:

- Om en tärning rubbas och byter sida när en annan tärning kastas gäller den nya sidan.

- Om en tärning hamnar snett, (antingen den som just kastats eller en som redan ligger på banan) skakar spelaren som just kastat, lätt på kastbanan så att tärningen hamnar rätt med en sida uppåt.

OBS 4: Om en spelare får slut på tärningar går turen vidare till nästa spelare. Men spelaren som har slut på tärningar kan fortfarande göra utrop och vinna nya. Om det inte finns några tärningar kvar att spela, (det vill säga alla 12 tärningar ligger på kastbanan) samlas de ihop och delas ut till spelarna precis som i början av spelet.

Vem vinner?

Den första spelare som hinner fram till skatten vinner spelet.



6–99 лет



2–4 игрока



15 минут

В комплекте

1 дорожка, 12 кубиков, 4 фишки «пират», 1 карта сокровищ.

Цель игры

вым добраться до сокровищ.

Подготовка к игре

Положите дорожку в центре стола на равном расстоянии от игроков. Карту сокровищ положите рядом. (Она должна быть хорошо видна всем.)

Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее на клетку «старт» карты сокровищ. Затем он получает кубики и кладет их перед собой:

- При игре вдвоем каждый получает **по 6 кубиков**.

- При игре втроем — **по 4 кубика**.

- При игре вчетвером — **по 3 кубика**.

Ход игры

Ход переходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок. Он бросает один кубик на дорожку. Следующий игрок также бросает один кубик и т. д. То есть игроки по очереди добавляют новые кубики на дорожку. При этом они внимательно смотрят на кубики по ходу бросков и стараются найти серии.

Игрок, который первым увидел серию как минимум из трех одинаковых значков или цветов, должен громко и четко произнести название этой серии («череп», «сабли», «кокосы», «алмазы», «корабли», «пистолеты», «черная», «красная», «зеленая», «синяя», «желтая», «фиолетовая»).

Если игрок увидел 2 серии, он должен сказать «две» и затем назвать обе серии.

(Две серии может выпасть уже на пяти кубиках.)

— **Если игрок всё назвал верно**, он забирает кубики названной(ых) им серии(й) и кладет их перед собой рядом с другими своими кубиками.

При этом он передвигает свою фишку на карте вперед на количество клеток, равное количеству названных им серий. (Например, назвав 2 серии, он передвигает фишку на

2 клетки вперед).

Затем он вновь бросает один кубик.

— Если игрок ошибся (назвал что-то неверно, даже частично), он передвигает свою фишку на карте назад на количество клеток, равное количеству названных им серий. (Но если его фишка стоит на клетке «старт», то она остается на месте.)

Затем кубик бросает следующий игрок.

Примечание. Те же правила применяются в редких случаях, когда игрок называет 3 серии. При этом его фишка идет вперед или назад на 3 клетки.

Особые случаи

Серия «кокосы»: если игрок верно назвал серию «кокосы», он передвигает свою фишку на 3 клетки вперед.

Серия «череп»: если игрок верно назвал серию «череп», он передвигает свою фишку на 1 клетку вперед, а фишки всех соперников — на 1 клетку назад.

Примечание 1. Ход фишкой (вперед или назад) делает только тот игрок, который первым назвал серию(и). Если при этом видны и другие серии, другие игроки смогут их назвать только после броска следующего кубика.

Примечание 2. Если несколько игроков назвали серии одновременно, то результат не засчитывается, каждый из них забирает по 1 кубик и ход переходит к следующему игроку.

Примечание 3.

— Если при броске кубика другой кубик перекатился на другую грань, это новое положение сохраняется.

— Если кубик (брошенный или уже лежащий на дорожке) встретил препятствие и остановился на ребре, игрок, выполняющий ход, должен слегка пошевелить дорожку, чтобы кубик лег на одну из граней.

Примечание 4. Если игрок получил право хода, но у него закончились кубики, ход переходит к следующему игроку. Но этот игрок по-прежнему может называть серии. Если все 12 кубиков оказались на дорожке и бросок выполнить невозможно, то все кубики вновь раздают игрокам, как в начале партии.

Определение победителя

Партию выигрывает тот, кто первым добрался до сокровищ.

Coconut Pirate



DJ08460



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.