

## Djeco társasjáték: **Kókusz kalóz - Coconut pirate**

Cikkszám: **DJ08460**

A gyorsaság és megfigyelés játéka.

Gyorsnak kell lenned és jól kell összpontosítanod, ha talpon akarsz maradni a kalózok világában! Az jut elsőnek a kincshez, aki a legtöbb kocka kombinációt észreveszi!



<b>Ajánlott életkor:</b>	6-99 éveseknek
<b>Játékosok száma:</b>	2-4
<b>Időtartam:</b>	15 perc
<b>Tartozékok:</b>	1 kockatábla, 12 kocka, 4 kalóz figura, 1 kincses térkép tábla.
<b>A játék célja:</b>	elsőként elérni a kincset.

**Előkészületek:** A kockatáblát az asztal közepére tesszük, hogy minden játékos elérje. A térkép játéktáblát tegyük a kockatábla mellé (hogy mindenki jól láthassa).

Minden játékos választ egy figurát, amit a játéktábla kezdő mezőjére tesznek, majd fognak néhány kockát:

- Két játékos esetén: mindenki hat kockát kap
- Három játékos esetén: mindenki négy kockát kap
- Négy játékos esetén: mindenki három kockát kap

**A játék menete:** A játék órajárás szerint halad. A legfiatalabb játékos kezd, dob a kockával a kockatáblán. A következő játékos ugyanígy tesz, és így tovább... a kockákat így egymás után dobják a kockatáblára. A játékosoknak figyelniük kell a kockákat, hogy felismerjék a kialakuló sorozatokat.

Próbálj elsőként észrevenni egy három jelből, vagy három azonos színből álló sorozatot. A sorozat nevét hangosan, érthetően mondd is be (kalóz koponya, szablya, kókuszpálma, gyémánt, hajó, pisztoly, fekete, vörös, zöld, kék, sárga, lila).

Ha két sorozatot is látsz, először "kettő"-t kell mondanod, majd utána rögtön a két sorozat nevét.

Megjegyzés: már öt kockánál is létrejöhet két sorozat.

- Ha a bemozdásod helyes: vedd el a sorozathoz tartozó kockákat és tedd magad elé a többi kockához.

Aztán lépj a saját figuráddal a térkép táblán annyi mezőt, amennyi sorozatot bemozdál (pl. ha két sorozatot mondtál be, két mezőt lépj előre).

Ezután a játék a te kockadobásoddal folytatódik.

- Ha tévedtél (a bemozdott sorozat legalább egy része téves), annyi mezőt lépj a figuráddal visszafelé, ahány sorozatot bemozdál. (Ha a figurád még mindig a kezdő mezőn áll, nem kell lépned vele).

A játék ezután folytatódik a következő játékos kockadobásával.

Megjegyzés: akkor is ezeket a lépéseket kell követned, ha három sorozatot mondasz be (ami ritka eset). Ilyenkor három mezőt lépj előre vagy hátra.

### **Különleges esetek:**

- **A "kókuszpálma" sorozat:** amikor egy "kókuszpálma" sorozatot mondasz be, három mezőt lépj előre a figuráddal.
- **A "kalóz koponya" sorozat:** amikor egy "kalóz koponya" sorozatot mondasz be, lépj egy mezőt előre a saját figuráddal, és lépj egy mezőt hátra az összes többi játékos figuráival.

Ne feledjük 1: csak akkor léphetsz a figuráddal előre (vagy hátra), ha elsőként mondasz be sorozatot. Ha egy másik sorozat is látható, amit nem mondtál be, a többi játékosnak várnia kell a következő kockadobásig annak bemozdásával.

Ne feledjük 2: ha két vagy több játékos pontosan egyszerre mond be sorozatot, egyikük bemozdása sem érvényes, a játék pedig folytatódik a következő játékosal.

Ha ebben a vonatkozásban vitára kerülne a sor, kérhetik egy másik játékos bírói segítségét.

### Ne feledjük 3:

- ha dobáskor egy kocka fellök egy másikat, aminek így változik a mutatott oldala, úgy hagyjuk és nem fordítjuk vissza.

- ha egy kocka az élén áll meg, nem az oldalán (akár újonnan dobott, akár egy másik, már a táblán lévő), a játékosnak, aki éppen a soros, meg kell noszogatni a táblát, hogy a kocka megfelelő helyzetbe érkezzen.

Ne feledjük 4: ha nincs nálad kocka, amit dobhatnál, amikor te következelsz, rögtön jön a következő játékos. Viszont sorozatokat ugyanúgy bemozdhatasz.

Ha egyáltalán nincs már dobható kocka (vagyis mind a 12 kocka a táblán van), akkor a kockákat szétosztjuk a játékosok között úgy, ahogy a játék elején.

**Győzelem:** Az a játékos nyeri meg a játékot, aki elsőként éri el a kincset.

*Grégory Kirszbaum és Alexandre Sanders játéka*