

Coconut Pirate



Gra na szybkość i obserwację

2-4 graczy

Wiek graczy 5-99 lat

Czas trwania: 15 minut

Zawartość: 1 podkładka na kości, 12 kości, 4 sztuki piratów (pionki), 1 mapa skarbów (plansza do gry)

Cel gry: Być pierwszym piratem, który zdobędzie skarb

Przygotowanie gry:

Podkładkę na kości należy ułożyć pośrodku stołu w równej odległości od wszystkich graczy. Plansza do gry jest ułożona obok podkładki na kości. (Musi być dobrze widoczna dla wszystkich graczy).

Gracze wybierają pionek, który ustawiają na starcie planszy do gry. Następnie otrzymują kości, które układają przed sobą:

- w przypadku 2 graczy: po 6 kości dla każdego gracza
- w przypadku 3 graczy: po 4 kości dla każdego gracza
- w przypadku 4 graczy: po 3 kości dla każdego gracza

Przebieg gry:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Najmłodszy z graczy zaczyna – rzuca jedną kością po podkładce. Następny gracz robi to samo i tak dalej.

Wszystkie kości są rzucane w ten sposób po podkładce. Wszyscy gracze muszą uważnie patrzeć na rzucane kości, aby zauważyć powstanie serii.

Spróbuj być pierwszym graczem, który zauważy serię co najmniej 3 symboli lub 3 tych samych kolorów i powiedz głośno i wyraźnie nazwę serii (czaszka i piszczetele, szabla, drzewo kokosowe, diament, łódka, pistolet, czarny, czerwony, zielony, niebieski, żółty, fioletowy). Jeśli zauważysz dwie serie, musisz powiedzieć „dwa” lub „dwie” i natychmiast podać nazwy tych dwóch serii.

(Uwaga: mogą istnieć dwie serie z pięciu kości)

- Jeśli poprawnie zaobserwowałeś i nazwałeś serię kości: zabierasz kości tworzące serię, którą nazwałeś i kładziesz przed sobą, razem ze swoimi pozostałymi kośćmi.

Następnie przesuwasz do przodu pionek na planszy o liczbę pól równą ilości serii jaką poprawnie odgadłeś (np. jeśli poprawnie odgadłeś 2 serie, przesuwasz pionek o 2 pola do przodu)

Następnie gra jest kontynuowana i znów rzucasz jedną kostką.

- Jeśli pomyliłeś się (jeśli co najmniej część z tego jak zaobserwowałeś i nazwałeś serię była błędna), wówczas cofasz pionek o liczbę pól równej ilości nazwanych serii.

(Jednakże, jeśli twój pionek nadal znajduje się na polu startowym – nie przesuwasz go). Następnie gra jest kontynuowana i kolejny gracz rzuca kostką po podkładce.

Uwaga: te same czynności wykonujesz, kiedy można ogłosić aż trzy serie (rzadki przypadek) – wtedy przesuwasz do przodu lub do tyłu pionek o trzy pola.

Serie specjalne:

Seria „drzewo kokosowe: kiedy odgadniesz serię „drzewo kokosowe”, przesuwasz pionek do przodu o 3 pola

Seria „czaszki i piszczele: kiedy odgadniesz serię „czaszki i piszczele: przesuwasz swój pionek do przodu o jedno pole a pionki pozostałych graczy o jedno pole do tyłu

Uwaga 1: swój pionek możesz przesunąć do przodu (lub do tyłu) tylko, jeśli jesteś pierwszym z graczy, który zauważył i nazwał serię z wyrzuconych kości. Jeśli można potem zauważyć jakąś inną serię, pozostali gracze muszą czekać, aż zostanie wyrzucona kolejna kostka aby móc nazwać tę widoczną serię.

Uwaga 2: jeśli dwóch lub więcej graczy krzyknie serię w tym samym czasie, żaden z nich nie może jej nazwać i kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jednak w przypadku sporu można poprosić innego gracza o pełnienie funkcji sędziego i rozstrzygnięcie, kto krzyknął pierwszy.

Uwaga 3:

- jeśli rzucona kostka uderzy kostkę, która już leży na podkładce i od uderzenia zmieni stronę – zostawiamy ją tak, jak się odwróciła z nowym obrazkiem

- jeśli kostka zatrzyma się na krawędzi (zarówno ta rzucona, jak i te, które już leżą na podkładce) – gracz, który rzucał kostką musi delikatnie poruszyć podkładką, aby wszystkie kości ułożyły się płasko.

Uwaga 4:

Jeśli w swojej kolejce nie masz już kości do rzucenia, kolejka przechodzi na następnego gracza.

Możesz jednak dalej zauważać i nazywać serie.

Jeśli żaden z graczy nie ma już kości do wyrzucenia (to znaczy, że wszystkie 12 kości leży na podkładce), wówczas wszystkie kości są ponownie rozdane graczom jak na początku gry.

Zwycięstwo:

Pierwszy z graczy, który dotrze do skarbu wygrywa grę.