

## 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.



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.