

- Folytatod a körödet és kockáztatod a kincslapkákat Dobsz, és a figurákkal újra lépsz, hátha sikerül egy újabb kincslapkát begyűjtened. Ha Kókusz kapitány egy üres szigetre érkezik, egy újabb lapkát kaphatsz. Addig dobhatsz újra és újra, amíg Kókusz kapitány mindig olyan szigetre érkezik, ahol nem áll senki más.

De vigyázz! Ha nem álltál meg időben, és a dobás után olyan szigetre lépsz, ahol már Joe kalóz vagy a majom áll, az összes olyan kincset elveszted, amit ebben a körben megszerezted. A kincslapkákat vissza kell raknod az asztal közepén lévő pakli tetejére.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az utolsó kincslapkát is felvette valamelyik játékos. Most következik a kincslapkák összeszámolása. Az a lapka, amelyen kincsesláda látható, 1 pontot ér, a hordó 2 pontot, a pénzeszsák pedig 3 pontot. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, megnyerte a játékot.

Ha kisebb gyerekekkel játszunk a játékot, ne számoljuk a pontokat, hanem tegyük össze egy-egy toronykupacba a saját lapkáinkat, és mérjük össze, kié nagyobb. A legmagasabb torony gazdája lesz a győztes.

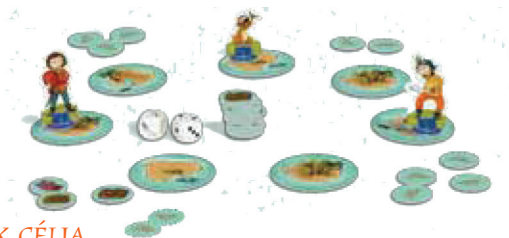
Előfordulhat, hogy döntetlen lesz a verseny, és több győztest is hirdethettek.

JÁTÉKVARIÁCIÓ IDŐSEBB GYEREKEKNEK

Nehezítsük meg a játékot azzal, hogy csak 6 szigettel játszunk. Minden más szabály változatlan, vagyis a fentebb leírtaknak megfelelően kell játszani a hat szigettel is.

A DOBOZ TARTALMA

3 talpas figura (Kókusz kapitány, Joe kalóz, majom)
2 dobókocka (kapitánykocka, kalózkocka)
7 sziget
27 kincslapka (1, 2 és 3 értékű kincsekkel)



A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos, aki a legtöbb pontot harácsolja össze, megnyeri a játékot.

JÁTÉKLEÍRÁS

A legelső játék előtt nyomkodjuk ki a lapkákat a keretéből, és óvatosan illesszük bele Kókusz kaptányt, Joe kalózt és a majmot a műanyag talpfarmákba.

A 7 szigetből alakítsunk kört az asztal közepén úgy, hogy minden játékos számára elérhető legyen. Ezután keverjük meg a kincslapkákat, és képezzünk belőlük egy képpel felfelé fordított paklit, amit tegyünk a szigetekből alkotott kör közepére. Minden figurát állítsunk egy-egy tetszés szerinti üres szigetre, és készítsük elő a dobókockákat.

A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, majd a játékosok az óra járásával megegyező irányban követik egymást. Amikor sorra kerülsz, dobj mindkét kockával.



KÓKUSZ KAPITÁNY-KINCSEKERESÉSRE FEL!

Izgalmas, kalózos társasjáték 2–4 játékos részére 5 éves kortól

Az aranycsörgés hívó szavára Kókusz kapitány útra kel a Csendes-óceán mesebeli kincseiért. De nem csak ő akarja megkaparintani a kincseket! A rafinált Joe kalóz és majmai is a csodás zsákmányra feni a fogát. Menekülj a kincssel biztonságos helyre időben, mielőtt a gazfickók lecsapnának rá!

Először nézd meg a kalózkockát:

Szablya

Ha a kockán egy szablyát látsz, lépj egyet Joe kalózzal! Ha kettő szablya látható, kettő mezőt lépj előre a kalózzal!

Banán

Ha kocka egy banánt mutat, a majommal lépj egyet előre. Ha két banánt látsz, kettő mezőt haladj vele előre.

Most nézd meg a kapitánykockát:

Lépj annyit előre Kókusz kaptánnyal, ahány pöttyöt látsz a kockán.

Fontos: Minden figura csak az óramutató járásával megegyező irányban léphet.

MELYIK SZIGETRE ÉRKEZIK KÓKUSZ KAPITÁNY?

Ha olyan szigetre érkezel, amin már Joe kalóz vagy a majom áll, akkor nagy peched van. A gazfickók elrabolják Kókusz kapitány kincsét, így nem kapsz kincslapkát, és a következő játékodon a sor, hogy dobjon.

JÁTÉKLEÍRÁS

Ha Kókusz kapitánnyal olyan szigetre érkezel, amelyen sem Joe kalóz, sem a majom nem áll, szerencséd van! Vegyél fel az asztal közepén lévő kupacból egy kincslapkát, és képpel felé tedd le magad elé!

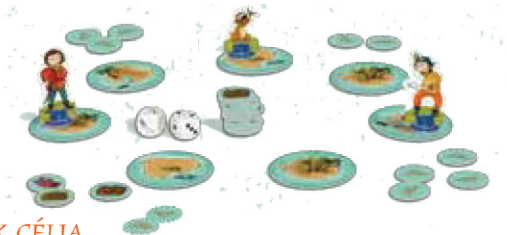
Most két lehetőség közül választhatsz:

- Megállsz, és az eddig begyűjtött kincset biztosan a magadénak tudhatod: Ebben a körben nem csinálsz már semmit, és az összegyűjtött kincslapkaokat lefordítod. A kincslapkaok csak a tieid. Ezután a soron következő játékos jön, és dob a kockákkal.



A DOBOZ TARTALMA

3 talpas figura (Kókusz kapitány, Joe kalóz, majom)
2 dobókocka (kapitánykocka, kalózkocka)
7 sziget
27 kincslapka (1, 2 és 3 értékű kincsekkel)



A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos, aki a legtöbb pontot harácsolja össze, megnyeri a játékot.

JÁTÉKLEÍRÁS

A legelső játék előtt nyomkodjuk ki a lapkákat a keretekből, és óvatosan illesszük bele Kókusz kaptányt, Joe kalózt és a majmot a műanyag talpformákba.

A 7 szigetből alakítsunk kört az asztal közepén úgy, hogy minden játékos számára elérhető legyen. Ezután keverjük meg a kincslapkákat, és képezzünk belőlük egy képpel felfelé fordított paklit, amit tegyünk a szigetekből alkotott kör közepére. Minden figurát állítsunk egy-egy tetszés szerinti üres szigetre, és készítsük elő a dobókockákat.

A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, majd a játékosok az óra járásával megegyező irányban követik egymást. Amikor sorra kerülsz, dobj mindkét kockával.

- Folytatod a kördet és kockáztatod a kincslapkákat Dobsz, és a figurákkal újra lépsz, hátha sikerül egy újabb kincslapkát begyűjtened. Ha Kókusz kapitány egy üres szigetre érkezik, egy újabb lapkát kaphatsz. Addig dobhatsz újra és újra, amíg Kókusz kapitány mindig olyan szigetre érkezik, ahol nem áll senki más.

De vigyázz! Ha nem álltál meg időben, és a dobás után olyan szigetre lépsz, ahol már Joe kalóz vagy a majom áll, az összes olyan kincset elveszted, amit ebben a körben megszerezted. A kincslapkákat vissza kell raknod az asztal közepén lévő pakli tetejére.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint az utolsó kincslapkát is felvette valamelyik játékos. Most következik a kincslapkák összeszámolása. Az a lapka, amelyen kincsesláda látható, 1 pontot ér, a hordó 2 pontot, a pénzeszsák pedig 3 pontot. Aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze, megnyerte a játékot.

Ha kisebb gyerekekkel játszunk a játékot, ne számoljuk a pontokat, hanem tegyük össze egy-egy toronykupacba a saját lapkáinkat, és mérjük össze, kié nagyobb. A legmagasabb torony gazdája lesz a győztes.

Előfordulhat, hogy döntetlen lesz a verseny, és több győztest is hirdethettek.

JÁTÉKVARIÁCIÓ IDŐSEBB GYEREKEKNEK

Nehezítsük meg a játékot azzal, hogy csak 6 szigettel játszunk. Minden más szabály változatlan, vagyis a fentebb leírtaknak megfelelően kell játszani a hat szigettel is.

Először nézd meg a kalózkockát:

Szablya

Ha a kockán egy szablyát látsz, lépj egyet Joe kalózzal! Ha kettő szablya látható, kettő mezőt lépj előre a kalózzal!

Banán

Ha kocka egy banánt mutat, a majommal lépj egyet előre. Ha két banánt látsz, kettő mezőt haladj vele előre.

Most nézd meg a kapitánykockát:

Lépj annyit előre Kókusz kaptánnyal, ahány pöttyöt látsz a kockán.

Fontos: Minden figura csak az óramutató járásával megegyező irányban léphet.

MELYIK SZIGETRE ÉRKEZIK KÓKUSZ KAPITÁNY?

Ha olyan szigetre érkezel, amin már Joe kalóz vagy a majom áll, akkor nagy peched van. A gazfickók elrabolják Kókusz kapitány kincsét, így nem kapsz kincslapkát, és a következő játékodon a sor, hogy dobjon.

JÁTÉKLEÍRÁS

Ha Kókusz kapitánnyal olyan szigetre érkezel, amelyen sem Joe kalóz, sem a majom nem áll, szerencséd van! Vegyél fel az asztal közepén lévő kupacból egy kincslapkát, és képpel felé tedd le magad elé!

Most két lehetőség közül választhatsz:

- Megállsz, és az eddig begyűjtött kincset biztosan a magadénak tudhatod: Ebben a körben nem csinálsz már semmit, és az összegyűjtött kincslapkaokat lefordítod. A kincslapkaok csak a tied. Ezután a soron következő játékos jön, és dob a kockákkal.



KÓKUSZ KAPITÁNY-KINCSKERESÉSRE FEL!

Izgalmas, kalózos társasjáték 2–4 játékos részére 5 éves kortól

Az aranycsörgés hívó szavára Kókusz kapitány útra kel a Csendes-óceán mesebeli kincseiért. De nem csak ő akarja megkaparintani a kincseket! A rafinált Joe kalóz és majmai is a csodás zsákmányra feni a fogát. Menekülj a kincssel biztonságos helyre időben, mielőtt a gazfickók lecsapnának rá!