

# COCO CAPITANO



5-99 2-4 ~10

## La vanatoare de comori cu Coco Capitano

O vanatoare de comori pentru 2-4 jucatori cu varsta de la 5 ani in sus.

Comori valoroase il asteapta pe capitanul Coco, pe insulele marii de Sud. Dar oare va ajunge primul? Lacomul pirat Joe si mica sa maimuta vor toata comoara pentru ei.

**Contine:** - 3 piese de joc cu picioruse (Coco, Joe, maimuta)

- 2 zaruri; (cel al capitanului si al piratului)

- 7 insule;

- 27 piese de comoara (comori cu valoare de 1, 2 si 3)

**Scopul jocului:** Cine captureaza cele mai multe puncte castiga.

Inceperea jocului: Cand jucati pentru prima data, scoateti cu grija piesele si inserati cele 3 piese de joc pe piciorusele lor. Puneti cele 7 insule in cerc pentru a putea ajunge toti la ele. Amestecati piesele de comori si asezati-le cu fata in sus in mijlocul cercului. Puneti cele 3 piese de joc pe 3 insule diferite si pregatiti zarurile.



Cum se joaca: Cel mai tanar jucator incepe. Fiecare jucator actioneaza pe rand, ordinea fiind in sensul acelor de ceas. Cand va vine randul, jucati ambele zaruri.

De inceput, priviti zarul de pirat. Daca indica o sabie, mutati piratul un spatiu, iar daca indica doua sabii, mutati-l doua spatii. Daca indica banane, mutati maimuta atatea spatii cate banane indica zarul.

**Important: piesele pot inainta doar in sensul acelor de ceas.**

Daca ajungeti pe o insula unde este Joe sau maimuta, aveti ghinion, piratii va vor jefui si nu veti primi un cartonase de comoara. Acum este randul urmatorei jucator pentru a arunca zarurile. Daca ajungeti pe o insula unde nu se afla nici Joe, nici maimuta, luati primul cartonase de comoara de sus si plasati-l in fata voastra cu imaginea in sus. Faptul ca este cu fata in sus indica faptul ca aceasta nu se afla inca in siguranta in posesia dumneavoastra. Aveti doua optiuni: 1) Finalizati tura prin intoarcerea cartonaselor de comoara colectate in aceasta tura. Acum ele sunt in siguranta si este randul urmatorei jucator sa arunce zarurile. 2) Continuati turul si riscati sa pierdeti cartonasele castigate in timpul turei. Aruncati din nou zarul, daca iarasi ajungeti pe o insula neocupata, castigati alte comori. Va puteti incerca norocul cat de des doriti, dar, aveti grija, daca ajungeti pe o insula pe care se afla fie Joe, fie maimuta, pierdeti comorile si ele trebuie puse la loc la cartonasele de comori.

**Sfarsitul jocului:** Jocul se termina atunci cand cineva a luat ultimul cartonase. Fiecare jucator isi numara punctele. Primiti un punct pentru fiecare cufar, doua pentru butoiaze si trei puncte pentru saculeti. Cine a capturat cele mai multe puncte castiga. Pentru copiii mai mici, se pot compara cartonasele de comori ca si inaltime odata ce au fost puse unul deasupra celuilalt. In caz de egalitate, cel cu cele mai multe cufere castiga.

Pentru copiii mai mari se poate sporii dificultatea jucand cu numai 6 insule, respectand regulile de mai sus.

Design: Huch!& friends

Hutter Trade GmbH +Co KG

[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

