

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 pourra annoncer de série et la main passera au joueur suivant.

Il est cependant possible en cas de litige de faire appel à un autre joueur comme juge.

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.