

Правила на играта “Кокосови пирати”

Цел на играта:

Стани първият пират изкачил дървото и вземи титлата “Кокосво пират”.

Подготовка за игра:

Игралното поле на заровете се поставя в центъра на масата на равно разстояние от всички играчи. Точно до него се поставя игралното поле с карта на съкровището. Много е важно двете игрални полета са се виждат ясно от всички играчи.

Всеки играч избира пионка, с която да играе и получава зарове, които поставя пред себе си. В зависимост от броя играчи заровете, които получават:

- Ако играят двама играча: се раздават по 6 зара на всеки
- Ако играят трима играча: се раздават по 4 зара на всеки
- Ако играят четирима играча: се раздават по 3 зара на всеки

Начин на игра:

Играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка, като се започва от най-младия играч. Първия играч започва като хвърля 1 зар на игралното поле за зарове. Следващия играч прави същото и така нататък... Заровете се хвърлят един след друг върху игралното поле. Всички трябва да следят заровете много внимателно, за да забележи получаването на серии. Важно за всеки играч е да бъде първият, който ще забележи серия, която се състои от три еднакви символа или три еднакви цвята. Този, който пръв забележи серия ясно и силно да извика серията, която е забелязал: череп и кости, саби, кокосово дърво, диаманти, лодки, пистолети, черно, червено, зелено, синьо, жълто и лилаво. Ако играч забележи две серии трябва да извика „ДВЕ“ и да каже веднага кои е видял.

(Важно: Няма как да има две серии, ако върху игралното поле има 5 или по-малко зара).

- Ако обявяването на серия е вярна: играча, който я е обявил взема заровете със серията и ги поставя пред себе си, заедно с останалите си зарове. След това мести своята пионка с толкова квадратчета с колкото серии е обявил. Тоест ако е обявил една серия се мести с едно квадратче напред, ако са две с две квадратчета и т.н. След това играта продължава и играча хвърля следващия зар ако обявяването на серия НЕ е вярно играча, който я е обявил се връща назад с толкова квадратчета с колкото серии е обявил. Ако пионката на играча е все още на стартовото квадратче не се мести. След това играта продължава с хвърляне на зара на следващия поред.

Важно! В много редки случаи в които е възможно да се получат три серии, в такъв случай играча трябва да премести пионката с три квадратчета напред или назад.

Специални случаи:

- **Серия „кокосови дървета“:** когато играч обяви серия от кокосови дървета той премества своята пионка с три квадратчета.

- **Серия „череп и кости“:** когато играч обяви серия от „череп и кости“: той премества своята пионка с едно квадратче напред, а пионките на останалите с едно назад.

NB1! Играча може да мести своята пионка напред или назад, само ако ПРЪВ е обявил серията. Ако междувременно има друга серия, но играча не я е обявил, серията може да бъде обявена само след като се хвърли следващ зар.

NB2! Ако няколко играча обявят серия едновременно нито един от тях не мърда своята пионка и ред на следващия играч да хвърли зар. Ако играчите оспорват кой пръв е обявил серия могат да помолят друг играч да бъде съдия и да каже кой е бил пръв. Като се зачита мнението на рефера.

NB3! Ако бъде хвърлен зар и междувременно удари друг зар и го промени. То първия зар запазва страната, която се е получила след удара. Ако зара застане на калъч, то играча, който го е хвърлил трябва леко да премести кутията, за да падне зара правилно, но без да мести останалите.

NB4! Ако играча, който е наред остане без зарове е ред на играча след него. Играча, който е останал без зарове продължава да играе и да обявява серии. Ако на нито един от играчите не са останали зарове, тоест всички 12 са върху игралното поле, всички зарове се раздават отново на играчите и играта продължава.

Победител е този играч, който пръв стигне най-горното квадратче на игралното поле със съкровището.