

KAPTAN CEVİZ (COCO CAPITANO) Oyunun Kuralları

5 yaş ve üzeri , 2-4 oyuncu için bir hazine avı oyunu

Güney Denizi Adalarında Kaptan Ceviz'i değerli hazineler bekliyor. Fakat oraya varan ilk kişi Kaptan Ceviz olabilecek mi? Açgözlü Korsan Kuru Kafa ve arkadaşı Küçük Maymun tüm hazineyi ele geçirmek istiyorlar. Onlardan önce hazineyi bulup ele geçirmelisiniz!

İÇİNDEKİLER:

3 adet ayaklı figür (Kaptan Ceviz, Korsan Kuru Kafa, Küçük Maymun)
2 adet zar (Kaptanın zarı, Korsanın zarı)
7 adet ada
27 adet Hazine kartı (1, 2 ve 3 puan değerinde olan hazineler)

OYUNUN AMACI: En çok puan toplayan oyuncu oyunu kazanır.

HAZIRLIK:

Oyunu ilk defa oynarken oyunun tüm parçalarını dikkatlice kartondan ayırın ve Kaptan Ceviz'i, Korsan Kuru Kafa'yı ve Küçük Maymun'u ayaklara takın. Yedi adayı da çember oluşturacak şekilde, herkesin kolaylıkla ulaşabileceği uzaklıkta, masanın ortasına yerleştirin. Sonra hazine kartlarını karıştırın ve resimler üste gelecek şekilde bir deste halinde adaların oluşturduğu çemberin tam ortasına koyun. Figürleri farklı üç ada üzerine yerleştirin ve zarları hazırlayın.

OYUN:

Oyuna en küçük oyuncu başlar. Oyun saat yönünde sırayla oynanır. Sıra size geldiğinde her iki zarı da atın.

İlk Önce Korsan Zarına Bakın:

- **KILIÇ:** Korsan Kuru Kafa'yı, eğer zarın üzerinde 1 kılıç varsa 1 adım, 2 kılıç varsa 2 adım ilerletin.
- **MUZ:** Küçük Maymunu, eğer zarın üzerinde 1 muz varsa 1 adım, 2 muz varsa 2 adım ilerletin.

Sonra Kaptan Zarına Bakın: Gelen sayıya göre Kaptan Ceviz'i ilerletin.

ÖNEMLİ: Figürler yalnızca saat yönünde hareket edebilir.

KAPTAN KURU KAFA HANGİ ADAYA ULAŞTI?

- Eğer Kaptan Ceviz, Korsan Kuru Kafa'nın veya Küçük Maymun'un olduğu yere gelirse, şansSİZsiniz! Çünkü bu durumda korsanlar Kaptanın hazinesini çalarlar. Hazine kartı alamazsınız. Oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer.
- Eğer Kaptan Ceviz, Korsan Kuru Kafa'nın veya Küçük Maymun'un olmadığı bir adaya ulaşırsa hazine destesinin en üstündeki kartı alıp açık olarak önünüze koyun. Bu kartın açık olması hazinenin henüz tamamen size ait ve güvende olmadığını gösterir.

İki seçeneğiniz var:

- **Turunuzu bitirin ve hazinenizi koruyun:** Bu turda topladığınız hazine kartlarını ters çevirerek turunuzu sonlandırın. Artık bu kartlar size aittir ve güvendedir. Şimdi zarı atma sırası bir sonraki oyunculudur.
- **Tura devam edin ve bu turda kazandığınız hazine kartlarını kaybetme riskini alın:** Tekrar bir hazine ele geçirme umuduyla zarları tekrar atın ve Kaptan Ceviz'i bir kez daha ilerletin. Eğer işgal edilmemiş bir adaya ulaşırsa başka bir hazine kartı almaya hak kazanırsınız. İstedığınız kadar şansınızı deneyebilirsiniz.

Ancak dikkatli olun! Zamanında durmazsanız ve Kaptan Ceviz, Korsan Kuru Kafa veya Küçük Maymun tarafından işgal edilmiş bir adaya gelirse, bu turda kazandığınız tüm hazineyi kaybedersiniz. Bu kartlar ortadaki desteye geri konur.

OYUNUN SONU

En son hazine kartı alındığında oyun sona erer. Her bir oyuncu kendine ait hazine kartını sayar. Her hazine sandığı için 1 puan, fıçı için 2 puan ve çuval için 3 puan alırsınız. En yüksek puanı alan oyuncu oyunu kazanır. Daha küçük çocuklar için, kartları saymak yerine üst üste koyarak her bir oyuncunun destesinin yükseklikleri karşılaştırılabilir. En yüksek destesi olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumunda en çok hazine sandığı olan oyuncu oyunu kazanır.

DAHA BÜYÜK ÇOCUKLAR İÇİN

Zorluk derecesini arttırın ve oyunu yalnızca altı adayla oynayın. Oyun yukarıda açıklandığı gibi oynanır.