

# COCO CAPITANO



# COCO CAPITANO

## AUF SCHATZSUCHE

Ein piratenstarkes Sammelspiel für 2 bis 4 Spieler  
ab 5 Jahren

Bling, bling! Auf Coco Capitano warten in der Südsee wertvolle Schätze. Doch nicht nur auf ihn! Auch der raffgierige Piraten-Joe und sein Äffchen wollen Beute machen. Bringt die Schätze rechtzeitig in Sicherheit, bevor die Schurken zuschlagen!

### INHALT

- 3 Figuren mit Standfüßchen  
(Coco Capitano, Piraten-Joe, Äffchen)
- 2 Würfel (Capitano-Würfel, Piraten-Würfel)
- 7 Inseln
- 27 Schatzplättchen  
(mit Schätzen im Wert 1, 2 und 3)



### SPIELZIEL

Wer die meisten Punkte sammelt,  
gewinnt das Spiel.



### SPIELVORBEREITUNG

Vor dem allerersten Spiel löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln und steckt Coco Capitano, Piraten-Joe und das Äffchen in die Standfüßchen. Legt die sieben Inseln als Kreis für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Danach mischt ihr die Schatzplättchen, bildet einen Stapel und stellt ihn mit der Bildseite nach oben in die Mitte der Inseln. Stellt jede Figur auf eine beliebige freie Insel und haltet die Würfel bereit.

### DAS SPIEL

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln.

### SCHAU DIR ZUERST DEN PIRATEN-WÜRFEL AN:




**SÄBEL:** Zeigt der Würfel einen Säbel, ziehst du Piraten-Joe ein Feld vorwärts. Sind zwei Säbel zu sehen, ziehst du ihn zwei Felder vorwärts.



**BANANE:** Zeigt der Würfel eine Banane, ziehst du das Äffchen ein Feld vorwärts. Sind zwei Bananen zu sehen, ziehst du es zwei Felder vorwärts.





## SCHAU DIR DANN DEN CAPITANO-WÜRFEL AN:


-  Ziehe Coco Capitano um so viele Felder vorwärts, wie du Augen auf dem Würfel siehst.



**WICHTIG:** Alle Figuren ziehen immer im Uhrzeigersinn vorwärts.

## AUF WELCHER INSEL LANDET COCO CAPITANO?

-  Landet Coco Capitano auf einer Insel, auf der bereits Piraten-Joe oder das Äffchen steht, hast du Pech gehabt! Die Schurken rauben Coco Capitano den Schatz. Du bekommst kein Schatzplättchen. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.
-  Landet Coco Capitano auf einer Insel, auf der weder Piraten-Joe noch das Äffchen stehen, hast du Glück! Nimm dir das oberste Schatzplättchen vom Stapel und lege es mit der Bildseite nach oben vor dir ab. Sie zeigt dir an, dass dir das Schatzplättchen noch nicht gehört. Du hast jetzt zwei Möglichkeiten:

-  **Aufhören und Schatzplättchen sichern:** Beende deinen Zug und drehe deine gesammelten Schatzplättchen um. Sie gehören nun dir. Danach ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## **Weitermachen und Schatzplättchen riskieren:**

Würfle und ziehe mit den Figuren noch einmal, um vielleicht ein weiteres Schatzplättchen zu bekommen. Landet Coco Capitano wieder alleine auf einer Insel, nimmst du dir ein weiteres Schatzplättchen. Du darfst so lange weitermachen, wie Coco Capitano alleine auf einer Insel landet.

**Doch Vorsicht:** Hörst du nicht rechtzeitig mit Würfeln auf und Coco Capitano landet auf einer Insel, auf der bereits Piraten-Joe oder das Äffchen steht, verlierst du alle Schatzplättchen, die du in diesem Zug gesammelt hast. Du musst sie auf den Stapel zurücklegen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte Schatzplättchen vom Stapel genommen hat. Jetzt werden die Schätze auf den Schatzplättchen gezählt. Für jedes Schatzplättchen mit einer Schatztruhe bekommst du 1 Punkt, für die Fässer 2 Punkte und für die Säckchen bekommst du 3 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Spielt ihr mit jüngeren Kindern, zählt ihr nicht die Punkte, sondern stapelt eure Schatzplättchen zu einem Turm. Wer den höchsten Turm hat, gewinnt. In beiden Fällen gibt es bei Gleichstand mehrere Gewinner.

## SPIELVARIANTE FÜR ÄLTERE KINDER

Erhöht den Schwierigkeitsgrad und spielt mit nur sechs Inseln. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben.

# SchuhBidu



## Kunterbuntes Würfelspiel

Hilf den Tausendfüßlern und erwürfle so viele bunte Schuhe wie möglich!

### Highly colourful dice game

Help the centipedes to grow and roll the dice for as many colourful shoes as possible!

Regeln in / Rules in: D, F, GB

# SCHRÄGE VÖGEL

SILLY BIRDS  
ALLEZ, HOP!  
VREEMDE VOGELS

## Freches Geschicklichkeitsspiel

Wer kann den Vögeln helfen, Kater Karl zu entkommen?

### Fresh game of chance

Who can help the birds to escape from Karl the cat?

Regeln in / Rules in: D, F, GB, NL





# Die kleinen Drachenritter

Hoch zum Drachen, Beute machen!



**Liebevoll illustriertes Kinderspiel**  
Hoch zum Drachen, Beute machen!



## The Little Dragon Knights

Scale Dragon Wall and reclaim the dragon's loot!

**Lovely illustrated children game**  
Help the little dragon knights to reclaim  
their treasure!

**Regeln in / Rules in: D**





Author: Wolfgang Dirscherl  
Design: HUCH! & friends  
© 2012 HUCH! & friends  
[www.huchandfriends.de](http://www.huchandfriends.de)

Translation GB/NL: Birgit Irgang  
Translation F: Eric Bouret  
Illustration: Stefanie Reich

Manufacturer:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends  
**HUCH!**