

✦ DJECO Chipe Cocos ✦

DJ08594

Věk: 8 - 99 let

Čas: 15 minut

Počet hráčů: 2 - 4

Obsah: 1 herní deska (z jedné strany pro 3 a 4 hráče, z druhé strany pro 2 hráče), 24 žetonů „opice“ (8 modrých, 8 žlutých, 4 červené, 4 fialové), 48 dílků (30 dílků po 1, 2 nebo 3 „kokosech“, 14 dílků „skok“, 4 dílky „skok + tygr“).

Tlupy opic ukryté v korunách stromů soupeří o kokosové ořechy. Která tlupa bude nejúspěšnější a získá jich nejvíce a zároveň vyžene ostatní opice dříve, než přijde tygr?

Princip hry: „Chipe cocos“ je strategická hra. Hráči přemísťují své opice na desce z políčka na políčko. Jakmile se dostanou na políčko s dílkem, získají ho a odkryjí dílek pod ním.

Cílem je získat co nejvíce dílku „kokosů“. Pokud je na dílku „skok“, může se hráč ještě dodatečně posunout. Ale pozor, opice mohou „zajmout“ nepřátelskou opici, pokud na ní skočí. Hráč, který má na konci hry nejvíce kokosů a opic vyhrává!

Cíl hry: Získat nejvíce bodů za sběr kokosů a opic.

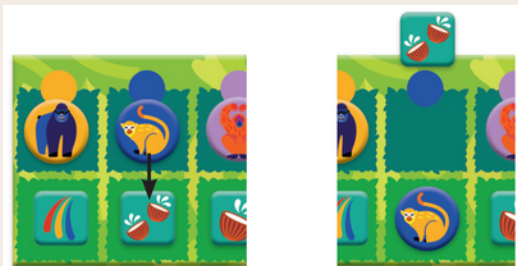
Příprava hry: Podle počtu hráčů vyberte odpovídající stranu desky: 2 hráči – modré a žluté puntíky, 3 hráči – modré, žluté, červené a fialové puntíky. Položte desku doprostřed mezi hráče.

Každý hráč si vybere barvu opice a položí své žetony na políčka označená touto barvou. Zamíchejte dílky lícem dolů a vytvořte 16 sloupečků po 3 dílkách. Položte tyto sloupečky lícem nahoru na 16 polí uprostřed desky.

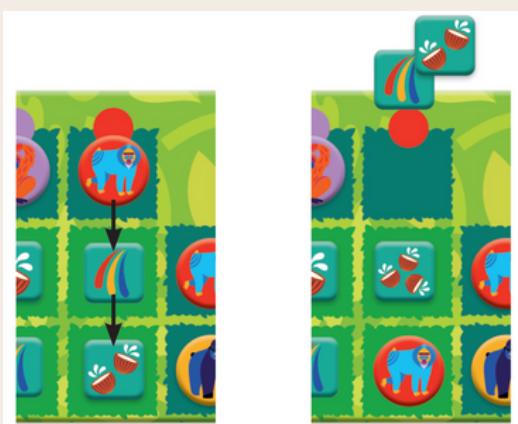


Pravidla hry: Začíná nejmladší hráč, dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč přemístí jeden ze svých žetonů opice. Pohyb je možný svisle nebo vodorovně (nikdy úhlopříčně).

Je možných 5 druhů pohybu:



1. Pohyb ze svého políčka na dílek s kokosem: Hráč získá dílek s kokosem, na který vstoupil a nechá svůj žeton na tomto poli.



2. Pohyb ze svého políčka na dílek „skok“: Hráč získává dílek „skok“, na který vstoupil, poté provede „skok“ na další pole. Nesmí se ale vrátit zpět na pole, ze kterého přišel. Není možné se přemístit na pole obsazené jinou opicí.

Pokud opice přistane opět na další dílek „skok“, pokračuje ve svém pohybu. Pokaždé,

když přijde na dílek „skok“, získá ho a poté se přemísťuje znovu, dokud nedojde na dílek s kokosem, který také získá, nebo na prázdné pole.



3. Pohyb ze svého políčka na dílek „skok + tygr“: Stejně jako u předchozí varianty, hráč využije akci skoku, aby se přesunul na sousední pole (za stejných pravidel). Rozdíl je ale v tom, že tento dílek se skokem a tygrem se položí vedle herní desky viditelně všem. Jakmile jsou takto vedle desky odloženy všechny 4 tyto dílky, hra končí.

4. Skok přes žeton opice: Opice se smí přesouvat přeskočením jiné opice.

- Přeskok je možný svisle nebo vodorovně.
- Najednou je možné přeskočit pouze jeden žeton.

Pokud hráč přeskočí nepřátelskou opici, zajme ji.

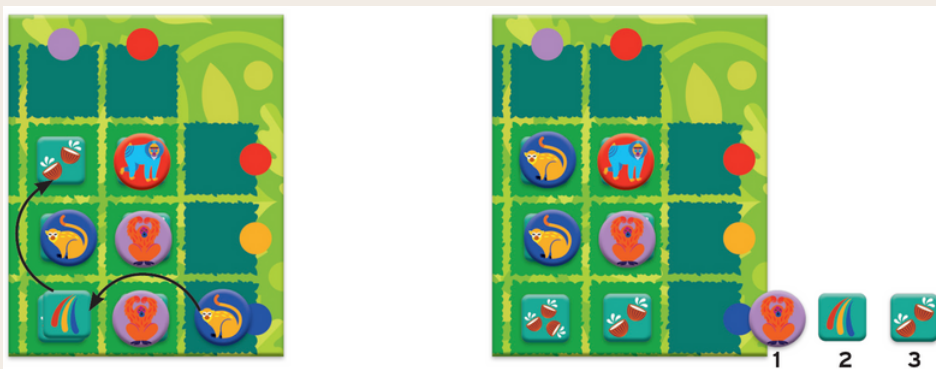
Pokud hráč přeskočí některou ze svých opici, nic se neděje a opice zůstávají na místě.

V obou případech hráč provede akci z políčka, na které doskočil:

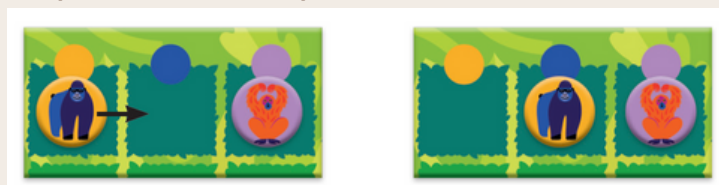
- Pokud je políčko prázdné, nic se neděje.
- Pokud je tam dílek s kokosem, vezme si ho.
- Pokud je tam dílek se skokem, přesune se ještě na sousední pole.
- Pokud je tam dílek se skokem a tygrem, přesune se na sousedí pole a dílek položí vedle desky.



Lze pokračovat přeskočením dalšího žetonu opice, pokud je mezi nimi dílek se skokem nebo dílek skok a tygr (vždy pouze kolmo).



5. Pohyb ze svého políčka na prázdné políčko: Hráč může posunout jeden ze svých žetonů vodorovně nebo svisle do prázdného pole, jednoho ze středových polí na desce (světle zelené) nebo ze startovních polí (tmavě zelená).



Po ukončení pohybu je řada na dalším hráči.

Pozor:

- Žádná opice nacházející se na středových polích (světle zelených) desky se nesmí vrátit zpět na startovní pole (tmavě zelené).
 - Přeskočit opici na startovních polích není možné.
-



Výjimka:

Pokud hráči zbyde už jen poslední opice, která se nemůže přemístit, protože nemá kam: jeho opice je vyřazena a odstraněna z desky.

Jakmile jeden z hráčů přijde o svůj poslední žeton opice, hra končí.

Konec hry: Hra končí, jakmile

- jsou všechny 4 dílky se skokem a tygrem položeny vedle desky nebo
- jeden z hráčů nemá žádnou opici na desce.
-

Poté sečteme body. Všechny opice, které zůstaly na startovních polích (pole světle zelených) se odstraní z desky, poté každý hráč spočítá:

- Kokosy zobrazené na dílcích, které posbíral během celé hry (1 kokos = 1 bod)
- Nepřátelské opice, které posbíral během celé hry a jeho vlastní opice, které zůstaly na herní desce (1 opice = 5 bodů)

Ten, kdo má nejvíce bodů, vyhrává hru.

Pozn.: při hře ve dvou hráčích, v případě, že hra končí z důvodu, že jeden z hráčů nemá žádné další opice na herní desce, automaticky prohrává hru.
