

Chipe Cocos

Súboj o kokosy



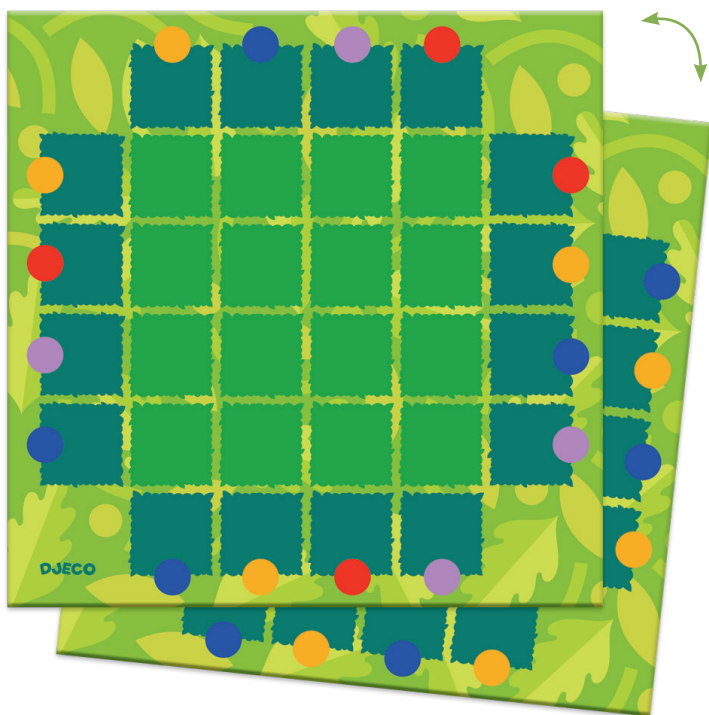
8 rokov
-99



Chipe Cocos

Súboj o kokosy

Obsah



**OBSAH**

1 herná doska (lícová strana pre 3 až 4 hráčov, rubová strana pre 2 hráčov), 24 žetónov s opicami (8 modrých, 8 žltých, 4 červené, 4 fialové), 48 štvorčekov (30 štvorčekov s 1, 2 alebo 3 kokosmi, 14 skákacích štvorčekov, 4 skákacie štvorčky s tigrom).

Ukryté v korunách stromov súperia tlupy opíc o kokosy. Ktorá tlupa sa zorganizuje lepšie a pozbiera viac kokosov a "vyšachuje" súperove opice, skôr než sa ukáže tiger?

Princíp hry: "Chipe cocos" ("Súboj o kokosy") je strategická hra. Hráči ťahajú žetónmi s opicami po políčkach hernej dosky. Keď hráč príde na políčko so štvorčekom, zoberie si ho, čím odkryje štvorček pod ním. Cieľom je pozbierať najviac štvorčekov s kokosmi. Keď hráč príde na políčko so skákacím štvorčekom, môže potiahnuť žetónom o ďalšie políčko. Pozor, pri preskoku môžu opice "zobrať" súperove opice. Na konci hry je hráč s najväčším počtom kokosov a opíc víťazom!

Cieľ hry: zbieraním kokosov a opíc získať najviac bodov.

Príprava hry: hernú dosku otočte na stranu určenú pre príslušný počet hráčov:

- 2 hráči: modro-biela herná doska (rubová strana);
- 3 a 4 hráči: modro-bielo-červeno-fialová herná doska (lícová strana).

Hernú dosku dajte doprostred hernej plochy hráčov.

Každý hráč si vyberie farbu opice a na túto farbu si položí žetóny.

Štvorčky otočte lícom nadol a zamiešajte ich. Uložte ich na 16 kôpok po 3 štvorčky. Kôpky poukladajte na 16 políčok uprostred hernej dosky.

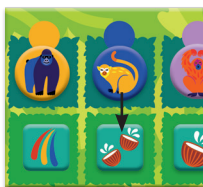
Postup hry:

Hru začne najmladší hráč, potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.

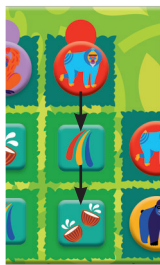
Hráč, ktorý je na ťahu, potiahne niektorým zo svojich žetónov s opicou.

Žetónmi je dovolené ťahať vodorovne alebo zvislo (nie uhlopriečne).

Hráč má 5 možností:

**1. Prísť na štvorček s kokosom.**

Hráč si zoberie štvorček s kokosom z políčka, na ktoré príde a žetón nechá na tomto mieste.

**2. Prísť na skákací štvorček.**

Hráč si zoberie skákací štvorček z políčka, na ktoré príde a následne skočí na vedľajšie políčko.

- Nemôže skočiť späť na políčko, z ktorého práve prišiel.

- Nemôže skočiť na políčko obsadené inou opicou.

Keď opica skočí na ďalšie políčko so skákacím štvorčekom, môže skočiť ešte raz. Vždy, keď hráč

príde na políčko so skákacím štvorčekom, zoberie si ho a skočí, kým nepríde na políčko s kokosovým štvorčekom - ktorý si tiež zoberie - alebo na prázdne políčko.



3. Prísť na skákací štvorček s tigrom. Hráč skočí na vedľajšie políčko (ako v možnosti 2). Hráč položí tento štvorček vedľa hernej dosky, tak aby ho každý videl. Keď hráči pozbierajú všetky 4 skákacie štvorčeky s tigrom, hra sa skončila.

4. Preskočiť žetón s opicou. Opica môže preskočiť inú opicu.

- Môže skočiť vodorovne a/alebo zvislo.

- Pri každom preskoku smie preskočiť len jednu opicu.

Keď hráč preskočí žetón so súperovou opicou, zoberie si tento žetón.

Keď hráč preskočí žetón so svojou opicou, neudeje sa nič, žetón ponechá na mieste.

Po preskoku súperovej alebo svojej opice dokončí tah podľa políčka, na ktoré skočí:

- keď je prázdne, neudeje sa nič;

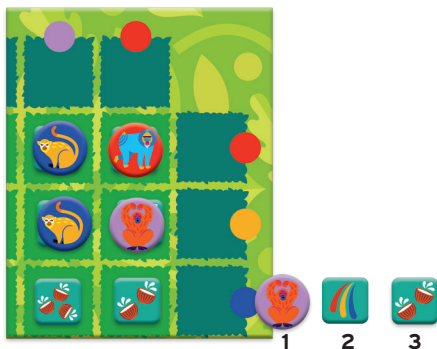
- keď je na ňom štvorček s kokosom, zoberie si ho;

- keď je na ňom skákací štvorček, skočí na vedľajšie políčko;

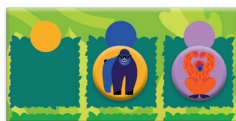
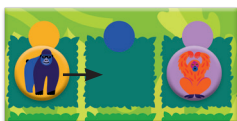
- keď je na ňom skákacie políčko s tigrom, skočí na vedľajšie políčko a štvorček položí vedľa hernej dosky.



Hráč môže preskakovať žetóny s opicou, ak je medzi jednotlivými žetónmi skákaací štvorček a/alebo skákaací štvorček s tigrom (ale nemôže skákať uhlopriečne).



5. Prísť na prázdne políčko. Hráč môže potiahnuť žetónom vodorovne alebo zvislo na prázdne políčko: môže to byť políčko uprostred (bledozelené) alebo štartovacie políčko (tmavozelené).



Po ťahu hráča nasleduje ďalší hráč.

**Poznámka:**

- Keď je opica na políčku uprostred (bledozelenom), nemôže ísť späť na štartovacie políčko (tmavozelené).
- Hráč nemôže preskočiť inú opicu na štartovacom políčku.

**Výnimka:**

Keď má hráč už len 1 opicu, ale je zablokovaná a nevie ňou spraviť ťah, treba ju zobrať z hernej dosky. Hra sa skončila, keď hráč príde o svoj posledný žetón s opicou.

Koniec hry

Hra sa skončila:

- keď na hernej doske nie je ani jeden skákací štvorček s tigrom alebo
- keď hráč nemá na hernej doske žiadnu opicu.

Hráči si spočítajú body.

Opice, ktoré zostali na štartovacích políčkach (tmavozelených), treba zobrať z hernej dosky a následne si každý spočíta body:

- kokosy na štvorčekoch s kokosmi, ktoré pozbieral počas hry (1 kokos = 1 bod)
- súperove opice, ktoré vzal počas hry a opice, ktoré má na hernej doske (1 opica = 5 bodov)

Hráč, ktorý získal najviac bodov, je víťazom hry.

Poznámka: keď hrajú 2 hráči a jeden z nich už nemá na hernej doske opicu, tak automaticky je víťazom druhý hráč.

Chipe Cocos

Súboj o kokosy



PodĎakovanie autora:

Veľká VĎAKA patrí:

celému super tímu Djeco za počúvanie a vývoj hry;

Margaux Carpentier za úžasné ilustrácie;

Lia-Sabine Laverrière za počúvanie a úsmev;

“Les CAListes” za mnohé testy a najmä krásnu energiu;

tím, ktorí ma vítajú vo svojom obchodíku a na iných „magických“ miestach, kde hráme;

každému, kto hral, hrá alebo bude hrať Chipe cocos (Súboj o kokosy);

každému, na koho som zabudol;

Fabienne Guillot za všetko!

DJ08594

Pozor. Malé diely.



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:

Leuk s. r. o.

www.djeco.sk