

Chipe Cocos

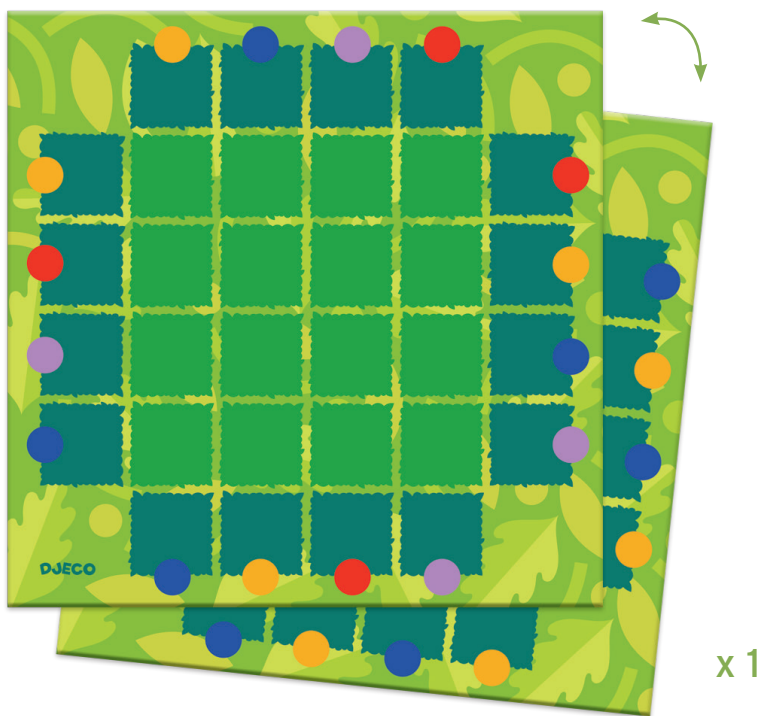


8 ^{ans years} _{años Jahre} -99



Chipe Cocos

Zawartość:



**ZAWARTOŚĆ:**

1 plansza do gry (**przód:** 3-4 graczy, **tył:** 2 graczy), 24 żetony z małpami (8 niebieskich, 8 żółtych, 4 czerwone, 4 fioletowe), 48 płytek (30 płytek z 1, 2 lub 3 kokosami, 14 płytek "skok" i 4 płytki "skok" + tygrys).

Gromada małpek ukryta na drzewach walczy o kokosy. Która grupa okaże się najlepiej zorganizowana i zbierze najwięcej kokosów - a wszystko to podczas przepędzania przeciwników, zanim nadejdzie tygrys?

Pomysł: "Chipe cocos" to gra strategiczna. Gracze poruszają swoimi małpkami po kwadratach na planszy. Kiedy wylądują na płytce, zabierają ją i pozostawiają widoczną kolejną płytkę pod spodem. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości płytek z kokosami. Jeśli małpka wylądnie na płytce "skok", może wykonać dodatkowy ruch. Ale bądźcie ostrożni! Małpy mogą także "zabierać" swoich małpich rywali, przeskakując nad nimi. Na koniec gry wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej kokosów i małpek!

Cel gry: zdobyć jak najwięcej punktów, dzięki zabranym kokosom i małpkom.

Przygotowanie do gry: wybierzcie stronę planszy, według liczby graczy:

- 2 graczy: niebieska i żółta plansza;

- 3 i 4 graczy: niebieska, żółta, czerwona i fioletowa plansza

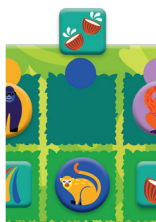
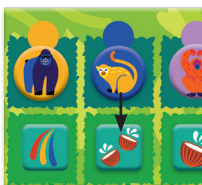
Umieść planszę pomiędzy graczami.

Każdy z graczy wybiera kolor małpki i kładzie swoje pionki na tym kolorze.

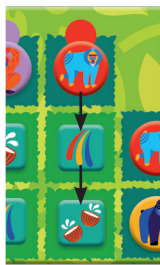
Potasujcie płytki zakryte, a następnie podzielcie je na 16 kupek po 3 płytki każda. Połóżcie utworzone kupki na 16 polach na środku planszy.

Rozgrywka:

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swoim ruchu, gracz może poruszyć jeden ze swoich pionków małpek. Pionki mogą poruszać się pionowo lub poziomo (nigdy na skos). Jest 5 możliwych opcji:



- 1. Lądowanie na płytce z kokosem.** Gracz zabiera płytkę z kokosem na której ląduje i zostawia swój pionek w tym miejscu.



2. Lądowanie na płytce "skok". Gracz zabiera płytkę "skok" na której się znalazł i przeskakuje na sąsiednie pole.

- Nie można przeskoczyć z powrotem na pole z którego się przyszło.

- Nie można przeskoczyć na pole, które jest już zajmowane przez inną małpkę.

Jeśli małpka wylądaje na innej płytce "skok", może wykonać kolejny ruch. Za każdym razem, gdy małpka lądaje na płytce "skok", zabiera ją i wykonuje ponowny ruch, dopóki nie znajdzie się na płytce z kokosem - którą również zabiera - lub na pustym miejscu.



3. Lądowanie na płytce skok + tygrys.

Tak jak wcześniej, gracz wykorzystuje tę płytkę, aby przeskoczyć na inne pole (obowiązują te same zasady). Jednakże płytkę skok + tygrys zostaje umieszczona obok planszy, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy. Gra kończy się, gdy tylko wszystkie 4 płytki skok + tygrys zostaną zdjęte z planszy.

4. Przeskakiwanie przez pionek z małpką. Małpy mogą się poruszać przeskakując przez inne małpy.

- Gracze mogą przeskakiwać w pionie i/lub w poziomie.

- Można przeskoczyć tylko jeden pionek na raz.

Jeśli gracz przeskoczy przez małpkę przeciwnika, zabiera ten pionek jako swój.

Jeśli gracz przeskoczy przez swoją małpkę, nic się nie dzieje i małpka pozostaje na swoim miejscu.

Tak czy inaczej, gracz wykonuje akcję pokazaną na polu, na którym lądaje po skoku:

- jeśli pole jest puste, nic się nie dzieje;

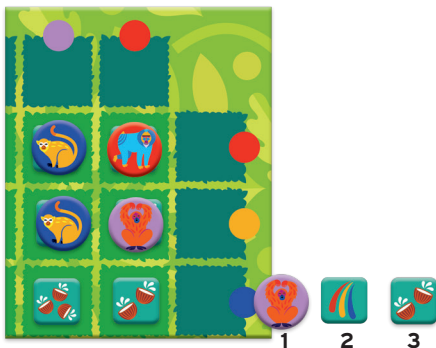
- jeśli wylądaje na płytce z kokosem, zabiera ją;

- jeśli wylądaje na płytce "skok", przenosi się na sąsiadujące pole.

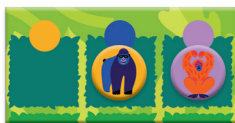
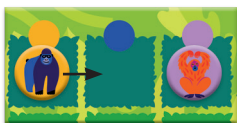
- jeśli wylądjuje na polu skok+tygrys, prznosi się na sąsiadujące pole i umieszcza tę płytkę obok planszy.



Gracze mogą przeskakiwać przez inne małpki, dopóki pomiędzy skokami lądują na płytce skok lub skok + tygrys (ale nigdy nie można tego robić na skos).



5. Lądowanie na pustym polu. Gracze mogą przesuwać swoje pionki poziomo lub pionowo na puste pola: mogą to być zarówno środkowe pola (jasnozielone) lub pola startowe (ciemnozielone).



Gdy gracz wykona już swój ruch, kolejka przechodzi na następną osobę.

Uwaga:

- Jeśli małpka znajduje się na środkowym polu (jasnozielonym), nie może się wrócić na pole startowe (ciemnozielone).
- Gracze nie mogą przeskakiwać przez inne małpki na polach startowych.



Wyjątek:

Jeśli graczowi została już tylko jedna małpka i jest ona zablokowana i nie może się ruszyć, zostaje usunięta z planszy. Gra kończy się w momencie, gdy gracz straci swój ostatni pionek.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie gdy:

- wszystkie płytki skok + tygrys zostaną usunięte z planszy;

lub

- gracz straci wszystkie swoje pionki małpki

Po zakończeniu gry należy podliczyć punkty.

Wszystkie małpki nadal znajdujące się na polach startowych (ciemnozielonych) zostają usunięte z planszy, następnie gracze podliczają punkty:

- kokosy pokazane na płytkach, które zdobyli podczas gry (1 kokos = 1 punkt)
- małpki przeciwnika, które zdobyli w trakcie gry i małpki, które nadal posiadają na planszy (1 małpka = 5 punktów)

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów wygrywa.

Uwaga: w grze 2-osobowej automatycznie wygrywa drugi gracz, jeśli rozgrywka skończy się, ponieważ pierwszy gracz nie będzie posiadał żadnych małpek na planszy.

Chiipe Cocos



Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à...

Toute la super team Djeco pour leur écoute et pour le développement du jeu ;

Margaux Carpentier pour ses chouettes illustrations ;

Lia-Sabine Laverrière pour son écoute et son sourire ;

Les CAListes, pour les tests divers et surtout les belles énergies ;

Ceux qui m'accueillent dans leur boutique et autres lieux « magiques » où l'on joue ;

Tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Chiipe cocos ;

« toi » que j'ai oublié ;

Fabienne Guillot pour tout !

DJ08594

Uwaga! Małe elementy!



3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Made in China

Designed in France