



DJ08594 Kokosy a opice

Věk: 8–99 let | **Počet hráčů:** 2–4 | **Délka hry:** 15 min.

Tlupy opic číhají v korunách stromů a bojují o kokosy. Která opičí tlupa bude nejlépe organizovaná a nasbírá nejvíce kokosů, a přitom vyžene nepřátelské opice dřívě, než přijde tygr?

Obsah hry:

1 herní deska (**přední strana:** 3 a 4 hráči, **zadní strana:** 2 hráči), 24 žetonů s opicemi (8 modrých, 8 žlutých, 4 červené, 4 fialové), 48 dílků (30 dílků s 1, 2 nebo 3 kokosy, 14 dílků skoku a 4 dílky skoku s tygrem).

Koncept hry:

„Kokosy a opice“ je strategická hra. Hráči přesunují své opice na políčkách na herní desce. Jakmile přistanou na dílku, vezmou si ho a odkryjí dílek pod ním.

Cílem je nasbírat co nejvíce dílků s kokosy. Pokud opice přistane na dílku skoku, může se posunout o další políčko. Ale buďte opatrní! Opice mohou také přeskakovat nepřátelské opice a odnést je s sebou. Na konci hry vítězí hráč s největším počtem kokosů a opic.

Cíl hry: Sbírat kokosy a opice a získat tak nejvíce bodů.

Příprava hry:

Zvolte si jednu stranu herní desky podle počtu hráčů:

- 2 hráči: herní deska s modrými a žlutými puntíky (zadní strana),
- 3 a 4 hráči: přední strana herní desky.

Položte herní desku doprostřed mezi hráče.

Každý hráč si zvolí barvu opice a položí si své žetony na tuto barvu. Zamíchejte dílky lícem dolů a vytvořte 16 hromádek po 3 dílcích. Položte tyto hromádky lícem nahoru na 16 políček doprostřed herní desky.

Průběh hry:

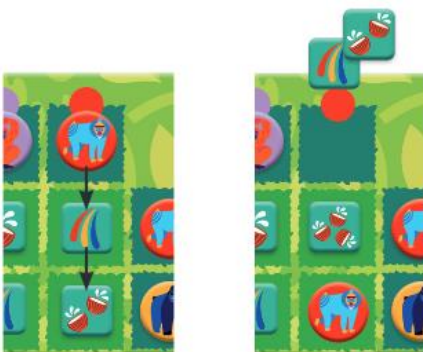
Začíná hrát nejmladší hráč, poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu přesune hráč jeden ze svých žetonů s opicí. Žetony je možné posunovat horizontálně nebo vertikálně (ne diagonálně).

Je 5 možností tahu:



1. Tah o jedno políčko na dílek s kokosem.

Hráč si vezme dílek s kokosem, na kterém přistál s opicí a opice zůstává tam kde je.



2. Tah o jedno políčko na dílek skoku.

Hráč si vezme dílek skoku, na kterém zastavil a poté skočí na sousední políčko.

- Nemůže skočit zpět tam, odkud právě přišel.
- Nemůže skočit na políčko, který je již obsazeno jinou opicí.

Pokud opice přistane na dalším dílku skoku, může se znovu posunout. Pokaždé, když přistane na dílku skoku, sebere jej a znovu se posune, dokud nepřistane na dílku s kokosem – ten také sebere, nebo na prázdném políčku.



3. Tah o jedno políčko na dílek skoku s tygrem.

Stejně jako předtím, hráč využije svůj skok a přesune se na sousední dílek (platí stejná pravidla). Dílek skoku s tygrem se však položí vedle herní desky tak, aby jej všichni hráči viděli. Jakmile se z herní desky odstraní všechny 4 dílky skoku s tygrem, hra končí.

4. Skok přes žeton s opicí.

Opice mohou také přeskakovat přes jiné opice.

- Může se skákat horizontálně a/nebo vertikálně.
- Najednou se může skákat pouze přes jeden žeton s opicí.

Pokud hráč přeskochí soupeřovu opici, může si ji nechat.

Pokud přeskochí jednu ze svých vlastních opic, nic se nestane a opice zůstávají tam, kde jsou.

V obou případech hráč dokončí akci, kterou mu ukazuje políčko, kde přistál:

- Prázdné políčko: nic se neděje;
- Dílek s kokosem: sebere jej;
- Dílek skoku: hráč se přesune na sousední políčko;
- Dílek skoku s tygrem: hráč se přesune na sousední políčko a položí dílek vedle herní desky.



Hráči mohou skákat přes jiné žetony opic, pokud jsou odděleny dílkem skoku a/nebo dílkem skoku s tygrem (ale nikdy se nemohou pohybovat diagonálně).



5. Tah o jedno políčko na prázdné políčko.

Hráči mohou posunovat žetony horizontálně nebo vertikálně na prázdné místo: může to být buď na centrálních políčkách herní desky (světle zelená), nebo na startovních políčkách (tmavě zelená).

Jakmile se hráč posunul, na řadě je další hráč.





Pozor:

- Pokud je opice na centrálním políčku (světle zelené), nemůže se přesunout zpět na startovní pole (tmavě zelené).
- Hráči nemohou na startovních políčkách přeskakovat jiné opice.



Výjimka:

Pokud hráči zbyla pouze jedna opice a ta je zablokována, tj. nemůže s ní pohybovat, opice se odstraní z herní plochy.
Hra končí, jakmile hráč ztratí svůj poslední žeton opice.

Konec hry:

Hra končí:

- jakmile jsou všechny 4 dílky skoku s tygrem odstraněny z herní desky, nebo
- jeden z hráčů již nemá na herní desce žádnou opici.

Poté se spočítají body.

Všechny opice, které jsou ještě na startovních políčkách (tmavě zelená pole) se odstraní z herní desky a poté si každý hráč spočítá:

- kokosové ořechy zobrazené na dílcích, které nasbíral během hry (1 kokos = 1 bod)
- soupeřovy opice, které nasbíral během hry a vlastní opice, které ještě jsou na herní ploše (1 opice = 5 bodů).

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

Poznámka: Ve hře pro 2 hráče: pokud hra skončí, protože jednomu z hráčů nezbyly žádné opice na herní desce, druhý hráč automaticky vítězí.