



A fák tetején nagy csata folyik a kókuszdiókért a majombandák között. Melyik csapat a legszervezettebb? Kinek sikerül a legtöbb kókuszdiót szüretelni az ellenfelek elűzésével, mielőtt a tigris megérkezik?

A Chipe Cocos egy stratégiajáték, melynek során a játékosok a majmokkal lépkednek a mezőkön. Ha egy lapkára érnek, felveszik és felfordítják azt. Ki gyűjti a legtöbb kókuszlapkát? Ha egy majom ugrólapkára érkezik, léphet még egy mezőt.

De vigyázat! A majmok ellenséges majomra is ugorhatnak, magukkal ragadva az „ártatlant”.

A játékot az nyeri a végén, akinek a legtöbb pontja lesz: kókuszdióból és majmokból.

Ajánlott életkor: 8-99 éves korig | **Játékosok száma:** 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 1 játéktábla (egyik oldalán 3-4 játékos részére, másik oldalán 2 játékos részére), 24 majmos korong (háttérszín: 8 kék, 8 sárga, 4 piros, 4 lila), 48 lapka (30 lapka 1, 2 vagy 3 kókuszdióval, 14 ugrólapka és 4 „ugró-tigris”)

A játék célja: kókuszdiót és majmot gyűjteni – ezáltal a legtöbb pontot szerezni.

Előkészületek: A játékosok számától függően készítjük elő a játéktáblát:

- 2 játékos részére a sárga-kék startmezős táblaoldalt
- 3-4 játékos esetén a 4 színű startmezős oldalt (kék, sárga, piros, lila)

A játéktáblát az asztal közepére tesszük. A játékosok választanak maguknak egy majomszínt, és majmaikat a megfelelő színekre helyezik a tábla startmezőire. A lapkákat összekeverjük és véletlenszerűen 16 pakliba rendezzük: minden kupacban 3-3 lapka lesz. A 16 kis paklit elhelyezzük a játéktábla 16 középső mezőjén.

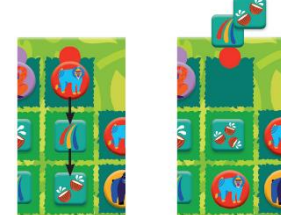
A játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint folytatódik a játék.

A játékos lép egyet az egyik saját majmával vízszintes vagy függőleges irányba (sosem átlósan). A majmok 5 féle módon léphetnek:

1. érkezés egy kókuszdió lapkára: A játékos magához veszi a lapkát, a majom pedig azon a mezőn marad, ahova érkezett.



2. érkezés egy ugrólapkára: A játékos magához veszi az ugrólapkát, a majom pedig továbbmehet még egy mezőt.



- Ám nem mehet vissza arra a mezőre, ahonnan érkezett, és
- nem léphet olyan mezőre, ahol másik majom tartózkodik.

Ha egy újabb ugrólapkára ér, még egy mezőt léphet. Minden alkalommal, mikor ugrólapkára ér, begyűjti azt, majd továbbmegy. Egészen addig, míg vagy kókuszdiót (amit persze fel is vesz) vagy üres mezőn nem landol.



3. érkezés egy ugró-tigris lapkára: Ebben az esetben a játékos ugyanúgy mozoghat, mint az előző ugrólapka esetében. Az ugró-tigris lapkát felveszi a játékos és mindenki által jól látható módon a tábla mellé teszi azt. Ahogy mind a 4 ugyanilyen lapka lekerül a játéktérről, a játék véget ér!

4. egy másik majom átugrása: A majmok másik majmot is átugorhatnak.

- függőlegesen vagy vízszintesen lehet ugrani, átlósan nem
- egyszerre csak egy majmot lehet átugrani

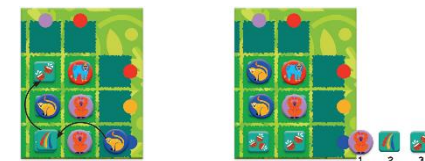
Ha egy ellenséges majmot ugrik át a játékos, megszerzi azt és magához veszi, ha saját társat ugrik át, nem történik semmi, a helyén marad a korong.

Minden esetben végrehajtja a játékos azt az akciót is, amit az a mező tesz lehetővé, ahova érkezik a majma:



- üres mezőnél nem történik semmi
- kókuszdió esetén a játékos elveszi azt
- ugrólapka esetén a játékos lép még egyszer
- ugró-tigris esetén a játékos lép még egyszer és a tábla mellé teszi a lapkát

A majom átugorhat egymás után több majmot is, ha azok ugró vagy ugró-tigris lapkával vannak elválasztva egymástól (függőlegesen vagy vízszintesen).



5. érkezés egy üres mezőre: A játékos a majommal üres mezőre is léphet (függőleges, vízszintes) vagy a középső (világoszöld) részen vagy a startmezőn (sötétzöld) belül.



Az akció befejeztével a következő játékos jön.

FIGYELEM:

- ha egy majom a középső (világoszöld) téren van, már nem mehet vissza a startmezők (sötétzöld) területére.
- a startmezők területén nem lehet majmot átugrani



Különleges eset

Ha egy játékosnak már csak egy majma maradt, amelyikkel már nem tud hova lépni, akkor a majom lekerül a tábláról.

Ahogy egy játékos elveszi az utolsó majmát is, véget ér a játék.

A játék vége

A játéknak 2 esetben lehet vége:

- mind a 4 ugró-tigris lapka lekerül a tábláról vagy
- egy játékos az összes majmát elveszíti.

Ezután minden majom, amelyik még a startmezőkön (sötétzöld) tartózkodik, lekerül a tábláról.

A játékosok megszámlálják pontjaikat:

- a játék alatt összegyűjtött kókuszdiókat (kókuszdióként 1 pont)
- a begyűjtött ellenséges majmok és a saját – még a táblán maradt – majmok is 5-5 pontot érnek egyenként.

A legtöbb pontot szerzett játékos nyeri a játékot.

Megjegyzés: 2 személyes játéknál az a fél automatikusan elveszíti a játékot, akinek elfogynak a majmai a tábláról.