

Chipe cocos, joc de strategie, Cod DJ08594

Vârsta recomandată: 8-99 ani. Pentru 2-4 jucători. Durata: 15 min.

Conține tablă de joc (față dublă: o parte pentru 3 și 4 jucători, o parte pentru 2 jucători), 24 tokenuri rotunde cu maimuțe (8 albastre, 8 galbene, 4 roșii, 4 violete), 48 tokenuri pătrate (din care 30 sunt cu 1, 2 sau 3 nuci de cocos, 14 cu sărituri și 4 cu sărituri + tigrul).

Scopul jocului: să obții cele mai multe puncte adunând nuci de cocos și maimuțe.

Concept: „Chipe cocos” este un joc de strategie. Ascunse în copaci, maimuțele încearcă să adune cât mai multe nuci de cocos în timp ce-și alungă adversarii înainte de sosirea tigrului. Jucătorii își mută maimuțele pe tabla de joc și atunci când aterizează pe un token pătrat, pot să îl colecteze, încercând să adune cât mai multe nuci de cocos. Dacă o maimuță aterizează pe un token cu săritură, se poate muta pe un spațiu suplimentar. Dar fii atent! Maimuțele pot sări și unele peste altele, pentru a câștiga. La sfârșitul jocului, jucătorul cu cele mai multe nuci de cocos și cele mai multe maimuțe este câștigătorul!

Pregătirea jocului: alege partea tablei de joc în funcție de numărul de jucători: 2 jucători- tabla cu albastru și alb; 3 sau 4 jucători- tabla cu albastru, alb, roșu și violet și așază-o în mijlocul jucătorilor. Fiecare jucător alege o culoare pentru maimuțele cu care va juca și plasează tokenurile pe locurile respective. Se amestecă tokenurile pătrate și se pun cu fața în jos, formând 16 teancuri a câte 3 tokenuri; acestea se pun cu fața în sus, pe 16 spații în mijlocul tablei de joc.

Reguli de joc

Cel mai tânăr jucător începe, apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. Când le vine rândul, jucătorii mută una dintre maimuțe. Tokenurile pot fi mutate orizontal sau vertical (niciodată pe diagonală). Există 5 opțiuni posibile:

1. *Maimuța aterizează pe un token cu nucleu/nuci de cocos.* Jucătorul colectează tokenul respectiv și își lasă acolo maimuța.

2. *Maimuța aterizează pe un token săritură.* Jucătorul colectează tokenul, apoi sare într-un spațiu învecinat. Notă: Nu se poate sări înapoi în spațiul de pe care tocmai a pornit. Nu este acceptat să sari într-un spațiu care este deja ocupat de o altă maimuță. Dacă maimuța aterizează pe o altă piesă cu salt, se poate muta din nou; de fiecare dată când aterizează pe un token săritură, jucătorul ia tokenul respectiv și maimuța se mișcă până aterizează pe un token cu nucleu de cocos – pe care îl colectează – sau pe un spațiu gol.

3. *Maimuța aterizează pe un token salt + tigrul.* Ca și înainte, jucătorul mută pionul pe un spațiu vecin (se aplică aceleași reguli ca la punctul 2). Cu toate acestea, tokenul cu salt + tigrul este plasat pe marginea tablei de joc, vizibil tuturor; atunci când toate cele 4 tokenuri de acest fel sunt mutate, jocul se termină.

4. *Salt peste o altă maimuță.* Maimuțele se pot mișca sărind peste alte maimuțe, orizontal și/sau vertical, sărind doar peste o singură maimuță la un moment dat.

Dacă un jucător sare peste o maimuță rivală, el revendică tokenul respectiv ca fiind al său (ia maimuța partenerului de joc). Dacă un jucător sare peste una dintre propriile maimuțe, nu se întâmplă nimic și maimuța rămâne unde este.

În orice caz, jucătorul finalizează acțiunea conform spațiului/tokenului pe care aterizează: dacă spațiul este gol, nu se întâmplă nimic; dacă aterizează pe un token cu cocos, colectează nucile; dacă aterizează pe un token cu salt, se deplasează într-un spațiu învecinat; dacă aterizează pe un token cu salt + tigru, se deplasează într-un spațiu învecinat și mută tokenul respectiv pe marginea tablei de joc.

Jucătorii pot continua să sară peste alte maimuțe, câte una o dată, atâta timp cât aterizează pe un salt și/ sau salt + tigru, între maimuțele "sărite" (dar niciodată nu se pot mișca în diagonală).

5. Aterizarea pe un spațiu gol. Jucătorii pot muta tokenurile maimuță orizontal sau vertical pe un spațiu gol: poate să fie un spațiu de mijloc (verde deschis), sau un spațiu de început (verde închis). Odată ce un jucător a mutat o maimuță, este rândul următorului jucător.

Notă:

- Dacă o maimuță se află pe un spațiu din mijloc (verde deschis) nu se poate muta înapoi la un spațiu de început (verde închis).
- Jucătorii nu pot sări peste alte maimuțe din spațiile de start. Excepție: Dacă un jucător mai are doar o maimuță și aceasta este blocată și nu se poate mișca, maimuța este eliminată din joc și luată de pe tabla de joc. Jocul se termină imediat ce un jucător își pierde ultima maimuță.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină:

- de îndată ce toate cele 4 tokenuri cu salt + tigru au fost mutate pe margine sau
- de îndată ce un jucător nu mai are maimuțe

Calcularea punctajului

Toate maimuțele aflate încă pe spațiile de start (spațiile verde închis) sunt eliminate de pe tabla de joc și apoi fiecare jucător își numără punctele: nucile de cocos pe care le-au adunat în timpul jocului (1 nucleă de cocos = 1 punct) + maimuțele rivale pe care le-au adunat în timpul jocului și maimuțele pe care le mai au pe tablă (1 maimuță = 5 puncte).

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.

Notă: într-un joc cu 2 jucători, dacă jocul se termină deoarece un jucător nu mai are maimuțe, celălalt jucător câștigă automat.

Un joc de Alexandre Droit

AVERTISMENT: Contraindicat copiilor sub 3 ani, poate conține piese mici. A se utiliza sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

Producător: Djeco, Franța.

Importator și distribuitor: BORIBON COM SRL București, str Viitorului nr 21 Tel: 0212111063