



## DJ08594 Kokosy a opice

**Vek:** 8 – 99 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 min.

Tlupy opíc číhajú v korunách stromov a bojujú o kokosy. Ktorá opičia tlupa bude najlepšie organizovaná a nazbiera najviac kokosov, a pritom vyženie nepriateľské opice skôr, než príde tiger?

### Obsah hry:

1 herná doska (**predná strana:** 3 a 4 hráči, **zadná strana:** 2 hráči), 24 žetónov s opicami (8 modrých, 8 žltých, 4 červené, 4 fialové), 48 dielikov (30 dielikov s 1, 2 alebo 3 kokosmi, 14 dielikov skoku a 4 dieliky skoku s tigrom).

### Koncept hry:

„Kokosy a opice“ je strategická hra. Hráči presúvajú svoje opice na políčkach na hernej doske. Hneď ako pristanú na dieliku, vezmú si ho a odkryjú dielik pod ním.

Cieľom je nazbierať čo najviac dielikov s kokosmi. Pokiaľ opica pristane na dieliku skoku, môže sa posunúť o ďalšie políčko. Ale buďte opatrní! Opice môžu tiež preskakovať nepriateľské opice a odnieť ich so sebou. Na konci hry víťazí hráč s najväčším počtom kokosov a opíc.

**Cieľ hry:** Zbierať kokosy a opice a získať tak najviac bodov.

### Príprava hry:

Zvoľte si jednu stranu hernej dosky podľa počtu hráčov:

- 2 hráči: herná doska s modrými a žltými bodkami (zadná strana),
- 3 a 4 hráči: predná strana hernej dosky.

Položte hernú dosku doprostred medzi hráčov.

Každý hráč si zvolí farbu opice a položí si svoje žetóny na túto farbu. Zamiešajte dieliky lícom nadol a vytvorte 16 hromádok po 3 dielikoch. Položte tieto hromádky lícom nahor na 16 políčkach doprostred hernej dosky.

### Priebeh hry:

Začína hrať najmladší hráč, potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu presunie hráč jeden zo svojich žetónov s opicou. Žetóny je možné posúvať horizontálne alebo vertikálne (nie diagonálne).

Je 5 možností ťahu:



#### 1. Ťah o jedno políčko na dielik s kokosom.

Hráč si vezme dielik s kokosom, na ktorom pristál s opicou a opica zostáva tam, kde je.



#### 2. Ťah o jedno políčko na dielik skoku.

Hráč si vezme dielik skoku, na ktorom zastavil a potom skočí na susedné políčko.

- Nemôže skočiť späť tam, odkiaľ práve prišiel.
- Nemôže skočiť na políčko, ktoré je už obsadené inou opicou.

Pokiaľ opica pristane na ďalšom dieliku skoku, môže sa znovu posunúť. Zakaždým, keď pristane na dieliku skoku, zoberie ho a znovu sa posunie, dokiaľ nepristane na dieliku s kokosom – ten tiež zoberie, alebo na prázdnom políčku.



### 3. Ťah o jedno políčko na dielik skoku s tigrom.

Rovnako ako predtým, hráč využije svoj skok a presunie sa na susedný dielik (platia rovnaké pravidlá). Dielik skoku s tigrom sa však položí vedľa hernej dosky tak, aby ho všetci hráči videli. Hneď ako sa z hernej dosky odstráni všetky 4 dieliky skoku s tigrom, hra končí.

### 4. Skok cez žetón s opicou.

Opice môžu tiež preskakovať cez iné opice.

- Môže sa skákať horizontálne a/alebo vertikálne.
- Naraz sa môže skákať iba cez jeden žetón s opicou.

Pokiaľ hráč preskočí súperovu opicu, môže si ju nechať.

Pokiaľ preskočí jednu zo svojich vlastných opíc, nič sa nestane a opice zostávajú tam, kde sú.

V oboch prípadoch hráč dokončí akciu, ktorú mu ukazuje políčko, kde pristál:

- Prázdne políčko: nič sa nedeje;
- Dielik s kokosom: zoberie ho;
- Dielik skoku: hráč sa presunie na susedné políčko;
- Dielik skoku s tigrom: hráč sa presunie na susedné políčko a položí dielik vedľa hernej dosky.



Hráči môžu skákať cez iné žetóny opíc, pokiaľ sú oddelené dielikom skoku a/alebo dielikom skoku s tigrom (ale nikdy sa nemôžu pohybovať diagonálne).



### 5. Ťah o jedno políčko na prázdne políčko.

Hráči môžu posúvať žetóny horizontálne alebo vertikálne na prázdne miesto: môže to byť buď na centrálnych políčkach hernej dosky (svetlozelená), alebo na štartovacích políčkach (tmavozelená).

Hneď ako sa hráč posunul, na rade je ďalší hráč.





**Pozor:**

- Pokiaľ je opica na centrálnom políčku (svetlozelené), nemôže sa presunúť späť na štartovacie pole (tmavozelené).
- Hráči nemôžu na štartovacích políčkach preskakovať iné opice.



**Výnimka:**

Pokiaľ hráčovi zostala iba jedna opica a tá je zablokovaná, t. j. nemôže s ňou pohybovať, opica sa odstráni z hernej plochy.  
Hra končí, hneď ako hráč stratí svoj posledný žetón opice.

**Koniec hry:**

Hra končí:

- hneď ako sú všetky 4 dieliky skoku s tigrom odstránené z hernej dosky, alebo
- jeden z hráčov už nemá na hernej doske žiadnu opicu.

Potom sa spočítajú body.

Všetky opice, ktoré sú ešte na štartovacích políčkach (tmavozelené polia) sa odstránia z hernej dosky a potom si každý hráč spočíta:

- kokosové orechy zobrazené na dielikoch, ktoré nazbieral počas hry (1 kokos = 1 bod),
- súperove opice, ktoré nazbieral počas hry a vlastné opice, ktoré ešte sú na hernej ploche (1 opica = 5 bodov).

Víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.

**Poznámka:** V hre pre 2 hráčov: pokiaľ hra skončí, pretože jednému z hráčov nezostali žiadne opice na hernej doske, druhý hráč automaticky víťazí.