

DJ08594 Kokosi in opice

Starost: 8–99 let | **Število igralcev:** 2–4 | **Trajanje igre:** 15 min.

V krošnjah dreves se skrivajo tolpe opic, ki se borijo za kokosove orehe. Katera opičja tolpa bo najbolje organizirana in bo nabrala največ kokosov, hkrati pa bo pregnala sovražne opice pred prihodom tigra?

Vsebina igre:

1 igralna deska (**sprednja stran:** 3 in 4 igralci, **zadnja stran:** 2 igralca), 24 žetonov z opicami (8 modrih, 8 rumenih, 4 rdeči, 4 vijolični), 48 deli (30 delov z 1, 2 ali 3 kokosovimi orehi, 14 delov s skokom in 4 deli s tigrovim skokom).

Koncept igre:

"Kokosi in opice" je strateška igra. Igralci premikajo svoje opice po poljih na igralni deski. Ko pristanejo na delu, ga vzamejo in odkrijejo del pod njim.

Cilj je zbrati čim več delov s kokosi. Če opica pristane na delu s skokom, se lahko premakne za eno polje. Vendar bodite previdni! Opice lahko preskočijo tudi sovražne opice in jih odnesejo s seboj. Na koncu igre zmaga igralec, ki ima največ kokosov in opic.

Cilj igre: Zbirati kokosove orehe in opice in tako doseči čim več točk.

Priprava igre:

Izberite eno stran igralne deske glede na število igralcev:

- 2 igralca: igralna deska z modrimi in rumenimi pikami (zadnja stran),
- 3 in 4 igralci: sprednja stran igralne plošče.

Igralno desko postavite na sredino med igralce.

Vsak igralec izbere poljubno barvo opice in nanjo položi svoje žetone. Premešajte žetone s sliko navzdol in ustvarite 16 kupčkov po 3 dele. Te kupčke postavite na 16 polj na sredini igralne deske.

Potek igre:

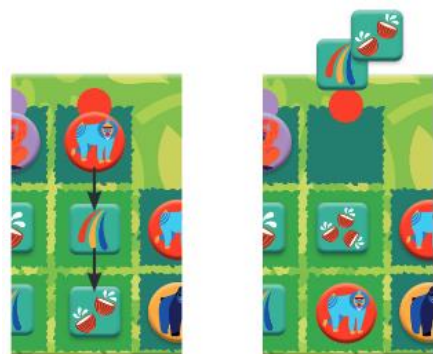
Začne najmanjši igralec, nato igra v smeri urinega kazalca. Med svojo potezo igralec premakne enega od svojih žetonov z opico. Žetone lahko premika vodoravno ali navpično (ne diagonalno).

Na voljo je 5 možnosti premikanja:



1. Premik za eno polje in pristane na delu s kokosovim orehom.

Igralec vzame figuro s kokosom, na kateri je pristal z opico, opica pa ostane na svojem mestu.



2. Premik za eno polje in pristane na delu s skokom.

Igralec vzame del s skokom, na katerem se je ustavil, in skoči na sosednje polje.

- Ne more skočiti nazaj, od koder je pravkar prišel.
- Ne more skočiti na polje, ki ga že zaseda druga opica.

Če opica pristane na naslednjem delu s skokom, se lahko ponovno premakne. Vsakič, ko pristane na delu s skokom, ga pobere in se znova premakne, dokler ne pristane na delu s kokosom, ki ga prav tako pobere, ali na praznem polju.



3. Premik za eno polje in pristanek na delu skoka s tigrom.

Ta kot prej, igralec izkoristi svoj skok in se premakne na sosednji del (veljajo ista pravila). Vendar se del skoka s tigrom postavi poleg igralne deske, tako da jo vidijo vsi igralci. Ko so z igralne deske odstranjeni vsi 4 deli s skokom tigrja je igre konec.

4. Skok čez žeton z opico.

Opice lahko skačejo tudi čez druge opice.

- Skočite lahko vodoravno in/ali navpično.
- Naenkrat lahko preskočite samo en žeton z opico.

Če igralec preskoči nasprotnikovo opico, jo lahko obdrži.

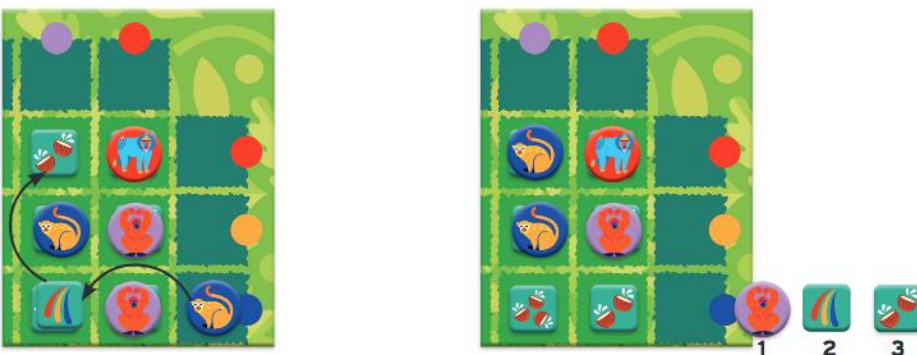
Če preskoči eno od svojih opic, se ne zgodi nič in opice ostanejo na svojem mestu.

V obeh primerih igralec izvede dejanje, ki je prikazano na polju, na katerem je pristal:

- Prazno polje: nič se ne zgodi;
- Del s kokosom: pobral ga bo,
- Del s skokom: igralec se premakne na sosednje polje;
- Del s tigrovim skokom: igralec se premakne na sosednje polje in postavi del poleg igralne deske.



Igralci lahko skačejo čez druge žetone z opicami, če jih ločuje del s skokom in/ali del s tigrovim skokom (vendar se nikoli ne morejo premakniti po diagonali).



5. Premik za eno polje in pristanek na praznem polju.

Igralci lahko premikajo žetone vodoravno ali navpično na prazno mesto: to je lahko na osrednjih poljih igralne deske (svetlo zelena) ali na začetnih poljih (temno zelena).

Ko se igralec premakne naprej, je na vrsti naslednji igralec.



agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.

Pozor:

- Če je opica na osrednjem polju (svetlo zelena), se ne more vrniti na začetno polje (temno zelena).
- Igralci ne morejo preskakovati drugih opic na začetnih poljih.

**Izjema:**

Če ima igralec le še eno opico in je ta blokirana, tj. je ne more premakniti, se opica odstrani z igralne plošče.

Igra se konča, ko igralec izgubi svoj zadnji žeton z opico.

Konec igre:

Igra se konča:

- ko z igralne deske odstranite vse 4 dele s tigrovim skokom, ali
- eden od igralcev nima več opice na igralni deski.

Točke se nato seštejejo.

Vse opice, ki so še vedno na začetnih poljih (temno zelena polja), se odstranijo z igralne deske, nato pa vsak igralec sešteje:

- kokosove orehe, ki so prikazani na koščkih, ki jih je zbral med igro (1 kokosov oreh = 1 točka).
- nasprotnikove opice, ki jih je zbral med igro, in svoje opice, ki so še vedno na igralni deski (1 opica = 5 točk).

Zmaga igralec z največjim številom točk.

Opomba: Če se igra z dvema igralcema konča, ker je en igralec na igralni plošči ostal brez opic, samodejno zmaga drugi igralec.