

# Chipe Cocos

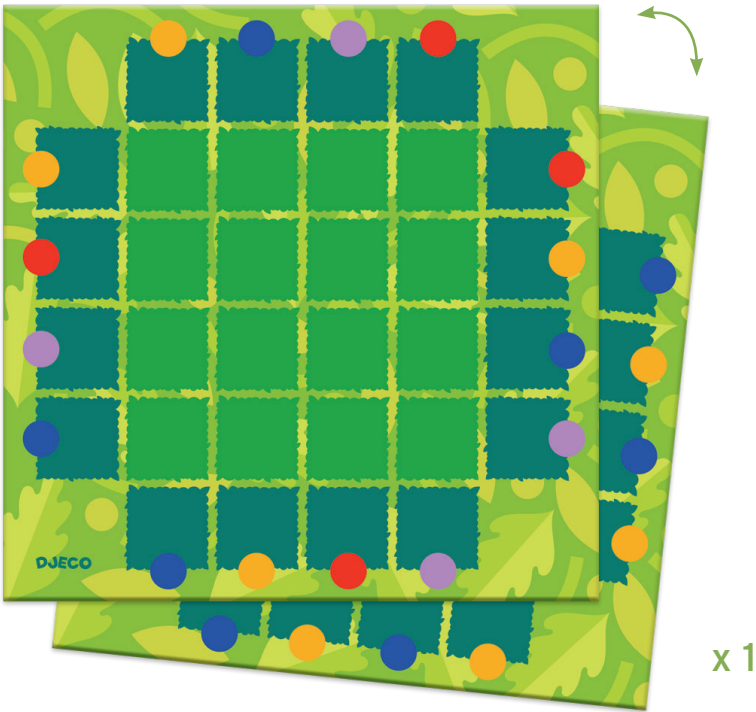


ans years  
años Jahre  
8-99



# Chipe Cocos

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud  
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 48



x 24

**CONTENU**

1 plateau de jeu (**recto** : 3 et 4 joueurs, **verso** : 2 joueurs), 24 pions « singe » (8 bleus, 8 jaunes, 4 rouges, 4 violets), 48 tuiles (30 tuiles 1, 2 ou 3 « noix de coco », 14 tuiles « saut », 4 tuiles « saut et tigre »).

Tapiés dans la canopée, des bandes de singes se disputent les noix de coco. Quelle sera la bande la mieux organisée qui en récoltera le plus, tout en évinçant les singes rivaux avant l'arrivée du tigre ?

**Principe du jeu :** « Chipe cocos » est un jeu de stratégie. Les joueurs déplacent leurs singes sur le plateau de case en case. Dès qu'ils arrivent sur une tuile, ils la récupèrent et laissent apparaître celle d'en-dessous.

Le but : récupérer le plus de tuiles « noix de coco ». Si la tuile est un saut, alors le singe se déplace d'une case supplémentaire. Mais attention, car les singes peuvent aussi « prendre » les singes adverses en sautant par-dessus. Lorsque la partie est finie, le joueur qui totalise le plus de noix de coco et de singes remporte la partie !

**But du jeu :** marquer le plus de points en récupérant des noix de coco et des singes.

**Préparation du jeu :** En fonction du nombre de joueurs, choisissez le côté du plateau adéquat :

- 2 joueurs : plateau bleu et blanc ;
- 3 et 4 joueurs : plateau bleu, blanc, rouge et violet.

Placez le plateau au centre des joueurs.

Chaque joueur choisit une couleur de singe et place ses pions sur leur couleur respective. Mélangez les tuiles, face cachée, puis constituez 16 piles de 3 tuiles. Placez ces piles, face visible, sur les 16 cases centrales du plateau.

**Déroulement du jeu :**

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

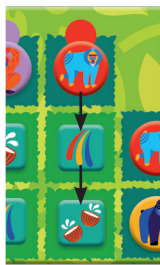
À son tour de jeu, le joueur déplace un de ses pions « singe ».

Les déplacements se font à l'horizontale ou à la verticale (jamais en diagonal).

Il existe 5 types de déplacements :



1. **Se déplacer d'une case sur une tuile « noix de coco ».** Le joueur récupère la tuile « noix de coco » sur laquelle il arrive et laisse son pion sur cet emplacement.



**2. Se déplacer d'une case sur une tuile « saut ».**

Le joueur récupère la tuile « saut » sur laquelle il arrive, puis « saute » sur une case adjacente.

- Il est interdit de revenir sur la case d'où l'on vient.
- On ne peut pas se déplacer sur une case où se trouve déjà un autre singe.

Si le singe arrive sur une nouvelle tuile « saut », il continue à se déplacer. À chaque fois qu'il arrive

sur une tuile « saut », il la récupère puis se déplace à nouveau jusqu'à ce qu'il arrive sur une tuile « noix de coco », qu'il récupère aussi, ou sur une case vide.



**3. Se déplacer d'une case sur une tuile « saut + tigre ».**

Comme précédemment, le joueur utilise l'action du saut pour se déplacer sur une case adjacente (avec les mêmes contraintes). Par contre, la tuile « saut + tigre » est placée à côté du plateau, visible de tous. Dès que les 4 tuiles « saut + tigre » sont retirées du plateau, la partie prend fin.

**4. Sauter par-dessus un pion « singe ».** Les singes peuvent se déplacer en sautant par-dessus un autre singe.

- On saute à l'horizontale et/ou à la verticale.
- On ne saute qu'un pion à la fois.

Si un joueur saute par-dessus le singe d'un adversaire, il le récupère.

Si un joueur saute par-dessus un de ses singes, rien ne se passe et les singes restent en place.

Dans les deux cas, le joueur réalise l'action de la case sur laquelle il arrive après le saut :

- si la case est vide, rien ne se passe ;
- s'il arrive sur une tuile « noix de coco », il la récupère ;
- s'il arrive sur une tuile « saut », il se déplace sur 1 case adjacente ;

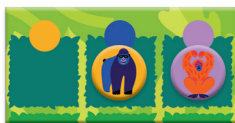
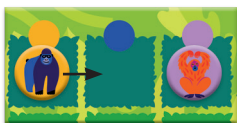
- s'il arrive sur une tuile « saut + tigre », il se déplace sur 1 case adjacente et place la tuile à côté du plateau.



On peut continuer à sauter par-dessus d'autres jetons singes si ceux-ci sont séparés par une tuile « saut » et/ou « saut + tigre » (toujours orthogonalement).



**5. Se déplacer d'une case sur une case vide.** Le joueur peut déplacer un de ses pions à l'horizontale ou à la verticale vers une case vide, que ce soit sur les cases centrales du plateau (vert clair) ou sur les cases de départ (vert foncé).



À la fin du déplacement, la main passe au joueur suivant.

### Attention :

- Aucun singe se trouvant sur les cases centrales (vert clair) du plateau ne peut revenir sur les cases de départ (vert foncé).
- Il est interdit de sauter par-dessus un autre singe dans la zone des cases de départ.



### Cas particulier :

S'il ne reste plus qu'un singe à un joueur et que celui-ci est bloqué, il ne peut donc pas le déplacer : son singe est éliminé et sorti du plateau.

Dès qu'un joueur perd son dernier pion singe, la partie prend fin.

### Fin du jeu

La partie prend fin :

- dès que les 4 tuiles « saut + tigre » sont sorties du plateau ;

ou

- dès qu'un joueur n'a plus de singe sur le plateau.

On passe alors au décompte des points.

Tous les singes restés sur les cases de départ (cases vert foncé) sont éliminés du plateau, puis chaque joueur compte :

- les noix de coco présentes sur les tuiles « noix de coco » qu'il a récupérées au cours de la partie (1 noix de coco = 1 point) ;
- les singes adverses qu'il a récupérés au cours de la partie et ses propres singes présents sur le plateau (1 singe = 5 points).

Celui qui a le plus de points remporte la partie.

**NB :** dans une partie à 2 joueurs, si la partie prend fin car un des joueurs n'a plus de singe sur le plateau, il perd automatiquement la partie.



**INCLUDES**

1 game board (**front:** 3 and 4 players, **back:** 2 players), 24 monkey counters (8 blue, 8 yellow, 4 red, 4 purple), 48 tiles (30 tiles showing 1, 2 or 3 coconuts, 14 jump tiles and 4 jump + tiger tiles).

Hidden in the trees, troops of monkeys are fighting over coconuts. Which troop will be the best organised and collect the most coconuts - all while driving out their opponents before the tiger arrives?

**Concept:** “Chipe cocos” is a strategy game. Players move their monkeys across the squares on the board. When they land on a tile, they collect it and leave the one below visible. The aim is to collect the most coconut tiles. If a monkey lands on a jump tile, it can move an extra space. But be careful! Monkeys can also “take” their rival monkeys by jumping over them. At the end of the game, the player with the most coconuts and the most monkeys is the winner!

**Aim of the game:** to score the most points by collecting coconuts and monkeys.

**Getting the game ready:** choose the side of the board according to the number of players:

- 2 players: blue and white board;
- 3 and 4 players: blue, white, red and purple board.

Place the board in the middle of the players.

Each player chooses a colour of monkey, and places their counters on that colour.

Shuffle the tiles face down, then make 16 piles of 3 tiles each. Place these piles face up on the 16 spaces in the middle of the board.

**Playing the game:**

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

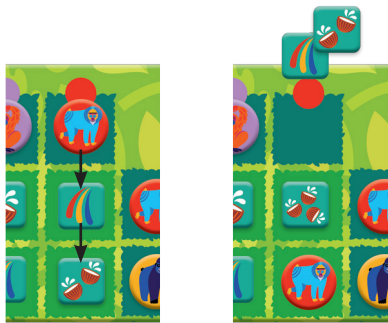
When it is their turn, players move one of their monkey counters.

Counters can be moved horizontally or vertically (never diagonally).

There are 5 possible options:



- 1. Landing on a coconut tile.** The player collects the coconut tile they land on, and leaves their counter where it is.



**2. Landing on a jump tile.** The player collects the jump tile they land on, then jumps to a neighbouring space.

- They cannot jump back to the space they just came from.
- They cannot jump to a space that is already occupied by another monkey.

If the monkey lands on another jump tile, they can move again. Every time they land on a jump tile,

they collect it and move again until they land on a coconut tile - which they also collect - or on an empty space.



**3. Landing on a jump + tiger tile.** As before, the player uses their jump to move to a neighbouring tile (the same rules apply). However, the jump + tiger tile is placed alongside the board so that all players can see it. As soon as all 4 jump + tiger tiles have been taken off the board, the game is over.

**4. Jumping over a monkey counter.** Monkeys can move by jumping over other monkeys.

- Players can jump horizontally and/or vertically.
- You can only jump over one counter at a time.

If a player jumps over a rival monkey, they claim the counter as their own.

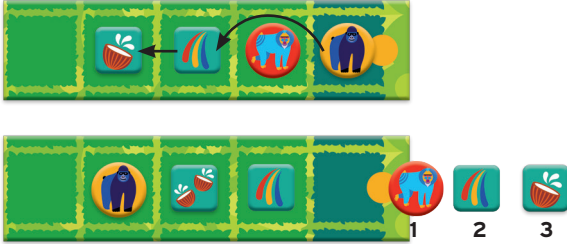
If a player jumps over one of their own monkeys, nothing happens and the monkey stays where it is.

Either way, the player completes the action shown in the space they land on after the jump:

- if the space is empty, nothing happens;
- if they land on a coconut tile, they collect it;
- if they land on a jump tile, they move to a neighbouring space;



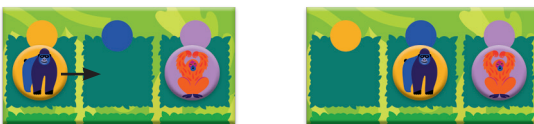
- if they land on a jump + tiger tile, they move to a neighbouring space and place the tile alongside the board.



Players can keep jumping over other monkey counters as long as they land on a jump and/ or jump + tiger tile in between (but can never move diagonally).



**5. Landing on an empty space.** Players can move counters horizontally or vertically to an empty space: it can be either a middle space (light green) or starting space (dark green).



Once a player has moved, it's the next player's turn to play.

**Note:**

- If a monkey is on a middle space (light green) it cannot move back to a starting space (dark green).
- Players cannot jump over other monkeys on starting spaces.

**Exception:**

If a player only has one monkey left and it is blocked in and cannot move, the monkey is eliminated and taken off the board.

The game ends as soon as a player loses their last monkey counter.

**End of the game**

The game ends:

- as soon as all 4 jump + tiger tiles have been taken off the board;
- or
- as soon as a player has no monkeys left on the board.

The points are then added up.

All monkeys still on starting spaces (dark green spaces) are removed from the board, then each player counts up:

- the coconuts shown on the coconut tiles they have collected during the game (1 coconut = 1 point)
- the rival monkeys they have collected during the game, and the monkeys they still have on the board (1 monkey = 5 points)

The player with the most points wins the game.

**Note:** in a 2-player game, if the game ends because one player has no monkeys left on the board, the other player wins automatically.



## INHALT

1 Spielplan (**Vorderseite:** 3 und 4 Spieler, **Rückseite:** 2 Spieler), 24 Affen (8 blaue, 8 gelbe, 4 rote, 4 violette), 48 Chips (30 Chips mit 1, 2 oder 3 Kokosnüssen, 14 Sprungchips, 4 Sprung- und Tigerchips)

Die Affenbanden streiten sich in den Baumgipfeln um die Kokosnüsse. Welche Affenbande ist am besten organisiert und erntet durch Verdrängen der gegnerischen Affen die meisten Kokosnüsse, bevor der Tiger kommt?

**Spielprinzip:** **Chipe Coco** ist ein Strategiespiel. Die Spieler bewegen ihre Affen auf dem Spielplan jeweils um ein Feld weiter. Sobald sie auf einem Chip landen, nehmen sie ihn und decken dadurch den darunter liegenden Chip auf. Wer sammelt am meisten Kokosnuss-Chips?

Landet der Affe auf einem Sprungchip, kann er zusätzliches Feld ziehen. Doch Vorsicht: Die Affen können auch über gegnerische Affen springen und diese dadurch „mitnehmen“. Am Spielende hat der Spieler gewonnen, der die meisten Punkte aus Kokosnüssen und Affen hat.

**Ziel des Spiels:** Kokosnüsse und Affen sammeln und dadurch mit den meisten Punkten gewinnen.

**Spielvorbereitung:** Je nach Anzahl der Spieler wählt ihr die passende Spielplanseite:

- 2 Spieler: blau-weißer Spielplan (Rückseite);
- 3 und 4 Spieler: Spielplan-Vorderseite.

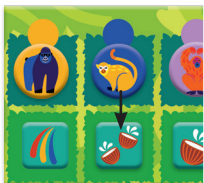
Legt den Spielplan in die Mitte zwischen die Spieler. Jeder Spieler wählt eine Affenfarbe und stellt seine Spielsteine auf die entsprechende Farbe. Mischt die Chips mit der Bildseite nach unten und bildet 16 Stapel mit je 3 Chips. Legt diese Stapel dann aufgedeckt auf die 16 mittleren Felder des Spielplans.

## Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

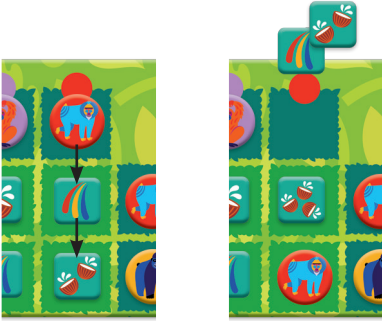
Der Spieler zieht mit einem seiner Affenspielsteine, und zwar nur horizontal oder vertikal, niemals diagonal.

Die Affen können auf 5 verschiedene Arten gezogen werden:



### 1. Um 1 Feld auf einen Kokosnuss-Chip

Du erhältst den Kokosnuss-Chip, auf den du den Affen setzt. Dein Affe bleibt dort.



## 2. Um 1 Feld auf einen Sprungchip

Du erhältst den Sprungchip, auf den du deinen Affen setzt, und „springst“ anschließend auf ein angrenzendes Feld.

- Du darfst nicht auf das Feld zurückziehen, von dem du gekommen bist.
- Du darfst nicht auf ein Feld ziehen, auf dem bereits ein anderer Affe liegt.

Wenn der Affe auf einem weiteren Sprungchip landet, bewegt er sich weiter. Jedes Mal, wenn er auf einem Sprungchip landet, sammelt er ihn ein und zieht dann erneut so lange weiter, bis er auf einem Kokosnuss-Chip (den er dann ebenfalls einsammelt) oder auf einem leeren Feld landet.



## 3. Um 1 Feld ein Feld auf einen Sprung- und Tigerchip

Wie zuvor nutzt der Spieler das Springen, um auf ein benachbartes Feld zu ziehen (mit denselben Einschränkungen).

Der Sprung- und Tigerchip wird allerdings für alle sichtbar neben den Spielplan gelegt. Sobald die 4 Sprung- und Tigerchips vom Spielplan genommen wurden, endet das Spiel.

## 4. Den Affen über einen anderen Affen hinwegziehen.

Affen können auch über einen anderen Affen springen.

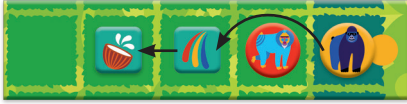
- Du springst horizontal und/oder vertikal, nicht diagonal.
- Du darfst immer nur einen Affenspielstein überspringen.

Wenn du über einen gegnerischen Affen gesprungen bist, kannst du diesen behalten. Wenn du über einen deiner eigenen Affen springst, passiert nichts, und die Affen bleiben, wo sie sind.

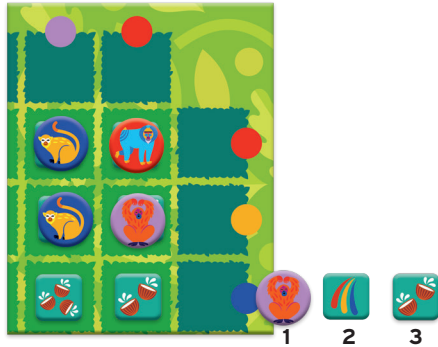
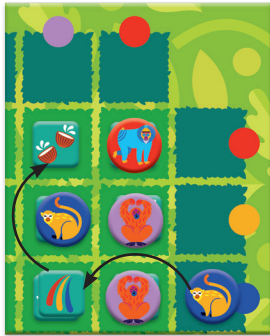
In beiden Fällen führst du die Aktion des Feldes aus, auf dem du nach dem Sprung landest:

- Leeres Feld: Nichts passiert
- Kokosnuss-Chip: Du behältst den Chip
- Sprungchip: Du ziehst auf ein angrenzendes Feld

- Sprung- und Tigerchip: Du ziehst auf ein angrenzendes Feld und legst den Chip neben den Spielplan.

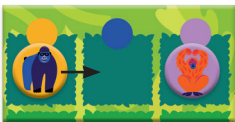


Du kannst über andere Affenspielsteine weiterspringen, wenn diese durch einen Sprung- oder einen Sprung- und Tigerchip voneinander getrennt sind (immer im rechten Winkel).



### 5. Um 1 Feld auf ein leeres Feld ziehen

Du kannst einen deiner Affenspielsteine waagrecht oder senkrecht auf ein leeres Feld ziehen - d. h. entweder auf die zentralen Felder des Spielplans (hellgrün) oder auf die Startfelder (dunkelgrün).



Nach der Bewegung ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Achtung:

- Steht ein Affe auf den zentralen (hellgrünen) Feldern des Spielplans, kann er nicht mehr zu den Startfeldern (dunkelgrün) zurückkehren.
- Du darfst im Bereich der Startfelder nicht über einen anderen Affen springen.



### Sonderfall:

Besitzt du nur noch einen Affen und dieser ist blockiert, d. h. du kannst ihn nicht mehr bewegen, wird dein Affe vom Spielplan genommen.

Sobald ein Spieler seinen letzten Affen verliert, ist das Spiel zu Ende.

### Spielende

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

1. Die 4 Sprung- und Tigerchips wurden vom Spielplan genommen.
2. Ein Spieler hat keinen Affen mehr auf dem Spielplan.

Anschließend werden die Punkte gezählt.

Alle Affen, die sich noch auf den Startfeldern (dunkelgrüne Felder) befinden, werden vom Spielplan genommen. Danach zählt jeder Spieler:

- die Kokosnüsse auf den Kokosnuss-Chips, die er im Spielverlauf gesammelt hat (1 Kokosnuss = 1 Punkt)
- die gegnerischen Affen, die er im Spielverlauf eingesammelt hat, und seine eigenen Affen, die noch auf dem Spielplan sind (1 Affe = 5 Punkte).

Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

**Hinweis:** Bei einem Spiel mit 2 Spielern verlierst du automatisch das Spiel, wenn du keine Affen mehr auf dem Spielplan hast.

**CONTENIDO**

1 tablero de juego (**anverso:** 3 y 4 jugadores, **reverso:** 2 jugadores), 24 peones «mono» (8 azules, 8 amarillos, 4 rojos y 4 morados), 48 fichas (30 fichas de 1, 2 o 3 «cocos», 14 fichas «salto» y 4 fichas «salto y tigre»).

Al acecho entre las copas de los árboles, las bandas de monos se pelean por los cocos. ¿Qué banda se organizará mejor y recogerá la mayor cantidad de cocos al tiempo que aleja a los monos rivales antes de que llegue el tigre?

**Lógica del juego:** «Chipe cocos» es un juego de estrategia. Los jugadores mueven sus monos de casilla en casilla del tablero. Cuando caen en una ficha, se la llevan y dejan al descubierto la que está debajo.

El objetivo es llevarse el mayor número posible de fichas de «coco». Si la ficha es un salto, el mono salta una casilla. Pero, cuidado, porque los monos también pueden «llevarse» a los monos contrarios saltando por encima. Al terminar la partida, el jugador que tenga más cocos y monos gana!

**Objetivo del juego:** conseguir el mayor número de puntos recogiendo cocos y monos.

**Preparación del juego:** En función del número de jugadores, se elige el lado del tablero que corresponda:

- 2 jugadores: tablero azul y blanco.

- 3 o 4 jugadores: tablero azul, blanco, rojo y morado.

Se coloca el tablero en el centro de la mesa.

Cada jugador elige un color de mono y pone sus peones en su color respectivo.

Se mezclan las fichas, boca abajo, y se hacen 16 montoncitos de 3 fichas. Se ponen esos montoncitos, boca arriba, en las 16 casillas centrales del tablero.

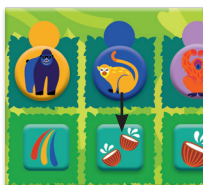
**Desarrollo del juego:**

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

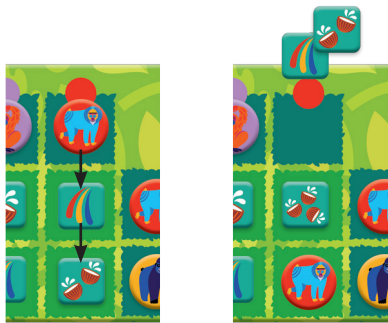
En su turno, el jugador mueve uno de sus peones «mono».

Los movimientos se pueden hacer en horizontal o en vertical, pero nunca en diagonal.

Hay 5 tipos de desplazamiento:

**1. Desplazarse una casilla hasta una ficha**

«coco». El jugador recoge la ficha «coco» en la que cae y deja su peón en ese sitio.



## 2. Desplazarse una casilla hasta una ficha «salto»

«salto». El jugador recoge la ficha «salto» en la que cae y luego «salta» a una casilla adyacente.

- Está prohibido volver a la casilla de la que se venía.
- No se puede caer en una casilla en la que ya haya otro mono.

Si el mono cae en otra ficha «salto», sigue moviéndose. Cada vez que cae en una ficha «salto», se la queda y vuelve a desplazarse hasta que caiga en

una ficha «coco», que también recogerá, o en una casilla vacía.



## 3. Desplazarse una casilla hasta una ficha «salto + tigre»

Como antes, el jugador utiliza la acción del salto para moverse hasta una casilla adyacente (con las mismas condiciones). Pero la ficha «salto + tigre» se pone junto al tablero, a la vista de todos los jugadores. Cuando se hayan sacado del tablero las cuatro fichas «salto + tigre», se acaba la partida.

**4. Saltar por encima de un peón «mono».** Los monos pueden desplazarse saltando por encima de otro mono.

- Se salta horizontal y/o verticalmente.
- Solo se salta un peón cada vez.

Si un jugador salta por encima del mono de un rival, se lo queda.

Si un jugador salta por encima de uno de sus propios monos, no pasa nada y los monos se quedan donde están.

En ambos casos, el jugador hace lo que indique la casilla en la que caiga al saltar:

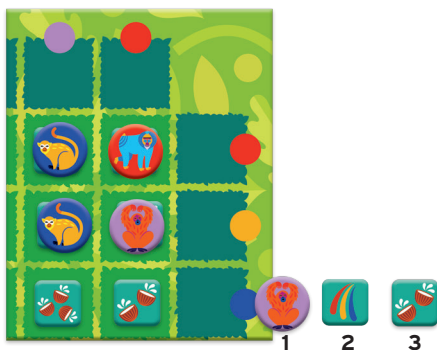
- Si la casilla está vacía, no pasa nada.
- Si cae en una casilla «coco», se la lleva.
- Si cae en una casilla «salto», se desplaza a una casilla adyacente.



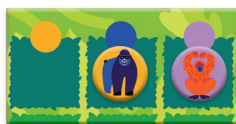
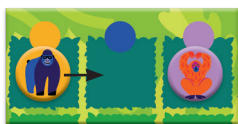
- Si cae en una casilla «salto + tigre», se desplaza a una casilla adyacente y pone la ficha junto al tablero.



Se puede seguir saltando por encima de los demás peones de monos si están separadas por una ficha «salto» y/o «salto + tigre» (siempre perpendicularmente).



**5. Desplazarse una casilla hasta una casilla vacía.** El jugador puede mover uno de sus peones horizontal o verticalmente hasta una casilla vacía, tanto de las casillas centrales del tablero (verde claro) como de las casillas de salida (verde oscuro).



Al final del desplazamiento, el turno pasa al siguiente jugador.

### Atención:

- Ningún mono que se encuentre en las casillas centrales (verde claro) del tablero puede volver a las casillas de salida (verde oscuro).
- Está prohibido saltar por encima de otro mono en la zona de las casillas de salida.



### Caso especial:

Si a un jugador le queda un solo mono y este está bloqueado, no puede moverlo: su mono queda eliminado y se quita del tablero.

En cuanto un jugador pierde su último peón de mono, termina la partida.

### Fin de la partida

La partida termina:

- Cuando se hayan sacado del tablero las cuatro fichas «salto + tigre».
- o
- Cuando un jugador se quede sin monos en el tablero.

Entonces, se hace el recuento de puntos.

Todos los monos que se hayan quedado en las casillas de salida (verde oscuro) se quitan del tablero y luego cada jugador cuenta:

- Los cocos presentes en las fichas «coco» que haya conseguido durante la partida (1 coco = 1 punto).
- Los monos rivales que se haya llevado durante la partida y sus propios monos en el tablero (1 mono = 5 puntos).

Gana la partida el que haya acumulado el mayor número de puntos.

**Nota:** en una partida de 2 jugadores, si la partida termina porque uno de los jugadores no tiene monos en el tablero, pierde automáticamente la partida.

## CONTENUTO

1 tabellone di gioco (**lato anteriore:** 3 e 4 giocatori, **lato posteriore:** 2 giocatori), 24 pedine "scimmia" (8 blu, 8 gialle, 4 rosse, 4 viola), 48 tessere (30 tessere con 1, 2 o 3 "noci di cocco", 14 tessere "salto", 4 tessere "salto + tigre").

Rintanate nella foresta, delle bande di scimmie si contendono le noci di cocco. Quale sarà la banda meglio organizzata che ne raccoglierà di più, cacciando inoltre le scimmie rivali prima dell'arrivo della tigre?

**Principio del gioco:** "Chipe cocos" è un gioco di strategia. I giocatori muovono le loro scimmie da una casella all'altra del tabellone. Non appena raggiungono una tessera, la raccolgono rivelando quella sottostante.

L'obiettivo è quello di raccogliere il maggior numero possibile di tessere "noci di cocco". Se la tessera è un salto, allora la scimmia avanza di una casella in più. Ma attenzione, perché le scimmie possono anche "prendere" le scimmie avversarie saltandoci sopra. Alla fine della partita, vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di noci di cocco e scimmie!

**Scopo del gioco:** accumulare la maggior quantità di punti possibile, raccogliendo noci di cocco e scimmie.

**Preparazione del gioco:** scegliere il lato giusto del tabellone in funzione del numero di giocatori:

- 2 giocatori: tabellone blu e bianco;
- 3 e 4 giocatori: tabellone blu, bianco, rosso e viola.

Porre il tabellone al centro dei giocatori.

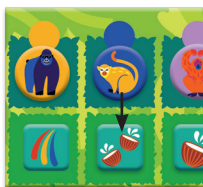
Ogni giocatore sceglie le scimmie di un determinato colore e sistema le proprie pedine sul colore corrispondente.

Mescolare le tessere rivolte a faccia in giù, quindi formare 16 pile da 3 tessere ciascuna. Posizionare le pile, a faccia in su, sulle 16 caselle centrali del tabellone.

## Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario.

Quando arriva il suo turno, il giocatore muove una delle sue pedine "scimmia".



Sono ammessi movimenti in senso orizzontale o verticale (mai in diagonale).

Esistono 5 tipi di spostamenti:

### 1. Spostamento di una casella su una tessera

**"noce di cocco".** Il giocatore prende la tessera "noce di cocco" sulla quale arriva e lì lascia la sua pedina.



## 2. Spostamento di una casella su una tessera "salto".

Il giocatore raccoglie la tessera "salto" sulla quale arriva, poi "salta" su una casella adiacente.

- È vietato tornare sulla casella di provenienza.
- Non ci si può spostare su una casella in cui è già presente un'altra scimmia.

Se la scimmia atterra su un'altra tessera "salto", continua a muoversi. Ogni volta che atterra su una

tessera "salto", la raccoglie e si muove di nuovo finché non atterra su una tessera "noce di cocco", che deve raccogliere, oppure su una casella vuota.



## 3. Spostamento di una casella su una tessera "salto + tigre".

Come spiegato in precedenza, il giocatore salta per spostarsi su una casella adiacente (con le stesse limitazioni). Tuttavia, la tessera "salto + tigre" viene posta accanto al tabellone, visibile a tutti. Non appena le 4 tessere "salto + tigre" vengono rimosse dal tabellone, la partita finisce.

**4. Salto su una pedina "scimmia".** Le scimmie possono muoversi saltando sopra un'altra scimmia.

- È possibile saltare orizzontalmente e/o verticalmente.
- Si può saltare una sola pedina alla volta.

Se un giocatore salta sopra la scimmia di un avversario, la raccoglie.

Se un giocatore salta sopra una delle sue scimmie, non succede niente e le scimmie rimangono ferme.

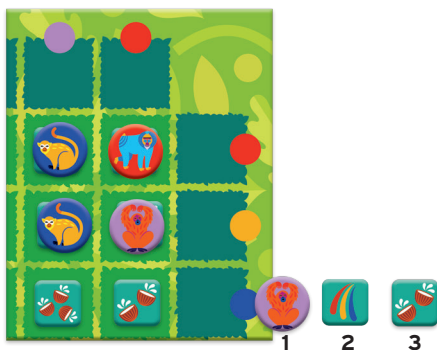
In entrambi i casi, il giocatore esegue l'azione indicata dalla casella sulla quale atterra dopo il salto:

- se la casella è vuota, non succede niente;
- se arriva su una tessera "noce di cocco", la raccoglie;
- se arriva su una casella "salto", si sposta su una casella adiacente;

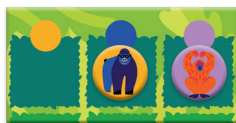
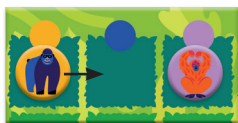
- se atterra su una tessera "salto + tigre", si sposta su una casella adiacente e mette la tessera accanto al tabellone.



È possibile continuare a saltare su altri gettoni "scimmia", se questi sono separati da una tessera "salto" e/o "salto + tigre" (sempre ortogonalmente).



**5. Spostamento di una casella su una casella vuota.** Il giocatore può muovere una pedina in senso orizzontale o verticale verso una casella vuota, sia sulle caselle centrali del tabellone (verde chiaro) sia su quelle di partenza (verde scuro).



Alla fine degli spostamenti, la mano passa al giocatore successivo.

## Attenzione

- Le scimmie che si trovano sulle caselle centrali (verde chiaro) del tabellone non possono tornare sulle caselle di partenza (verde scuro).
- Non è permesso saltare sopra un'altra scimmia nella zona delle caselle di partenza.



## Caso speciale

Se a un giocatore rimane una sola scimmia e questa è bloccata, non è possibile muoverla: la scimmia è eliminata e deve essere rimossa dal tabellone.

Non appena un giocatore perde la sua ultima pedina "scimmia", la partita finisce.

## Fine del gioco

La partita finisce:

- non appena tutte e 4 le tessere "salto + tigre" sono fuori dal tabellone;
- o
- quando un giocatore non ha più scimmie sul tabellone.

Si procede dunque al conteggio dei punti.

Tutte le scimmie rimaste sulle caselle di partenza (verde scuro) vengono rimosse dal tabellone, poi ogni giocatore conta:

- le noci di cocco presenti sulle relative tessere che ha raccolto durante la partita (1 noce di cocco = 1 punto);
- le scimmie avversarie che ha raccolto durante la partita e le sue scimmie presenti sul tabellone (1 scimmia = 5 punti).

Vince il giocatore che totalizza più punti.

**NB:** in presenza di 2 giocatori, se il gioco finisce perché uno dei giocatori non ha più scimmie sul tabellone, questo perde automaticamente la partita.

## CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo (**frente:** 3 e 4 jogadores; **verso:** 2 jogadores), 24 peões de macaco (8 azuis, 8 amarelos, 4 vermelhos e 4 roxos), 48 peças (30 peças com 1, 2 ou 3 cocos, 14 peças de salto e 4 peças de salto + tigre).

Bandos de macacos estão escondidos na copa das árvores, competindo por cocos. Que bando será o mais bem organizado para recolher o máximo de cocos e vencer os macacos rivais antes da chegada do tigre?

**Princípio do jogo:** "Chipe cocos" é um jogo de estratégia. Os jogadores movem os seus macacos de casa em casa no tabuleiro. Assim que chegam a uma peça, pegam nela e deixam ver a que se encontra por baixo.

O objetivo é recolher o máximo de peças de coco. Se a peça for um salto, então o macaco avança mais uma casa. Mas, cuidado, pois os macacos também podem ficar com os macacos adversários se saltarem por cima deles. Quando o jogo acabar, o jogador com mais cocos e macacos ganha!

**Objetivo do jogo:** ganhar o máximo de pontos, recolhendo cocos e macacos.

**Preparação do jogo:** Consoante o número de jogadores, escolhe o lado adequado do tabuleiro:

- 2 jogadores: tabuleiro azul e branco;
- 3 e 4 jogadores: tabuleiro azul, branco, vermelho e roxo.

Coloca o tabuleiro no centro dos jogadores.

Cada jogador escolhe uma cor de macaco e coloca os seus peões na respetiva cor.

Baralha as peças viradas para baixo e faz 16 pilhas de 3 peças. Coloca estas pilhas viradas para cima nas 16 casas centrais do tabuleiro.

## Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

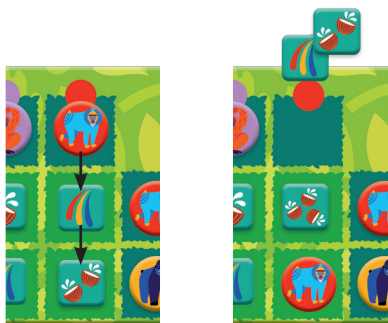
Quando for a sua vez, o jogador move um dos seus peões de macaco.

Os movimentos são efetuados na horizontal ou na vertical (nunca na diagonal).

Existem 5 tipos de movimentos:



1. **Mover-se de uma casa para uma peça de coco.** O jogador recupera a peça de coco sobre a qual chega e deixa o seu peão naquele espaço.



## 2. Mover-se de uma casa para uma peça de salto.

O jogador recupera a peça de salto sobre a qual chega e depois "salta" para uma casa adjacente.

- É proibido regressar à casa de onde se veio.
- Não é possível mover-se para uma casa em que já se encontre outro macaco.

Se o macaco chegar sobre uma nova peça de salto, continua a mover-se. Sempre que o macaco chega sobre uma peça de salto, recupera-a e move-se

novamente até chegar sobre uma peça de coco, que também recupera, ou sobre uma casa vazia.



## 3. Mover-se de uma casa para uma peça de salto + tigre.

Como anteriormente, o jogador utiliza a ação de salto para se mover para uma casa adjacente (com as mesmas restrições). Em contrapartida, a peça de salto + tigre é colocada ao lado do tabuleiro de forma a ser visível para todos. Assim que as 4 peças de salto + tigre são retiradas do tabuleiro, o jogo termina.

**4. Saltar por cima de um peão de macaco.** Os macacos podem mover-se saltando por cima de outro macaco.

- Salta-se na horizontal e/ou na vertical.
- É possível saltar apenas um peão de cada vez.

Se um jogador saltar por cima do macaco de um adversário, recupera-o.

Se um jogador saltar por cima de um dos seus macacos, nada acontece e os macacos ficam no seu lugar.

Em ambos os casos, o jogador realiza a ação da casa em que chega após o salto:

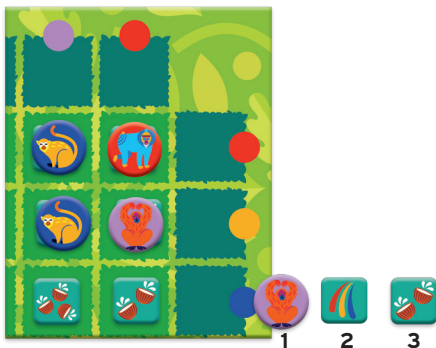
- se a casa estiver vazia, nada acontece;
- se chegar sobre uma peça de coco, recupera-a;
- se chegar sobre uma peça de salto, move-se para 1 casa adjacente;



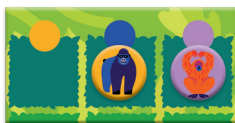
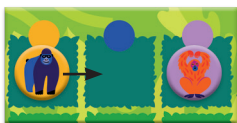
- se chegar sobre uma peça de salto + tigre, move-se para 1 casa adjacente e coloca a peça ao lado do tabuleiro.



É possível continuar a saltar por cima de outros peões de macaco se estes estiverem separados por uma peça de salto e/ou por uma peça de salto + tigre (sempre ortogonalmente).



**5. Mover-se de uma casa para outra casa vazia.** O jogador pode mover um dos seus peões na horizontal ou na vertical para uma casa vazia, quer nas casas centrais do tabuleiro (verde claro), quer nas casas de partida (verde escuro).



No final do movimento, a vez passa para o jogador seguinte.

### Atenção:

- Nenhum macaco que se encontre nas casas centrais (verde claro) do tabuleiro pode regressar às casas de partida (verde escuro).
- É proibido saltar por cima de outro macaco na área das casas de partida.



### Caso particular:

Se um jogador tiver apenas um macaco e se este estiver bloqueado, não pode movê-lo: o seu macaco é eliminado e removido do tabuleiro.

Quando um jogador perder o seu último peão de macaco, o jogo termina.

### Fim do jogo

O jogo termina:

- assim que as 4 peças de salto + tigre são retiradas do tabuleiro;
- ou
- quando um jogador ficar sem macacos no tabuleiro.

Contam-se então os pontos.

Todos os macacos que permanecem nas casas de partida (casas verde escuro) são eliminados do tabuleiro e depois cada jogador conta:

- os cocos que se encontram nas peças de coco que recuperou durante o jogo (1 coco = 1 ponto);
- os macacos adversários que recuperou durante o jogo e os seus próprios macacos no tabuleiro (1 macaco = 5 pontos).

Quem tiver mais pontos ganha o jogo.

**Nota:** num jogo com 2 jogadores, se o jogo terminar porque um dos jogadores ficou sem macacos no tabuleiro, este perde automaticamente o jogo.

**INHOUD**

1 spelbord (**voorzijde:** 3 en 4 spelers, **achterzijde:** 2 spelers), 24 apenfiches (8 blauwe, 8 gele, 4 rode, 4 paarse), 48 kaarten (30 kaarten met 1, 2 of 3 kokosnoten, 14 springkaarten, 4 spring + tijgerkaarten).

Boven in de bomen maken apenbendes ruzie om kokosnoten. Welke bende is het best georganiseerd, verzamelt de meeste kokosnoten en jaagt rivalen weg voordat de tijger zijn kop opsteekt?

**Spelprincipe:** “Kokosnotenjacht” is een strategisch spel. De spelers verplaatsen hun apen op het spelbord van vakje naar vakje. Zodra ze op een kaart komen, pakken ze deze waarvoor de kaart eronder tevoorschijn komt.

Het doel: zoveel mogelijk kokosnootkaarten verzamelen. Als de kaart een springkaart is, mag de aap een extra vakje verdergaan. Maar let op: de apen kunnen ook apen van de tegenpartij “pakken” door eroverheen te springen. Wanneer de spelronde geëindigd is, heeft de speler met de meeste kokosnoten en apen het spel gewonnen!

**Doel van het spel:** zoveel mogelijk punten halen door kokosnoten en apen te verzamelen.

**Vorbereiding van het spel:** Kies afhankelijk van het aantal spelers de juiste kant van het spelbord:

- 2 spelers: het wit-blauwe spelbord;
- 3 en 4 spelers: het blauw-wit-rood-paarse spelbord.

Leg het spelbord in het midden van de spelers.

Elke speler kiest een apenkleur en zet zijn fiches op de bijbehorende kleur.

Schud de kaarten en maak 16 stapeltjes van 3 kaarten waarbij de kant met de afbeelding naar beneden ligt. Leg deze stapeltjes - met de kant met de afbeelding naar boven - op de 16 middelste vakjes van het spelbord.

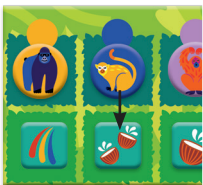
**Verloop van het spel:**

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

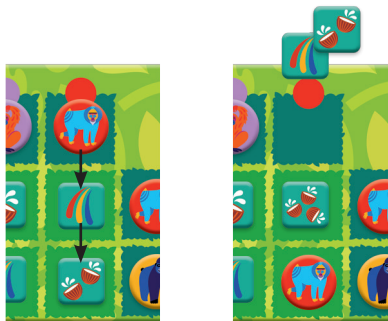
Als de speler aan de beurt is, verplaatst hij één van zijn apenfiches.

De fiches kunnen alleen horizontaal en verticaal verplaatst worden (nooit diagonaal).

De fiches kunnen op 5 manieren verplaatst worden:

**1. Van een vakje naar een kokosnootkaart.**

De speler pakt de kokosnootkaart waarop hij terecht komt en laat zijn fiche op deze plek staan.



**2. Van een vakje naar een springkaart.** De speler pakt de springkaart waarop hij terechtkomt en "springt" vervolgens naar een naastgelegen vakje.

- De speler mag niet terugspringen naar het vakje waar hij vandaan komt.
- De speler mag zich niet verplaatsen naar een vakje waar zich al een andere aap bevindt.

Als de aap op een nieuwe springkaart komt, mag hij doorgaan en zich weer verplaatsen. Telkens wanneer hij op een springkaart terechtkomt, pakt hij deze en verplaatst hij zich opnieuw totdat hij op een kokosnootkaart komt, die hij ook pakt, of op een leeg vakje.



**3. Van een vakje naar een spring + tijgerkaart.**

Zoals hierboven uitgelegd verplaatst de speler zich door te springen naar een naastgelegen vakje (waarbij dezelfde regels gelden). De spring + tijgerkaart ligt echter naast het spelbord en is zichtbaar voor iedereen. Zodra de 4 spring + tijgerkaarten van het spelbord zijn afgehaald is het spel afgelopen.

**4. Over een apenfiche heen springen.** De apen kunnen zich verplaatsen door over een andere aap heen te springen.

- Er kan alleen horizontaal of verticaal gesprongen worden.
- Per keer kan er slechts over één fiche gesprongen worden.

Als een speler over een aap van een tegenspeler springt, pakt hij deze.

Als een speler over één van zijn eigen apen springt, gebeurt er niets en blijven de apen op hun plaats.

In beide gevallen voert de speler de actie uit van het vakje waarop hij terechtkomt na de sprong:

- als het vakje leeg is, gebeurt er niets;
- als hij op een kokosnootkaart komt, pakt hij deze;
- als hij op een springkaart komt, verplaatst hij zich naar een naastgelegen vakje;

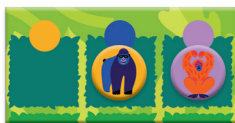
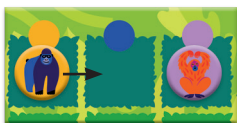
- als hij op een spring + tijgerkaart komt, verplaatst hij zich naar een naastgelegen vakje en legt hij de kaart naast het spelbord.



Er kan over andere apenfiches gesprongen blijven worden, wanneer deze gescheiden zijn door een springkaart en/of een spring + tijgerkaart (altijd in loodrechte richting).



**5. Van een vakje naar een leeg vakje.** De speler kan één van zijn fiches horizontaal of verticaal verplaatsen naar een leeg vakje, ongeacht of dit de middelste vakjes (lichtgroen) van het spelbord of de startvakjes (donkergroen) zijn.



Na het verplaatsen is de volgende speler aan de beurt.

### Let op:

- Geen enkele aap die zich op de middelste vakjes (lichtgroen) van het spelbord bevindt, kan terugkeren naar de startvakjes (donkergroen).
- Het is niet toegestaan om over een andere aap te springen in de zone van de startvakjes.



### Bijzonder geval:

Wanneer een speler nog maar één aap heeft en wanneer deze geblokkeerd is, kan hij zich dus niet verplaatsen: zijn aap is uitgeschakeld en wordt van het spelbord gehaald.

Zodra een speler zijn laatste apenfiche kwijtraakt, is het spel afgelopen.

### Einde van het spel

Het spel is afgelopen:

- zodra de 4 spring + tijgerkaarten van het spelbord zijn afgehaald;
- of
- zodra een speler geen apen meer op het spelbord heeft.

Het is dan tijd om de punten te tellen.

Alle apen die op de startvakjes (donkergroene vakjes) zijn gebleven worden van het spelbord verwijderd en elke speler telt:

- de kokosnoten op de kokosnootkaarten die hij verzameld heeft tijdens het spel (1 kokosnoot = 1 punt);
- de apen van de tegenpartij die hij verzameld heeft tijdens het spel en zijn eigen apen op het spelbord (1 aap = 5 punten).

De speler met de meeste punten wint het spel.

**NB:** wanneer het spel gespeeld wordt door 2 spelers en het spel is afgelopen omdat één van de spelers geen apen meer op het spelbord heeft, verliest deze speler automatisch het spel.

**INNEHÅLL**

1 spelplatta (**framsida:** 3 och 4 spelare, **baksida:** 2 spelare), 24 apor (8 blå, 8 gula, 4 röda, 4 lila), 48 spelbrickor (30 spelbrickor 1, 2 eller 3 "kokosnötsbrickor", 14 "hoppbrickor", 4 "hopp- och tigerbrickor").

Lurande i trädkronorna slåss aporna om kokosnöterna. Vilket kommer att vara det bäst organiserade gänget som skördar mest, samtidigt som de driver ut rivaliserande apor innan tigern kommer?

**Spelets grundregler:** "Chipe cocos" är ett strategi-spel. Spelarna flyttar sina apor på spelplattan från ruta till ruta. Så fort de landar på en bricka tar de upp den och avslöjar den som finns under.

Målet: att vinna så många kokosnötsbrickor som möjligt. Om brickan är ett hopp, flyttar apor ytterligare en ruta. Men se upp för aporna kan också "ta" motståndaraporna genom att hoppa över dem. När spelet är över vinner spelaren med flest kokosnöter och apor!

**Spelets mål:** få flest poäng genom att ta hem kokosnöter och apor.

**Spelförberedelser:** Välj rätt sida av spelplattan beroende på antalet spelare:

- 2 spelare: blå och vit platta,
- 3 och 4 spelare, blå, vit, röd och lila platta.

Placera spelplanen mitt mellan spelarna.

Varje spelare väljer apor i en av färgerna och placerar sina spelpjäser på deras respektive färg. Blanda brickorna med framsidan nedåt och forma sedan 16 högar med 3 brickor. Placera dessa högar med framsidan uppåt på de 16 centrala rutorna på spelplanen.

**Så här går spelet till:**

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

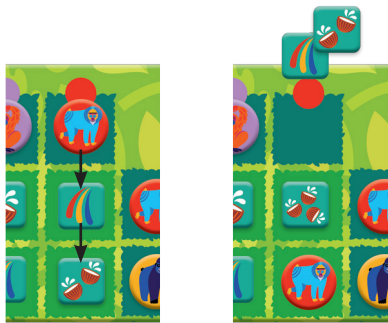
När det är en spelares tur kan hen flytta en av sina apor.

Förflyttningen görs vågrätt eller lodrätt (aldrig diagonalt).

Det finns 5 typer av förflyttningar:

**1. Flytta från en ruta till en kokosnötsbricka.**

Spelaren tar "kokosnötsbrickan" som hen landar på och lämnar sin pjäs på denna plats.



**2. Flytta från en ruta till en hoppbricka.** Spelaren tar hoppbrickan hen landar på och "hoppa" sedan till en intilliggande ruta.

- Det är förbjudet att gå tillbaka till den ruta man kom ifrån.
- Du kan inte flytta till en ruta där det redan finns en annan apa.

Om apan landar på en ny hoppbricka, fortsätter den

att förflytta sig. Varje gång den hamnar på en hoppbricka, tar hen den och flyttar sig sedan igen tills hen landar på en kokosnötsbricka, som hen också tar, eller på en tom ruta.



**3. Flytta från en ruta till en hopp- + tigerbricka.**

Precis som tidigare använder spelaren hoppet för att flytta till en intilliggande ruta (med samma begränsningar). Hopp + tigerbrickan placeras dock bredvid spelplanen, synlig för alla. Så snart de 4 hopp + tigerbrickorna tas bort från spelplanen avslutas omgången.

**4. Hoppa över en apa.** Aporna kan flytta runt genom att hoppa över en annan apa.

- Man hoppar horisontellt och/eller vertikalt.
- Man hoppar bara med en pjäs i taget.

Om en spelare hoppar över en motståndares apa, tar de upp den.

Om en spelare hoppar över en av sina egna apor händer ingenting och aporna stannar kvar på sin plats.

I båda fallen utför spelaren handlingen på den ruta där hen hamnar efter hoppet.

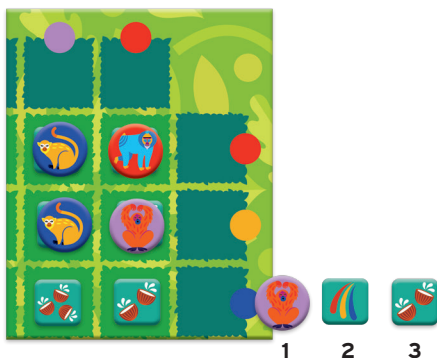
- om rutan är tom händer ingenting,
- om hen hamnar på en kokosnötsbricka får hen ta den,
- om hen hamnar på en hoppbricka förflyttar hen sig till en intilliggande ruta,



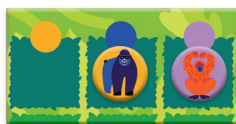
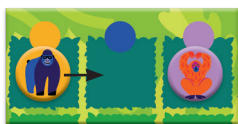
- om hen hamnar på en hopp + tigerbricka förflyttar hen sig till en intilliggande ruta och placerar brickan vid sidan om spelplanen.



Man kan fortsätta att hoppa över andra apor om de är åtskilda av en "hopp" och/eller "hopp + tiger"-bricka (alltid ortogonalt).



**5. Flytta från en ruta till en tom ruta.** Spelaren kan flytta en av sina pjäser horisontellt eller vertikalt till en tom ruta, antingen på brädets centrala rutor (ljusgröna) eller på startrutorna (mörkgröna).



När förflyttningen är klar går turen över till nästa spelare.

### Obs!

- Ingen apa på spelplanens centrala rutor (ljusgröna) kan återvända till startrutorna (mörkgröna).
- Det är förbjudet att hoppa över en annan apa i startområdet.



### Specialfall:

Om en spelare bara har en apa kvar och den spelaren är blockerad kan de inte flytta den: deras apa elimineras och tas bort från spelplanen. Spelet är över så snart en spelare förlorar sin sista apa.

### Spelets slut

Omgången avslutas:

- så snart de 4 hopp + tigerbrickorna tas bort från spelplanen,
- eller
- så snart en spelare har slut på apor på spelplanen.

Man går då vidare till poängsammanräkningen.

Alla apor som finns kvar på startrutorna (mörkgröna rutor) elimineras från spelplanen, sedan räknar varje spelare:

- kokosnötterna på kokosnötsbrickorna som hen samlade ihop under spelet (1 kokosnöt = 1 poäng);
- motståndaraporna som hen samlade in under spelet och sina egna apor på brädet (1 apa = 5 poäng).

Den som har fått flest poäng vinner spelomgången.

**OBS:** vid spel med 2 spelare förlorar man automatiskt omgången om spelet slutar på grund av att en av spelarna inte längre har någon apa på spelplanen.

**INDHOLD**

1 spilleplade (**forside:** 3 og 4 spillere, **bagside:** 2 spillere), 24 »abe«-brikker (8 blå, 8 gule, 4 røde, 4 lilla), 48 kort (30 kort med 1, 2 eller 3 »kokosnødder«, 14 »spring«-kort, 4 »spring- og tiger«-kort).

Der sidder abebander gemt i trækroneerne og de slås om at få fat på kokosnødderne. Hvilken bande vil organisere sig bedst og høste flest, samtidig med at de overvinder de rivaliserende aber, før tigreren kommer?

**Spillets princip:** »Chipe cocos« er et strategisk spil. Spillerne flytter deres aber på pladen fra felt til felt. Når de lander på et kort, tager de det og afslører det kort, der ligger nedeunder.

Formålet: Få fat på flest »kokosnødde«-kort. Hvis kortet er et spring, skal aben flytte et ekstra felt. Men pas på, for aberne kan også »tage« modstander-aber ved at springe over dem. Når spillet er slut, har den spiller, der har vundet flest kokosnødder og aber vundet spillet!

**Målet med spillet:** Få flest points ved at samle kokosnødder og aber.

**Forberedelse af spillet:** Vælg den passende side af spillepladen i forhold til antal spillere:

- 2 spillere: Blå og hvid plade;
- 3 og 4 spillere: Blå, hvid, rød og lilla plade.

Anbring spillepladen midt mellem spillerne.

Hver spiller vælger en farve på sine aber og placerer sine brikker på den tilsvarende farve.

Bland kortene med skjult billedside og lav 16 bunker med 3 kort. Anbring bunkerne med synlig billedside på pladens 16 midterste felter.

**Sådan foregår spillet:**

Den yngste spiller begynder, og man spiller i urets retning.

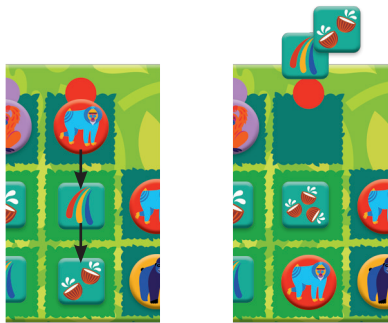
Når det er en spillers tur, flytter han/hun én af sine »abe«-brikker.

Brikkerne kan flyttes vandret eller lodret (aldrig diagonalt).

Der findes 5 typer flytninger:

**1. Flytning fra et felt til et »kokosnødde«-kort.**

Spilleren tager det »kokosnødde«-kort, som han/hun lander på og lader sin brik stå på dette felt.



**2. Flytning fra et felt til et »spring«-kort.** Spilleren tager det »spring«-kort, som han/hun lander på, og »springer« dernæst hen på et tilstødende felt.

- Det er forbudt at vende tilbage til det felt, som man kommer fra.
- Man kan ikke flytte hen på et felt, hvor der allerede er en anden abe.

Hvis aben kommer hen på et nyt »spring«-kort, fortsætter den med at flytte. Hver gang spilleren

kommer hen på et »spring«-kort, tager han/hun det ind og flytter igen, indtil han/hun lander på et »kokosnødde«-kort, som han/hun også tager ind, eller på et tomt felt.



**3. Flytning fra et felt til et »spring + tiger«-kort.**

Ligesom tidligere bruger spilleren springet til at flytte hen på et tilstødende felt (med de samme betingelser). Derimod placeres »spring + tiger«-kortet ved siden af pladen, så det er synligt for alle. Så snart de 4 »spring + tiger«-kort er fjernet fra pladen, er spillet slut.

**4. Spring over en »abe«-brik.** Aberne kan bevæge sig ved at springe over en anden abe.

- Man springer vandret og/eller lodret.
- Man springer kun over én brik ad gangen.

Hvis en spiller springer over en modstanders abe, tager han/hun den.

Hvis en spiller springer over en af sine egne aber, sker der ikke noget og aberne bliver på pladen.

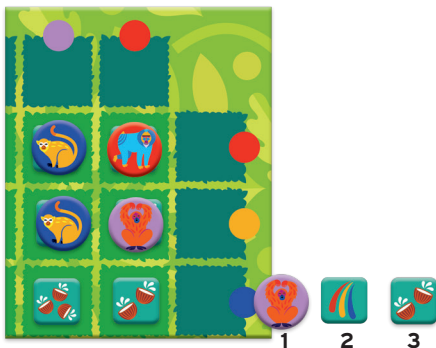
I begge tilfælde udfører spilleren handlingen på det felt, som han/hun lander på efter springet:

- Hvis feltet er tomt, sker der ikke noget,
- Hvis spilleren lander på et »kokosnødde«-kort, tager han/hun det,
- Hvis spilleren lander på et »spring«-kort, flytter han/hun hen på et tilstødende felt,

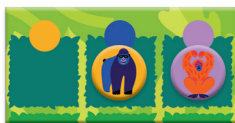
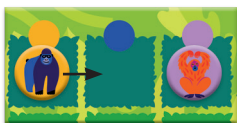
- Hvis spilleren lander på et »spring + tiger«-kort, flytter han/hun hen på et tilstødende felt og lægger kortet ved siden af spillepladen.



Man kan fortsætte med at springe over andre abe-brikker, hvis de er adskilt af et »spring«-kort og/eller »spring + tiger«-kort (altid vandret eller lodret).



**5. Flytning fra et felt til et tomt felt.** Spilleren kan flytte en af sine brikker vandret eller lodret hen på et tomt felt, hvad enten det er på pladens midterste felter (lysegrønne) eller på startfelterne (mørkegrønne).



I slutningen af flytningen er det den næste spillers tur.

### Pas på:

- En abe, der befinder sig på pladens midterste felter (lysegrønne) kan ikke vende tilbage til startfelterne (mørkegrønne).
- Det er forbudt at springe over en anden abe i zonen med startfelter.



### Særtilfælde:

Hvis en spiller kun har en abe tilbage og den er blokeret, kan han/hun således ikke flytte den: Aben er ude af spillet og tages af pladen.

Så snart en spiller mister sin sidste abe-brik, er spillet slut.

### Spillets afslutning

Spillet er slut:

- Så snart de 4 »spring + tiger«-kort er fjernet fra pladen, eller
- Så snart en spiller ikke har flere aber på pladen.

Dernæst skal der tælles point.

Alle aber, som er blevet i startfelterne (mørkegrønne felter) fjernes fra pladen, derefter tæller spillerne:

- Kokosnødder på »kokosnødde«-kort, som er blevet taget i løbet af spillet (1 kokosnød = 1 point),
- Modstander-aber, som er blevet taget i løbet af spillet og egne aber på pladen (1 abe = 5 points).

Spillet vindes af den spiller, der har vundet flest points.

**NB:** I et spil med 2 spillere, slutter spillet automatisk, hvis en af spillerne ikke har flere aber på pladen, og som således taber spillet.

## В КОМПЛЕКТЕ

1 игровое поле (**лицевая сторона:** 3–4 игрока; **обратная сторона:** 2 игрока), 24 фишки «обезьяна» (8 синих, 8 желтых, 4 красные, 4 фиолетовые), 48 жетонов (30 жетонов с 1, 2 или 3 кокосовыми орехами, 14 жетонов «прыжок», 4 жетона «прыжок и тигр»).

В верхнем ярусе тропического леса стаи обезьян ведут борьбу за кокосы. Чья стая лучше всех? Чья стая соберет больше всех кокосов, отогнав конкурирующих обезьян до прихода тигра?

**Принцип игры.** *Chipe cocos* (Укради кокос) — игра-стратегия. Игроки перемещают своих обезьян с одной клетки игрового поля на другую. Дойдя до жетона, они забирают его, открывая жетон, который лежит под ним.

Цель: собрать больше всех кокосовых орехов. Если обезьяна остановилась на жетоне «прыжок», она перемещается еще на одну клетку. Но помните, что обезьяны также могут захватывать обезьян из других стай, перепрыгнув через них. В конце партии побеждает игрок, у которого оказалось больше всех кокосовых орехов и обезьян.

**Цель игры:** набрать больше всех очков за кокосовые орехи и за обезьян.

**Подготовка к игре** Выберите сторону игрового поля для соответствующего числа игроков:

- 2 игрока: поле с синим и белым цветом;

- 3 или 4 игрока: поле с синим, белым, красным и фиолетовым цветом.

Положите игровое поле в центре между игроками.

Каждый игрок выбирает цвет обезьян и ставит свои фишки на соответствующий цвет.

Жетоны перемешайте лицевой стороной вниз и сложите 16 стопок по 3 жетона. Выложите стопки лицевой стороной вверх на 16 клеток в центре поля.

## Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

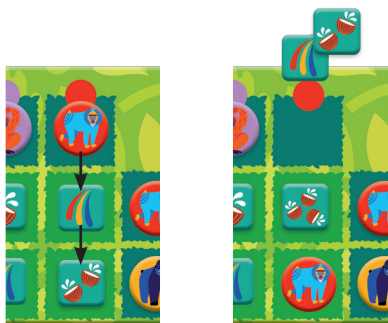
Получив право хода, игрок перемещает одну из своих фишек «обезьяна».

Фишки можно перемещать по вертикали или по горизонтали (не по диагонали).

Предусмотрено 5 типов перемещений:



**1. Перемещение с клетки на жетон «кокосовый орех».** Игрок забирает жетон «кокосовый орех», на котором он остановился, и оставляет фишку на этом месте.



## 2. Перемещение с клетки на жетон «прыжок».

Игрок забирает жетон «прыжок», на котором он остановился, и затем «прыгает» на соседнюю клетку.

- Он не может прыгнуть назад на клетку, с которой пришел.
- Также запрещено прыгать на клетку, где уже есть другая обезьяна.

Если обезьяна вновь остановилась на жетоне «прыжок», она продолжает перемещение. Каждый раз при остановке на жетоне «прыжок» игрок забирает его и продолжает перемещение, пока не попадет на пустую клетку или на жетон «кокосовый орех», который он тоже забирает.



## 3. Перемещение с клетки на жетон «прыжок и тигр».

Как и ранее, игрок выполняет прыжок на соседнюю клетку (с теми же ограничениями). Но жетон «прыжок и тигр» он кладет рядом с игровым полем, чтобы все его видели. Когда с поля будут убраны все 4 жетона «прыжок и тигр», партия закончится.

## 4. Прыжок через фишку «обезьяна».

При перемещениях обезьяна может перепрыгнуть через другую обезьяну.

- Эти прыжки также выполняют по вертикали или по горизонтали.
- За один раз можно перепрыгнуть только через одну фишку.

Если игрок перепрыгнул через обезьяну соперника, он забирает ее.

Если игрок перепрыгнул через одну из своих обезьян, ничего не происходит и обезьяны остаются на своих местах.

В обоих случаях игрок выполняет действие клетки, на которую он попал после прыжка:

- если он попал на пустую клетку, ничего не происходит;
- если это жетон «кокосовый орех», он забирает его;
- если это жетон «прыжок», он перемещается на соседнюю клетку;



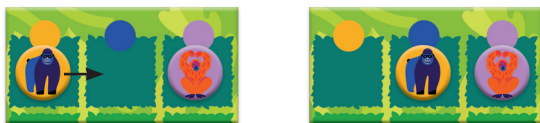
- если это жетон «прыжок и тигр», он перемещается на соседнюю клетку и кладет жетон рядом с полем.



Игрок может продолжить прыжки через других обезьян, если между ними лежат жетоны «прыжок» и (или) «прыжок и тигр» (перемещаясь только под прямым углом).



**5. Перемещение с клетки на пустую клетку.** Игрок может переместить фишку по вертикали или по горизонтали на пустую клетку, если он находится на центральных (светло-зеленых) клетках поля или на стартовых (темно-зеленых) клетках.



После завершения перемещения ход переходит к следующему игроку.

## Внимание!

- Если обезьяна стоит на центральных (светло-зеленых) клетках поля, она не может вернуться на стартовые (темно-зеленые) клетки.
- В зоне стартовых клеток запрещено перепрыгивать через других обезьян.



## Особый случай

Если у игрока осталась всего одна обезьяна и ее заблокировали, он не может выполнить перемещение: обезьяна выходит из игры и покидает поле.

Как только один из игроков теряет свою последнюю обезьяну, партия заканчивается.

## Конец игры

Партия заканчивается, если:

- с поля были убраны все 4 жетона «прыжок и тигр»;
- или
- у одного из игроков не осталось обезьян на поле.

Игроки подсчитывают очки.

Уберите с поля всех обезьян, которые остались на стартовых (темно-зеленых) клетках. Затем каждый игрок подсчитывает:

- количество кокосовых орехов на жетонах «кокосовый орех», которые он собрал в ходе партии (1 кокосовый орех = 1 очко);
- обезьян из других стай, собранных им в ходе партии, и своих обезьян, оставшихся на поле (1 обезьяна = 5 очков).

В партии побеждает тот, кто набрал больше всех очков.

**Примечание.** При игре вдвоем, если у одного игрока не осталось обезьян на поле, он автоматически проигрывает партию.

# Chipe Cocos



## Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à...

Toute la super team Djeco pour leur écoute et pour le développement du jeu ;

Margaux Carpentier pour ses chouettes illustrations ;

Lia-Sabine Laverrière pour son écoute et son sourire ;

Les CAListes, pour les tests divers et surtout les belles énergies ;

Ceux qui m'accueillent dans leur boutique et autres lieux « magiques » où l'on joue ;

Tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Chipe cocos ;

« toi » que j'ai oublié ;

Fabienne Guillot pour tout !

DJ08594

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France