

Chipe Cocos

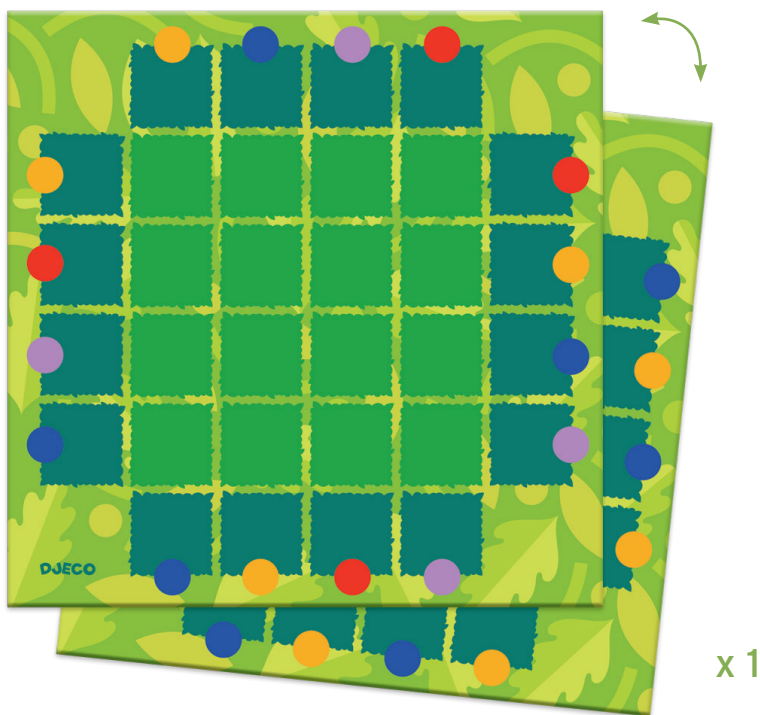


ans years
años Jahre
8-99



Chipe Cocos

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



x 48



x 24



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.

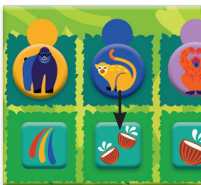
Legt den Spielplan in die Mitte zwischen die Spieler. Jeder Spieler wählt eine Affenfarbe und stellt seine Spielsteine auf die entsprechende Farbe. Mischt die Chips mit der Bildseite nach unten und bildet 16 Stapel mit je 3 Chips. Legt diese Stapel dann aufgedeckt auf die 16 mittleren Felder des Spielplans.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

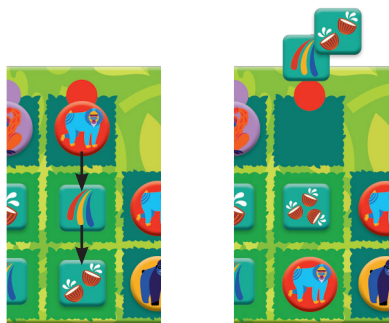
Der Spieler zieht mit einem seiner Affenspielsteine, und zwar nur horizontal oder vertikal, niemals diagonal.

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.

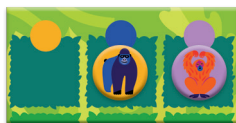
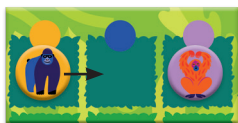


Du kannst über andere Affenspielsteine weberspringen, wenn diese durch einen Sprung- oder einen Sprung- und Tigerchip voneinander getrennt sind (immer im rechten Winkel).



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.