





8+



2—4



20 мин

Уолтер Шнайдер

КОКОСИКИ

Давным-давно горой правил король обезьян. Как-то раз он прогневал богов своими выходками и те заточили его на целых 500 лет. Так бы и отбывал король своё наказание, если бы однажды его не вызволил один знаменитый монах. Ценою спасения стало обещание вместе совершить долгое путешествие на Запад.

Но прежде чем отправиться в путь, герои навестили гору обезьян. Заглянув в свои владения, король пришёл в ужас: вокруг царил страшный бардак. Он потребовал немедленно навести порядок и пообещал награду: тот, кто первым наполнит кокосами 6 корзинок, займёт его трон!



СОСТАВ ИГРЫ



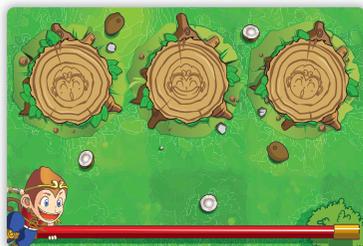
4 обезьянки-катапульты



14 корзинок
(10 жёлтых, 4 красные)



36 кокосов



4 планшета игроков



12 волшебных карт



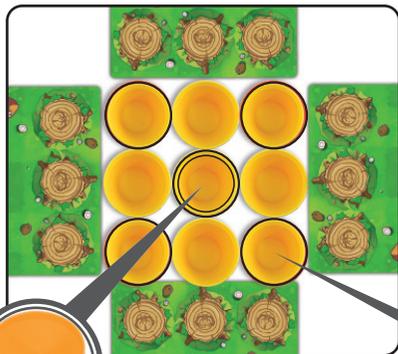
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

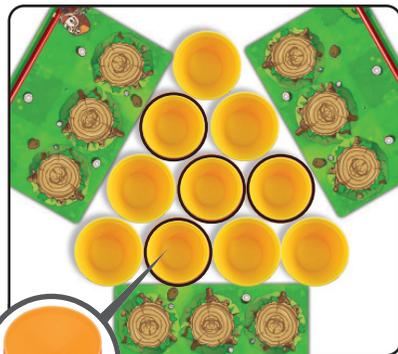
- 1 Каждый участник берёт обезьянку-катапульту, планшет игрока, 2 волшебные карты и 8 кокосов. Остальные кокосы положите в общий запас, а другие компоненты уберите в коробку.
- 2 Возьмите все корзинки и поместите их в центре стола, как показано ниже.

2 или 4 игрока



ЖЁЛТАЯ + ЖЁЛТАЯ КОРЗИНКИ

3 игрока



ЖЁЛТАЯ + КРАСНАЯ КОРЗИНКИ

Сложите корзинки следующим образом:

- **Жёлтая + красная корзинки** = вложите жёлтую корзинку в красную.
- ◎ **Жёлтая + жёлтая корзинки** = вложите одну жёлтую корзинку в другую.

- 3 Каждый игрок помещает свой планшет с одной из сторон получившегося треугольника или квадрата из корзинок. В ходе игры соблюдайте правила:

- Попав кокосом в **жёлтую** корзинку, просто заберите её себе.
- Попав кокосом в **красную** корзинку, заберите её себе и выстрелите ещё раз.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Начиная с младшего игрока и далее по часовой стрелке, все делают по одному ходу, пока партия не завершится. В свой ход выполните следующее:

- 1 Поместите свою обезьянку-катапульту перед красной линией на своём планшете.
- 2 Сделайте один выстрел:
 - Если кокос попал в корзинку и не выскочил из неё, заберите её себе и поставьте на свободный пенёк на своём планшете (кокос остаётся в корзинке). Заняв все 3 пенёка, ставьте следующие корзинки вторым уровнем, чтобы получилась пирамида, как на рисунке справа.
 - Если вы промахнулись, уберите использованный кокос в общий запас.
- 3 Передайте ход тому, кто сидит справа от вас. Игра продолжается до тех пор, пока один из участников не построит пирамиду из корзинок на своём планшете либо пока не закончатся все кокосы.



Важные правила:

- 1 Попад кокосом в корзинку другого игрока, можете украсть её и поместить на свой планшет по обычным правилам.
- 2 Попад кокосом в красную корзинку, можете сразу выстрелить ещё раз.
- 3 Забирая с поля или ворюя корзинки у других игроков, не доставайте из них кокосы до конца игры.
- 4 Если у вас закончились кокосы, можете брать их из общего запаса. Если в общем запасе не осталось кокосов, игра заканчивается.
- 5 Каждый раз, прежде чем делать выстрел, проверяйте, хочет ли кто-либо использовать волшебную карту (см. описание карт ниже). Разыграв карту, уберите её в коробку. Можно разыгрывать любое количество карт за раз. Эффекты карт, разыгранных в один момент, применяются одновременно. Но если на одного участника вместе с картой «Замри» разыгрывают другие карты, срабатывает только эффект «Замри» — остальные карты просто уберите в коробку.



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым построил пирамиду из 6 корзинок (см. рисунок справа). Если все кокосы оказались в корзинках и никто не смог построить пирамиду, игра завершается и победителем становится тот, у кого в корзинках на планшете больше всего кокосов. При ничьей побеждает претендент, который ходил последним.



ВОЛШЕБНЫЕ КАРТЫ



Выстрел вслепую

Можете разыграть эту карту перед выстрелом другого участника. Этот игрок должен стрелять вслепую: он сначала

закрывает глаза, а потом делает выстрел.



Призыв ветра

Можете разыграть эту карту перед выстрелом другого участника, чтобы попытаться сдуть кокос, выпущенный этим игроком.

Разрешается использовать вентилятор или газету.



Замри!

Можете разыграть эту карту перед выстрелом другого участника. Этот игрок должен пропустить ход.



Ещё 1 попытка

Можете разыграть эту карту перед своим выстрелом. В этот ход вы можете сделать 2 выстрела подряд.



Дальний выстрел

Можете разыграть эту карту перед выстрелом другого участника. Этот игрок должен отодвинуть свою обезьянку-

катапульту от красной линии как минимум на расстояние вытянутой руки, прежде чем стрелять.



В яблочко!

Можете разыграть эту карту перед выстрелом другого участника. Выберите корзинку.

Если этот игрок попадёт в неё, то заберёт её себе, а если нет, то ничего не получит в свой ход. Даже если игрок попадёт кокосом в другую корзинку, он не сможет её забрать.



© 2013 Korea Boardgames Co., Ltd.
СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ
Автор игры: Уолтер Шнайдер.
Иллюстрации: Винсент Ким (Гым Бэ).
Девелопмент: Korea Boardgames Co., Ltd.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ
Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Выпускающий редактор и переводчик:
Мария Аверичева.
Редакторы: Анна Бобкова, Сергей Капрань.
Верстка: Ирина Гревцова.
Дизайн логотипа: Елизавета Вебер.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoo.games.ru.