

Malprie figlie



6+ 2-4 20
MIN

Walter Schneider
Vincent Kim

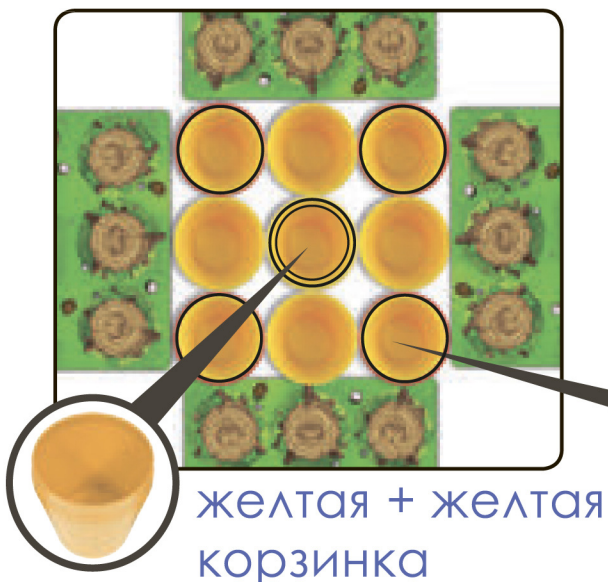
КОКОС СНОВА ПОПАЛ В КОРЗИНУ! НЕУЖЕЛИ ЭТО КОРЗИНА ДРУГОГО ИГРОКА? НЕВЕРОЯТНО! НАДО БЫТЬ ОСТОРОЖНЫМ, ВЕДЬ ПЕРВЫЙ, КТО СОБЕРЕТ 6 КОРЗИНОК - ПОБЕДИТ! КОКОСЫ - ЭТО ИГРА НА ЛОВКОСТЬ, ИГРАТЬ В КОТОРУЮ НЕВЕРОЯТНО ВЕСЕЛО!

СОСТАВ ИГРЫ: 4 обезьянки-катапульти, 4 игровых поля, 14 корзинок (4 красных, 10 желтых), 36 кокосов, 12 карт

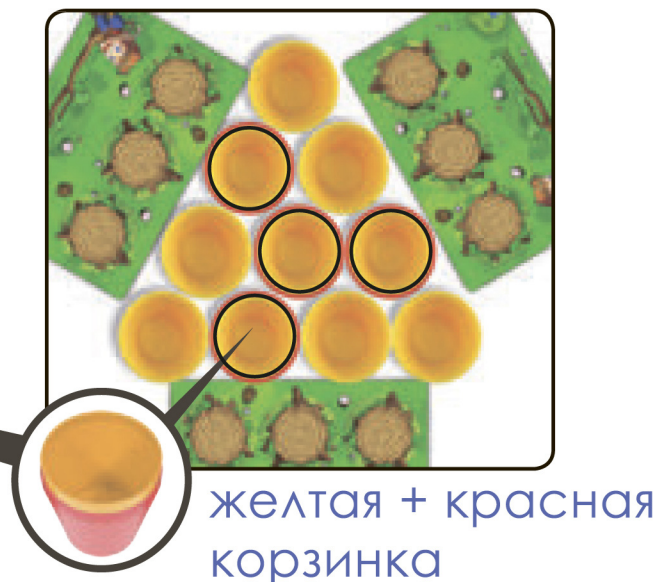
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок берет обезьянку-катапульти, поле игрока, 2 особых карты и 8 кокосов. Разместите корзинки как на схеме ниже. Оставшиеся компоненты верните обратно в коробку.

• 2-4 ИГРОКА •



• 3 ИГРОКА •



КАК ИГРАТЬ

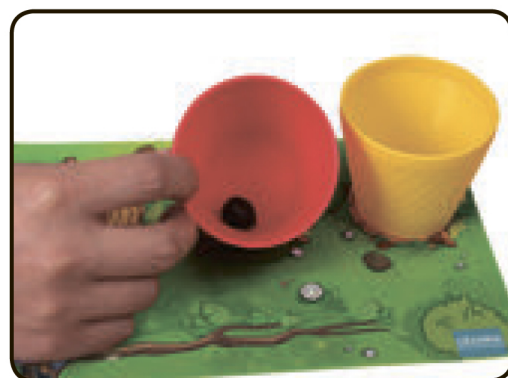
Каждый игрок должен разместить обезьянку перед красной линией на своем поле. Игру начинает самый младший.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход игроки кладут в лапки своей обезьянки один кокос и выстреливают как из катапульты. Если кокос попал в корзину и не выскочил из нее, игрок забирает эту корзину и размещает ее на любом свободном месте своего поля. Если вы попали в корзину другого игрока, вы также забираете ее. Если игрок попал в корзину, находящуюся в другой корзине - он забирает только верхнюю.

Когда все три места на поле заняты, новые корзины ставятся поверх, образуя пирамиду.

Если игрок получает **красную корзину**, то тут же делает еще один ход.

Кокосы до конца игры не вынимаются из корзинок. Не попавшие в корзину кокосы кладутся в "банк" на столе.



Пример: Кокос, запущенный Мишей, попал в красную корзину Ярика. Миша забирает корзину и ставит на свое поле. Поскольку корзина красная, Миша делает еще один ход

Если у игрока закончились кокосы, выданные в начале игры, он может взять один кокос из "банка" (вынимать кокосы из корзинок или забирать у других игроков нельзя).

Перед выстрелом другие игроки могут сыграть карту. Если желающих несколько, то карту играет только первый, заявивший об этом.

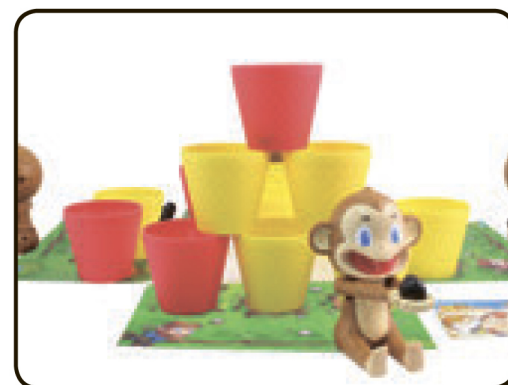
Пример: Перед выстрелом Миши, Петя играет карту, которая обязывает Мишу метнуть кокос с закрытыми глазами. Петя сбрасывает сыгранную карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если любому игроку удастся построить пирамиду из 6 корзинок ИЛИ все кокосы оказались внутри корзинок, игра заканчивается.

Побеждает игрок, построивший пирамиду из 6 корзинок.

Если игра закончилась, потому что все кокосы оказались внутри корзинок, побеждает тот игрок, в чьих корзинках больше всего кокосов. В случае ничьей побеждает последний ходивший игрок.



ОПИСАНИЕ КАРТ



Вслепую

Игрок, на которого сыграна карта, должен сделать выстрел вслепую.



Точный выстрел

Игрок, на которого сыграна карта, должен попасть в определенную корзинку. Сыграв карту, выберите корзинку. Если игрок попал в другую корзинку, он не получает эту корзинку.



Дальний выстрел

Игрок, на которого сыграна карта, должен сделать выстрел с расстояния вытянутой руки от красной линии на своем игровом поле.



Замри

Игрок, на которого сыграна карта, пропускает свой ход.



Враждебный вихрь

Выстрел игрока, на которого сыграна карта, можно попытаться сдуть. Можно использовать вентилятор или газету вместо своего выдоха.



Коко Джамбо

Играйте на своем ходу, чтобы сделать два выстрела.

