



KONEC HRY

Pokud se některému hráči podaří postavit celou pyramidu ze 6 košíků (viz obrázek) nebo pokud jsou všechny kokosy uvnitř košíků, hra končí.

Pokud hra skončí, protože byly spotřebovány všechny kokosy, vyhrává hráč, který má na své desce nejvíce kokosů v koších. Pokud dojde k remíze, vyhrává hráč, který hrál jako poslední.



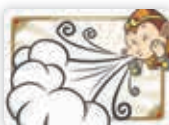
KOUZELNÉ KARTY



Výstřel naslepo

Zahrajte kartu, když se jiný hráč chystá vystřelit. Tento hráč musí provést střelu

naslepo. Nejprve musí zavřít oči a pak může střílet.



Fouká vítr

Zahrajte kartu, když se jiný hráč chystá vystřelit. Můžete se pokusit odvrátit

střelu druhého hráče foukáním. Místo foukání můžete použít také např. vějíř nebo noviny.



Stát!

Zahrajte kartu, když se jiný hráč chystá vystřelit. Tento hráč přijde o svůj tah.



Kokos navíc

Zahrajte, když se chystáte střílet. V tomto tahu můžete střílet dvakrát za sebou.



Výstřel z dálky

Zahrajte kartu, když se jiný hráč chystá vystřelit. Tento hráč musí vystřelit z větší

dálky. Vzdálenost by měla být alespoň na délku celé paže od červené čáry.



Mířená střela

Zahrajte kartu, když se jiný hráč chystá vystřelit. Vyberte 1 košík. Pokud hráč

do tohoto košíku střelí kokos, košík si vezme. Pokud se hráč netrefí, nedostane nic - ani když trefí jiný košík!



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com

Autor hry: Walter Schneider | Výtvarné zpracování: Vincent GB Kim

© 2013 Korea Boardgames Co., Ltd. Všechna práva vyhrazena.

„Kokosy“ vydává Korea Boardgames Co., Ltd. v licenci Waltera Schneidera.

Vývoj: Korea Boardgames Dev. Odd.





6+



2-4



20 min.

Walter Schneider



KOKOSY

Pravidla



Kdysi dávno na jedné hoře vládl opičí král. Svými lumpárny urazil bohy a ti ho potrestali 500 lety odloučení od jeho království. V jeho nepřítomnosti došlo k dědicému sporu mezi 4 opicemi. Král, který se pod vedením mnicha napravil, se nyní vrací do svého domova. Ten je ale v pěkném nepořádku. Přikáže opicím, aby uklidily všechny kokosy a protože je moudrý, vydá královský slib. Ten, kdo jako první kokosovými ořechy naplní 6 košů, se stane jeho dědicem.



HERNÍ SOUČÁSTI



4 opičky



14 košíků
(10 žlutých, 4 červené)



36 kokosů



4 desky hráčů



12 kouzelných karet



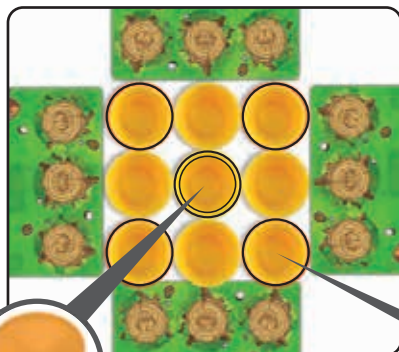
1 česká pravidla



PŘÍPRAVA

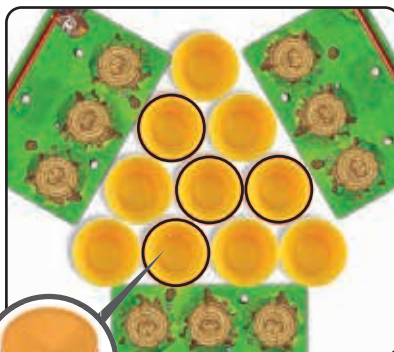
Každý hráč si vezme opičku, desku hráče, 2 náhodné kouzelné karty a 8 kokosů. Zbývající součásti odložte do krabice. Košíky rozestavte mezi desky hráčů podle následujících obrázků.

2 nebo 4 hráči



ŽLUTÝ VE ŽLUTÉM KOŠÍKU

3 hráči



ŽLUTÝ V ČERVENÉM KOŠÍKU

Každý hráč umístí desku hráče na jednu ze stran trojúhelníku/čtverce.



- ŽLUTÉ = normální košíky. Pokud se trefíte do žlutého košíku, vezměte si ho.
 ČERVENÉ = Pokud se trefíte do červeného košíku, vezměte si ho a střílejte znovu.
- ŽLUTÉ+ČERVENÉ KOŠÍKY = položte 1 žlutý košík do jednoho červeného. Umístěte je podle obrázku výše.
 - ŽLUTÉ+ŽLUTÉ KOŠÍKY = položte 1 žlutý košík do jiného žlutého košíku. Umístěte je podle obrázku výše.



PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč vystřelí 1 kokos pomocí opičky.

- 1 Opičku musíte umístit nebo podržet až za červenou čarou na desce.
- 2 Pokud se vám podaří trefit kokos do košíku (a kokos v něm zůstane), vezměte si košík a umístěte ho na volné místo na desce hráče. Po zaplnění nejnižších 3 políček další košíky použijte ke stavbě pyramid (viz obrázek).
- 3 Můžete protihráči košík ukrást, pokud se vám do protihráčova košíku podaří vstřelit kokos.
- 4 Pokud získáte červený košík, můžete střílet ještě jednou.
- 5 Kokosy se z košíků neodstraňují až do konce hry. Poté je na řadě další hráč (hraje se ve směru hodinových ručiček). Takto pokračujte až do konce hry.
- 6 Každý kokos, který nepřistál v košíku, můžete znovu použít.
- 7 Hráči mohou své kouzelné karty používat kdykoli. Před vystřelením kokosu musíte počkat a zjistit, jestli někdo z hráčů nechce použít jednu ze svých kouzelných karet. Použité karty ze hry odstraňte.

