



Für 2 - 4 Spieler

Der wilde Dschungel wartet auf Dich! Kannst Du dem großen Gorilla entkommen? Er will alle Affen verjagen, damit er die riesige Palme und die leckeren Bananen für sich alleine haben kann!

ZUM SPIEL GEHÖREN

Palme, *bestehend* aus: 6 Stamm-Teilen, 1 Fuß, 5 Blätter, Palmenspitze;
1 Gorilla; 12 Kunststoff-Affen; 1 Drehscheibe; 1 Kartonbogen;
1 Aufkleberbogen.

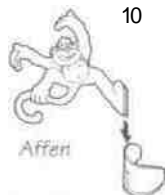
ZIEL DES SPIELS

Der erste Spider zu sein, der alle seine drei Affen auf die Palmenspitze bringt.

AUFBAU

Baue die Palme anhand der folgenden Abbildung auf; beachte auch das Bild auf der Rückseite der Schachtel.

- 1 Befestige einen Bananen-Aufkleber auf Jeder Seite der Blätter.
- 2 Drücke Jedes Blatt in die Palmenspitze, bis es einschnappt: Halte das Blatt senkrecht, drücke es dann in die Unterseite, bis die beiden Teile einschnappen.
- 5 Löse die drei Hütten-Teile aus dem Kartonbogen. Biege sie leicht, bevor Du jedes einzelne Teil in die Rinne zwischen den Blättern auf der Spitze einsteckst.
- 4 Befestige einen Dschungel-Aufkleber an Jeder Seite des Fußes.
- 5 Beginne nun, den Palmenstamm aufzubauen. Fange mit den zwei geraden, gelben Teilen an, Baue dann weiter mit den Stamm-Teilen, die orangefarbene Ringe haben. Der Stamm ist Jetzt über die ganze Länge durch Ringe unterteilt.
- 6 Befestige nun die Augenaufkleber am Gorilla und achte darauf, daß die Augen nach OBEN schauen.
- 7 Um Batterien in den Gorilla einzusetzen, muß Du die Schrauben am Batteriefach hinten lösen und die Tür entfernen. Setze 2 Batterien Alkaline LR6 ein und achte darauf, daß die "+" und "-"-Zeichen mit denen im Gehäuse übereinstimmen. Setze die Tür wieder auf und schraube sie fest.
- 8 Schiebe den Gorilla so auf den Palmenstamm, daß der Stamm zwischen seinen Armen und Beinen hindurchführt.
- 9 Setze die Palmenspitze oben auf den Stamm, wobei die Spitze in der Stammöffnung sitzen muß.
- 10 Stecke den Fuß Jedes einzelnen Affen in eine der Klammern, wie es die Abbildung zeigt.



VORBEREITUNG DES SPIELS

- Jeder Spieler nimmt sich drei Affen der gleichen Farbe.
- Schiebe den Schalter unten am Gorilla auf die "I"-Position; setze den Gorilla dann an den Fuß des Stammes.

WICHTIG: BATTERIEHINWEIS

Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf. Batterien dürfen nur von Erwachsenen ausgetauscht werden.

WARNHINWEIS:

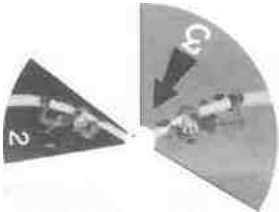
1. Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den "+" und "-" Polungszeichen korrekt ein.
 2. Niemals alte und neue oder Standard- (Zink-Kohle) und Alkaline-Batterien gleichzeitig verwenden.
 3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
 4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
 5. Die Stromanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
 6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf.
 7. AUFLADBARE BATTERIEN: Bitte diese Batterien nicht gleichzeitig mit anderen Batteriearten verwenden. Vor dem Aufladen sind die Batterien aus dem Spielzeug zu entfernen. Die Aufladung darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.
- ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

DER SPIELABLAUF


Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn (linksherum).

Wenn ein Spieler an der Reihe ist: Er dreht den Pfeil auf der Scheibe. Je nach Feld, auf dem der Pfeil stehen bleibt, muß der Spieler entweder einen weiteren Affen an den Palmenstamm klemmen **oder einen Affen auf dem Saum weiter nach oben setzen.**


Was hast Du gedreht?




2/5 Aufwärts! Du kannst a) entweder einen Deiner Affen an das unterste freie Teil des Palmenstammes klemmen oder b) Du ziehst einen Deiner Affen, der sich schon am Palmenstamm befindet, nach oben: Dein Affe klettert so viele Ringe weiter nach oben, wie das gedrehte Feld vorgibt, klemme Deinen Affen dort an den Stamm. Angenommen, Du hast eine "5" gedreht, so mußst Du Deinen Affen um drei Stamm-Teile (5 Ringe) nach oben versetzen. Ist dieses Stamm-Teil besetzt, ziehst Du zum darüberliegenden Teil. Sind alle Stamm-Teile besetzt, kannst Du bis zur Palmenspitze hochklettern.



Zur Spitze! Setze einen beliebigen Deiner Affen (der schon auf der Palme sein muß) auf ein leeres Blatt an der Palmenspitze. Sind alle Blätter besetzt, mußst Du Deinen Affen an irgendeinen anderen Affen auf einem Blatt anhängen,



Häng ihn dran! Hänge einen Deiner Affen (der schon auf der Falme sein muß) an irgendeinen anderen Affen an. Dein Affe kann dort während des ganzen Weges nach oben hängen bleiben; er kann aber auch in einem beliebigen Zug "abspringen" und selbst weiterklettern. Pech: Wenn sonst noch kein Affe auf der Falme ist oder keiner über Deinem Affen - dann endet Dein Zug gleich. Wichtig: Du kannst keinen Affen an einen anderen hängen, der schon auf der Palmenspitze ist.



Faß auf die Affen auf, die an Deinen Affen hängen! Wenn Du die Palmenspitze erreichst könnte das Ergebnis sein, daß ein anderer Spieler gewinnt!

1 Aufwärts + klettern! Faß auf den wilden Gorilla auf! Setze einen Deiner Affen ein Stamm-Teil nach oben; lege dann den "Kletter"-Schalter am Rücken des Gorillas um und sieh zu, was geschieht:

- Alle Affen, die der Gorilla hinunterwirft, gehen an ihre Besitzer zurück *und* müssen ganz von vorne beginnen.
- Wirft *der* Gorilla keinen Affen hinunter - Glück gehabt;. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Affen können auch noch hinuntergeworfen werden, wenn sie bereits die Blätter erreicht haben - auch diese Affen müssen dann von vorne beginnen!

Wenn Dein dritter Affe die Blätter erreicht, mußt Du den Gorilla in Bewegung setzen - lege seinen "Kletter"-Schalter um. Bleiben alle Deine drei Affen auf den Blättern, hast Du das Spiel gewonnen. Fällt einer herunter, muß **er** von vorne beginnen!

GEWINNEN DES SPIELS

Per erste Spieler, der alle seine drei Affen auf die Palmenspitze bringt - und dem letzten Angriff des Gorillas widersteht - gewinnt das Spiel!

Wichtig: Bringst Du zuerst Deinen **dritten** Affen auf die Spitze, so gewinnst Du - auch wenn an Deinem Affen der **dritte** Affe eines anderen Spielers hängt!

VARIANTE FÜR JÜNGERESPIELER

Das Spiel wird wie beschrieben aufgebaut, allerdings wird die Drehscheibe nicht verwendet. Das Spielziel bleibt gleich.

Der jüngste Spieler beginnt und setzt seinen Affen auf das unterste Stamm-Teil. Reihum sind nun die anderen Spieler an der Reihe -jeder setzt einen Affen auf das nächsthöhere Teil. Sind alle Stamm-Teile besetzt, zieht der nächste Spieler einen Affen auf ein **Blatt** und setzt dann den Gorilla in Bewegung. Alle Affen, die hinuntergeworfen werden, müssen von vorne beginnen -jeweils auf dem untersten, freien Stamm-Teil.

Sind alle Deine Affen auf dem Palmenstamm und Du bist an der Reihe, mußt Du Deinen untersten Affen auf das nächsthöhere Stamm-Teil hochsetzen. Sind alle Stamm-Teile besetzt, zieht er auf ein Blatt.

Das Spiel wird so fortgesetzt. Immer dann, wenn ein Affe auf ein **Blatt** zieht, muß der Gorilla eingeschaltet werden.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Entferne die Palmenspitze vom Stamm und trenne den Fuß vom Stamm ab. Nimm den Gorilla ab, zerlege den Stamm in seine Einzelteile und verstau sie in der Schachtel. Vergiß nicht, den Gorilla auf"O" zu stellen, bevor Du das Spiel wegpackst.

MB
SPIELE

© 1996 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz **AG, AHe**
Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Behkon.

