



**Die wilde Würfeljagd
um Kokosnüsse für
2-4 Spieler ab 7 Jahren.**

Die Affen sind los! Wer holt zuerst fünf Kokosnüsse von der Palme; Eine wilde Jagd beginnt. Den Stamm hinauf und hinunter, andere runterschubsen, Nüsse suchen. Hier eine Nuß und noch eine. Doch da, oh Schreck, ein Affe der Grimassibande. Dann, platsch, fällt

eine Kokosnuß herunter. Alle stürzen sich darauf und würfeln wie die Wilden um die Wette. Ein Mordspaß bis zum Schluß. **Ziel des Spieles ist es, als erster mit seinen beiden Affen fünf Kokosnüsse auf den eigenen Futterplatz zu bringen.**

SPIELZUBEHÖR

1 Spielplan, 4x2 Affenfiguren, 24 Kokosnuß-Plättchen (18 Kokosnüsse + 6 Grimassis), 4 Würfel

**JEDER BEKOMMT
2 AFFEN + 1 WÜRFEL**



**ALLE PLÄTTCHEN
VERDECKT AUF DIE
BLATTFELDER**



**WER 6 WÜRFELT
BEGINNT**



**WÜRFELN,
MIT 1 AFFEN ZIEHEN**

**IMMER ZUERST WEG
VOM FUTTERFELD**

NUR 1 AFFE PRO FELD

**IMMER ÜBER DEN
ROTEM PUNKT:**

**AM BLATTENDE,
UMKEHREN!**



So beginnen wir das Spiel:



Die Spieler erhalten je 2 Affen in einer Farbe und stellen sie auf den Futterplatz gleicher Farbe am Fuß der Palme. Dieser ist Start und Ziel zugleich. Außerdem bekommt jeder einen Würfel.



Alle 24 Kokosnuß-Plättchen werden verdeckt, also mit der braunen Seite nach oben gemischt. Nun werden sie auf den gelben Blattfeldern verteilt. Auf jedes Blattfeld kommt ein Plättchen, der Stamm bleibt frei,



Alle Spieler würfeln jetzt gleichzeitig um die Wette. Wer als erster die 6 mit der Kokosnuß würfelt, beginnt das Spiel.



So klettern wir mit den Affen:



Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und setzt einen seiner Affen entsprechend der Augenzahl seines Würfels. Die Seite mit der 6 trägt zusätzlich ein Kokosnuß-Symbol. Solange ein Affe keine Kokosnuß trägt, gilt hier die 6. Die Bedeutung der Kokosnuß wird später beschrieben.



Steht ein Affe auf dem Futterplatz, muß er den Platz schnellstmöglich verlassen. Sobald der Spieler wieder an der Reihe ist, muß er seinen 2. Affen dort wegziehen. Also nicht mit einem Affen klettern und den anderen unten stehen lassen! Ausnahme: auf dem Futterplatz liegen bereits fünf Kokosnüsse, und der zweite Affe muß nur noch schnell heim.



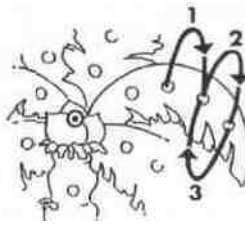
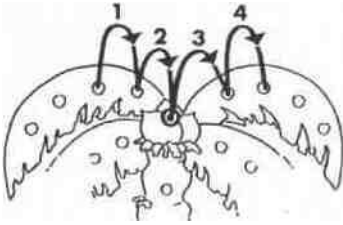
Jedes Feld hat nur Platz für einen Affen. Trifft man dort auf einen fremden Affen, wird dieser weggeschubst. Wie das geht, wird später erklärt.




Das oberste Feld am Stamm der Palme hat einen roten Punkt. Es dient als Umsteigeplatz zu den einzelnen Blättern sowie von einem Blatt zum anderen. Direktes Springen von Blatt zu Blatt ist also nicht erlaubt.





Grundsätzlich darf man in jede beliebige Richtung ziehen. Wer mit einem Affen am Ende eines Blattes anlangt, benutzt dieses Feld als Wendepunkt. Mit den restlichen Augen geht es dann auf dem gleichen Blatt wieder zurück.




So suchen wir Kokosnüsse und bringen sie heim:

 Wer durch Würfeln auf einem Blattfeld mit einem verdeckten Kokosnuß-Plättchen landet, darf (muß aber nicht!) dieses umdrehen. Jetzt sehen alle, ob es wirklich eine Kokosnuß ist, oder ob sich dort ein Affe der Grimmassibande versteckt hat.

 Es ist eine Kokosnuß! Der Spieler legt dieses Plättchen sofort auf die Affenfigur und versucht, es später heimzubringen.

 Es ist ein Grimmassi! Dieser erschreckt den suchenden Affen so sehr, daß er sofort von der Palme springt. Die Affenfigur wird zurück auf den Futterplatz gestellt und muß von dort neu starten. Das Plättchen mit dem Grimmassi wird an Ort und Stelle wieder verdeckt hingelegt. Also gut merken, denn man muß ja nicht aufdecken, sollte man dort wieder landen.

 Wer eine Kokosnuß trägt, würfelt ganz normal und versucht, nach unten zu seinem Futterplatz zu kommen. Dort können überflüssige Würfelauagen verfallen. Jeder Affe darf nur eine Kokosnuß tragen. Das Plättchen wird auf dem Futterplatz abgelegt. Der Affe startet beim nächsten Mal neu.


KOKOSNUSS





1 KOKOSNUSS TRAGEN




So schubsen und räubern wir:

 Wer auf einem Feld mit einem fremden Affen landet, schubst diesen weg.

 Geschieht das auf einem der oberen vier Blätter, wird der fremde Affe auf ein beliebiges Feld ein Blatt tiefer gesetzt. Wohin, darf der Spieler entscheiden, der am Zug ist. Eine Kokosnuß darf dort nicht umgedreht werden.

 Geschieht das auf den beiden unteren Blättern, muß der fremde Affe ganz herunter auf seinen Futterplatz.

 Geschieht das auf dem Stamm der Palme, muß der fremde Affe herunter auf das nächste freie Feld bzw. auf seinen Futterplatz.

ANDERE WEGSCHUBSEN

EIN BLATT TIEFER


oder


**ZURÜCK AUF DAS
FUTTERFELD**

oder


EIN FELD TIEFER!

BEI ANDEREN RÄUBERN

 Trägt der fremde Affe eine Kokosnuß, darf man diese räubern. Der fremde Affe wird wie zuvor weggeschubst. Das Kokosnuß-Plättchen wird auf den eigenen Affen gelegt.

 Trägt auch der eigene Affe eine Kokosnuß, wird der fremde Affe zwar weggeschubst, darf aber seine Kokosnuß behalten. Er nimmt sie einfach mit - auch an den Futterplatz!


EIGENE AFFEN ÜBERSPRINGEN


 Eigene Affen werden nicht geschubst. Wer auf einem Feld landet, auf dem schon ein eigener Affe steht, darf ein Feld weiterspringen,

DIE KOKOSNUSS FÄLLT...



► So erjagen wir gefallene Kokosnüsse:

 Wer die 6 mit der Kokosnuß würfelt, wenn einer seiner beiden Affen gerade eine Kokosnuß trägt, muß die Kokosnuß fallenlassen. Ein Affe auf dem Futterplatz wird in diesem Fall nicht gezogen. Das Kokosnuß-Plättchen wird an den Fuß der Palme gelegt und ist jetzt Ziel für alle. Tragen gerade beide Affen Kokosnüsse, darf der Spieler aussuchen, welche runterfällt.

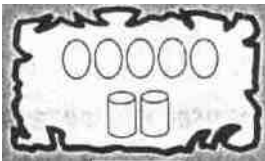
 Auf das Kommando „LOS!“ würfeln alle Spieler gleichzeitig um die Wette, Die wilde Jagd geht solange, bis einer die 6 mit der Kokosnuß gewürfelt hat. Wem das zuerst gelingt, darf das Kokosnuß-Plättchen sofort auf seinen Futterplatz legen.

 Ein Affe wird in diesem Fall nicht gesetzt. Nach der Würfeljagd ist der nächste Spieler an der Reihe.

ALLE WÜRFELN UM DIE WETTE, DER SCHNELLSTE BEKOMMT DIE KOKOSNUSS

► Wer gewinnt das Spiel?

Es gewinnt, wer zuerst 5 Kokosnüsse auf seinen Futterplatz gebracht hat und mit beiden Affen wieder dort gelandet ist. Dann ist das Spiel auch zu Ende.



©1991 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 70520.9