



Affenschreck

Wer auf die andere Seite will, muß vorbei am Krokodill.

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Würfelspiel
Spielerzahl: 2 - 4
Altersempfehlung: ab 6 Jahre
Spieldauer: ca. 20-30 Minuten
Taktik ○○○●○ Glück



Schmidt
Spiele

Um was geht es?

In einem Teil des afrikanischen Urwalds leben 5 Affen und 4 Krokodile. Die Krokodile sind alt und müde. Sie schwimmen schläfrig in dem Fluß, der die Affen von der „Insel der Früchte“ trennt.

Vor kurzem ist es dem roten Affen gelungen, über den Flußpfad und über die 4 Krokodile zu der „Insel der Früchte“ zu kommen. Doch jetzt, wo er dort ist und die vielen schönen **Früchte** sieht, will er mit den anderen 4 Affen, die nachkommen wollen, nicht mehr teilen. So versucht der böse rote Affe mit Hilfe der Krokodile zu verhindern, daß die anderen Affen die „Insel der Früchte“ erreichen. Doch auch sie haben ein solches Heißhunger auf die Früchte, daß sie sich der Gefahr aussetzen, auf dem Weg zur „Insel der Früchte“ von den 4 Krokodilen verjagt zu werden.

Wer wird es schaffen und den bösen roten Affen von der „Insel der Früchte“ ins Wasser

Wer gewinnt das Spiel?

Derjenige von Euch hat gewonnen, der als erster seinen Affen sicher über den Ruß bringt und den roten Affen von seinem Feld schubst.

Was ist an Spielmaterial in der Schachtel?

- 1 Spielplan
- 4 Krokodile (2 mit Magnet und 2 ohne)
- 4 Affen (in gelb, weiß, lila und orange)
- 1 roter Affe (mit Magnet)
- 1 Augenzwürfel

Was ist vor dem Spiel zu tun?

Ihr nehmt die 4 Krokodile und setzt sie beliebig auf die 4 grünen aufgedruckten Krokodilfelder auf dem Spielplan. Den roten Affen stellt Ihr auf das rote Feld auf der Insel, **wo** die vielen Früchte abgebildet sind; diese Insel ist die „Insel der Früchte“.

Nun sucht sich noch jeder von Euch einen der vier anderen Affen aus und stellt ihn auf das farbgleiche Feld auf dem Spielplan.

Wie wird das Spiel gespielt?

Der jüngste von Euch fängt an, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Zuerst würfelt er und zieht seinen Affen genau um die gewürfelte Augenzahl vorwärts, anschließend muß er die Plätze zweier Krokodile vertauschen. Es dürfen allerdings keine Krokodile bewegt werden, die mit einem oder mehreren Affen in Berührung sind, also solche, die einen Affen im Maul haben oder auf denen Affen sitzen. Gibt es keine freien Krokodile, fällt diese Aktion aus.

Was geschieht, wenn ein Affe auf einem Krokodil landet?

Die Krokodile sind für Euch harmlos, solange ihr Maul ganz weit aufgerissen ist, denn in diesem Zustand schlafen die Krokodile. Erst wenn ihr Maul geschlossen ist, sind die Krokodile wach und gefährlich!

Über ein schlafendes Krokodil könnt Ihr einfach hinwegziehen (siehe Abb. 1) oder sogar auf dem Krokodil stehen bleiben.

Abb. 1

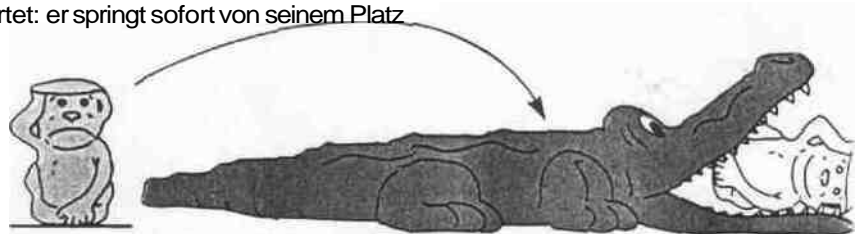


Was macht der rote Affe?

Endet der Zug eines Affen auf dem Maul eines Krokodils, dann muß dieser sich in das Maul des Krokodils legen, um es nicht aufzuwecken.

Auf diese Situation hat der böse rote Affe gewartet: er springt sofort von seinem Platz aus dem Krokodil ins Genick (siehe Abb. 2).

Abb. 2



Jetzt kommt „das große Zittern“ für den Affen im Maul. Hat der böse rote Affe das Krokodil jetzt aufgeweckt oder nicht?

Wenn ja, dann schließt sich das Maul und der Affe darin wird verjagt, das heißt er wird aus dem Maul herausgenommen, auf sein Startfeld gesetzt und muß von vorne beginnen. Schafft der böse rote Affe aber nicht, das Krokodil aufzuwecken, schließt sich das Maul also nicht, so könnt Ihr Euren Affen, wenn Ihr wieder am Zug seid, aus dem Maul herausnehmen (siehe Abb. 3) und wie gewohnt weiterziehen.

Abb. 3



Der böse rote Affe hüpf in beiden Fällen wieder auf sein Feld auf der „Insel der Früchte“ zurück und hofft auf eine erneute Gelegenheit, die anderen Affen aufhalten zu können.

Sitzt bereits ein Affe eines Mitspielers dem Krokodil, in dessen Maul Euer Affe gerade gehüpft ist, im Genick, so kann der böse rote Affe dort nicht mehr hinspringen und bleibt deshalb verdrossen auf seinem Feld sitzen.

Übrigens: Bewegung wird der rote Affe von dem Spieler, der gerade am Zug ist.

Was passiert, wenn ein Affe im Maul eines Krokodils liegt und ein anderer Affe landet darauf?

Der ankommende Affe muß sich auf das Maul stellen, womit er das Krokodil aufweckt. Das Krokodil ist darüber so böse, daß es alle Affen, die mit ihm in Berührung sind, also auch die, die auf ihm stehen, verjagt. Diese Affen müssen alle zurück auf ihr Startfeld und noch einmal von vorne beginnen.

Was ist, wenn zwei Affen auf dasselbe Feld kommen?

Da der Pfad und die Krokodile für zwei Affen zu schmal sind, kommt es zwischen ihnen zum Streit. Die betreffenden beiden Spieler würfeln: derjenige, der die niedrigere Augenzahl würfelt, hat den Streit verloren, und sein Affe wird von dem Affen des Gegners ins Wasser geschubst, also neben das Streitfeld gestellt. In der nächsten Runde muß er zurück zu diesem Feld schwimmen, so daß er also **erst** in seinem übernächsten Zug wieder wie gewohnt weiterziehen kann.

Was bedeutet ein Feld mit einem Affenkopf?

Endet der Zug eines Spielers auf einem Feld mit einem Affenkopf, so kann dieser seinen Affen das Feld mit einem Affen eines Mitspielers tauschen lassen.

Und was bedeutet das Feld mit einem Krokodilkopf?

Der Spieler, dessen Affe auf einem solchen Feld landet, darf einen beliebigen anderen Affen so lange über den Flußpfad in Richtung der „Insel der Früchte“ bewegen, bis dieser Affe auf ein Krokodil stößt, in dessen Maul kein anderer Affe liegt. Ist ein solches Krokodil vorhanden, so legt der Spieler den Affen in dessen Maul. Jetzt tritt der böse rote Affe wie unter „Was macht der rote Affe“ beschrieben, wieder in Aktion.

Sind aber alle Mäuler der Krokodile in Richtung der „Insel der Früchte“ belegt, so fällt diese Aktion aus.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Hat einer von Euch mit seinem Affen das rote Feld erreicht (oder überschritten), **schubst** er den bösen roten Affen ins Wasser und gewinnt damit das Spiel.

Viel Vergnügen bei dieser spannenden Dschungelreise!

