

Das war's auch schon!

Sobald ein Spieler 5 verschiedenfarbige Affen vor sich liegen hat, ist das Spiel zu Ende und er hat gewonnen.

Gleichfarbige Affen darf man nicht sammeln.

Für mehr als 5 Spieler:

Bei 6, 7 oder 8 Spielern genügen 4 verschiedene Affen zum Sieg.

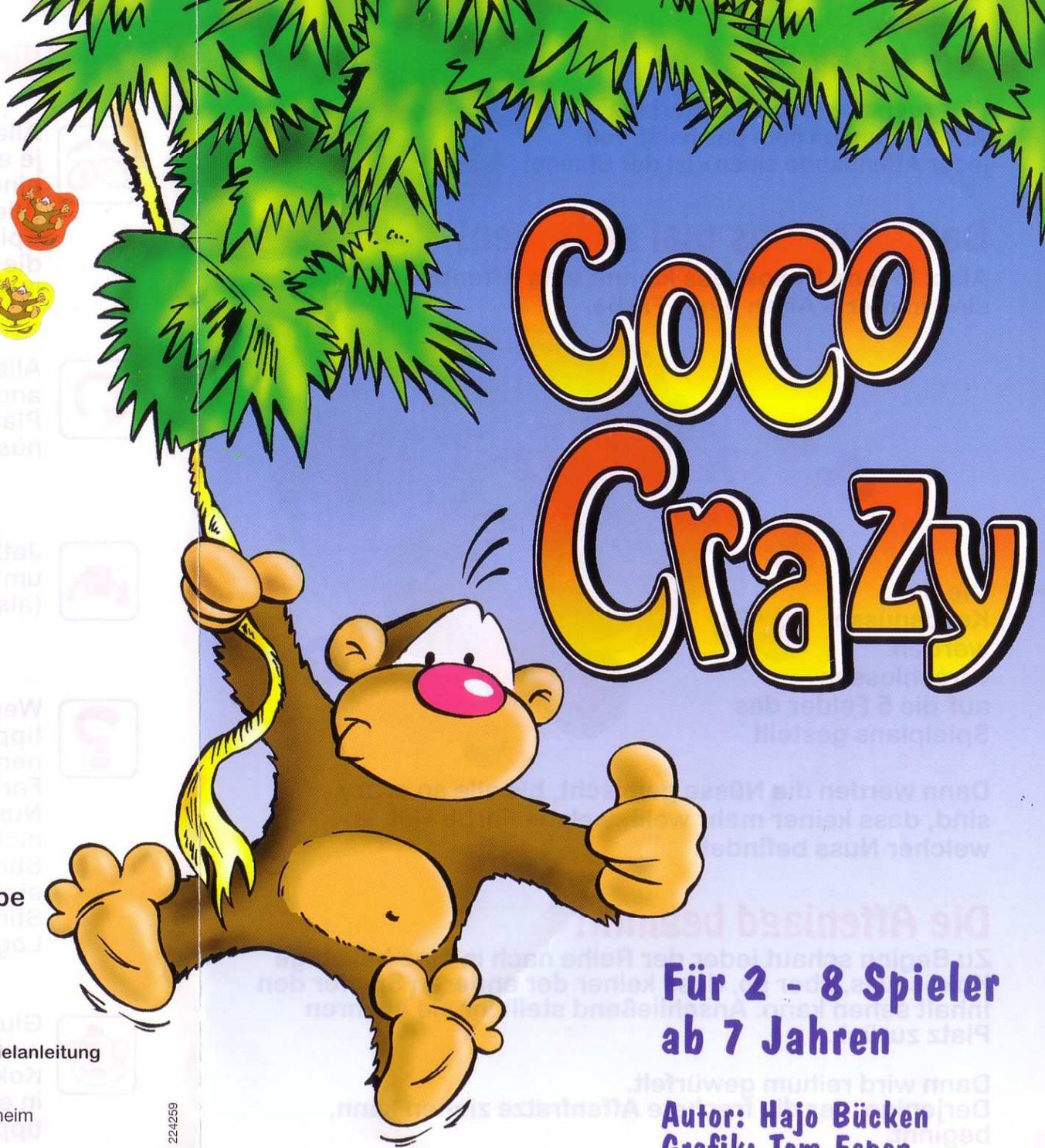


Für Profis:

Profis spielen so, dass die zuletzt erratene Farbe nicht gleich wieder genannt werden darf. Viel Spaß!

Inhalt:
5 Kokosnüsse zum Öffnen, 30 Affen, 1 Holzwürfel, 1 Spielplan, 1 Spielanleitung

© Bookmark Verlag · Adolf-Kolping-Str. 3 · D-53340 Meckenheim
info@bookmark-service.de



Für 2 - 8 Spieler
ab 7 Jahren

Autor: Hajo Bücken
Grafik: Tom Espen

Worum geht's?

Wer zuerst 5 verschiedenfarbige Affen gefunden hat - das heißt von jeder Affenbande einen - ist der Champ!



Dann lass uns mal anfangen!

Also: In jede Kokosnuss kommt eine Affenbande - das sind immer 6 Affen einer Farbe.



Die 5 Kokosnüsse werden verschlossen auf die 5 Felder des Spielplans gestellt.

Dann werden die Nüsse gemischt, bis alle so crazy sind, dass keiner mehr weiß, welche Farbe sich in welcher Nuss befindet.

Die Affenjagd beginnt!

Zu Beginn schaut jeder der Reihe nach in eine beliebige Kokosnuss, aber so, dass keiner der anderen Spieler den Inhalt sehen kann. Anschließend stellt ihr sie an ihren Platz zurück.

Dann wird reihum gewürfelt. Derjenige, der die frechste Affenfratze ziehen kann, beginnt.

Die Würfelsymbole bedeuten Folgendes:



Alle nehmen gleichzeitig je eine Nuss und schauen hinein. (Viel Spaß bei 6, 7 oder 8 Spielern!) Danach werden die Kokosnüsse wieder auf ihre alten Plätze gestellt.



Alle vertauschen nacheinander ganz schnell die Plätze von je 2 Kokosnüssen. Der Würfler beginnt.



Jetzt wird der Spielplan um 90° nach links gedreht (also eine Vierteldrehung).



Wer ein Fragezeichen würfelt, tippt auf eine Kokosnuss und nennt die darin verborgene Farbe. Dann öffnet er die Nuss so, dass die anderen nicht hineinsehen können. Stimmt der Tipp, darf er einen Affen herausnehmen. Stimmt er nicht, gibt's auch keinen Affen. Logisch! Die Nuss kommt auf ihren Platz zurück.



Glück gehabt! Wer den Joker würfelt, darf entweder 2 Kokosnüsse vertauschen, in eine hineinschauen oder tippen.

