

### Neue Runde

Die Tafeln mit den Tieren und den Zusatzaufgaben werden wieder verdeckt gemischt und ausgelegt. Die "Erledigt"-Tafeln werden wieder in die Mitte gelegt. Die Tafel mit der eben gespielten Aufgabe wird zur Seite gelegt und die nächste Aufgabentafel wird aufgedeckt. Nun kann die nächste Runde beginnen.

### Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden. Die vierte Aufgabentafel wird also nicht mehr aufgedeckt. Es gewinnt der Spieler, der jetzt insgesamt die meisten Pluspunkte hat. Haben alle Spieler nur Minuspunkte, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

### Für die jüngeren Spieler

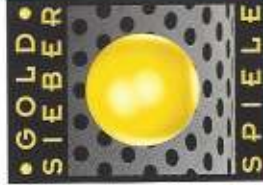
Affenraffen lässt sich auch gut mit jüngeren Kindern spielen als angegeben, wenn man die Tafeln mit den Aufgaben und den Zusatzaufgaben aus dem Spiel nimmt. Die Spieler suchen dann alle gleichzeitig einfach eine vorher vereinbarte Anzahl Tierpaare.

**Der Autor:** 1964 in Wiesbaden geboren, begann Michael Schacht 1993 mit dem Erfinden von Spielen. Seinem Spiel „Kontor“ gelang dann 1999 der Sprung auf die Auswahlliste zum „Spiel des Jahres“, ein Erfolg den Michael Schacht 2000 mit „Kardinal & König“ wiederholen konnte. „Affenraffen“ erblickte 1999 als „Zockl“ das Licht der Welt. Damals nur für 2 Spieler, war es das erste von Michael Schacht in seiner Reihe „Spiele aus Timbuktu“ selbst aufgelegte Spiel.

**Graphik:** Franz Vohwinkel

© 2002 Simba Toys  
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,  
D-90765 Fürth  
Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

[www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de)





## für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

### Spielidee

Auflegung im Zoo! Die Tiere sind ausgerückt und müssen so schnell wie möglich zurück in die Gehege gebracht werden. Wenn man sich nur gemerkt hätte, wo man sie zuletzt gesehen hat!

Alle Spieler versuchen gleichzeitig eine durch die Aufgabentafel vorgegebene Kombination von Tierpaaren aufzudecken und zu sammeln. Für richtige Paare erhält der Spieler Pluspunkte und für falsche Paare Minuspunkte.

### Spielmaterial

60 Tiertafeln



6 Tafeln „Zusatzaufgabe“



4 Aufgabentafeln



2 Tafeln „Erledigt“

1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen alle Tafeln vorsichtig aus dem Stanzrahmen gebrochen werden.

### Spielvorbereitung

- Die Tiertafeln und die Tafeln „Zusatzaufgabe“ werden zusammen verdeckt gut gemischt. Dann werden sie, immer noch verdeckt, gleichmäßig auf der Spielfläche verteilt.
- Dabei sollte in der Mitte etwas Platz bleiben.
- Dorthin kommen die beiden „Erledigt“-Tafeln und der Stapel mit den Aufgabentafeln.
- Spielen nur zwei Spieler, so wird die „Erledigt“-Tafel mit der „2“ nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.
- Die 4 Aufgabentafeln werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt.
- Ein Stift und Papier werden bereitgelegt.

### „Erledigt“-Tafeln

Hat der Spieler, der als erster fertig war, die aktuelle Aufgabe erfüllt, erhält er +3 Punkte aufgeschrieben. Hat er jedoch ein oder mehrere falsche Tierpaare, erhält er die Punkte nicht.

Ebenso werden die Paare des Zweiten ausgewertet. Hat er die aktuelle Aufgabe erfüllt, bekommt er +2 Punkte aufgeschrieben.

Beispiel



Der Spieler war als erster fertig. Alle 3 Paare sind richtig. Daher erhält er für jedes Paar +1 Punkt und den Bonus für den Ersten +3 Punkte. Insgesamt erhält der Spieler also +6 Punkte.

### Zusatzaufgaben

Hat der Spieler eine oder mehrere Tafeln mit Zusatzaufgaben vor sich liegen, erhält der Spieler die Plus- oder Minuspunkte für diese Zusatzaufgaben aufgeschrieben, je nachdem ob er sie erfüllt hat oder nicht.

Beispiel



Alle Paare sind richtig. Der Spieler erhält dafür insgesamt +3 Punkte. Da er aber kein Paar mit Löwen hat, ist die Zusatzaufgabe nicht erfüllt, und er bekommt 2 Punkte abgezogen.

### Disqualifikation

Hat ein Spieler mehr Tierpaare vor sich liegen, als die aktuelle Aufgabe verlangt, gilt für ihn die aktuelle Aufgabe und alle Zusatzaufgaben die vor ihm liegen als nicht erfüllt.

Für richtige Tierpaare erhält er keine Pluspunkte. Statt dessen erhält er für jedes Tierpaar -1 Punkt aufgeschrieben.





### 3 beliebige Tierpaare vor verschiedenen Farben

Jeder Spieler muss Tierpaare vor jeder der drei Hintergrundfarben sammeln, also vor Blau, vor Ocker und vor Grün. Ein Spieler darf von keiner Farbe mehr als 1 Paar besitzen.

Zu welchen Tierarten die Paare gehören hat keine Bedeutung.



### 3 verschiedene Tierpaare vor verschiedenen Farben

Jeder Spieler muss vor jeder der drei Hintergrundfarben ein anderes Tierpaar sammeln. Ein Spieler darf also von keiner Tierart und von keiner Farbe mehr als 1 Paar besitzen.

### Tierpaare suchen

Auf ein Zeichen hin beginnen alle Spieler **gleichzeitig** unter den verdeckten Tafeln nach den Tierpaaren zu suchen, die von der aktuellen Aufgabe vorgegeben sind.

Dabei dürfen die Spieler **nur eine Hand** benutzen. Die andere Hand bleibt während der ganzen Zeit unter dem Tisch. Ein Spieler darf auch immer nur eine einzelne Tafel aufdecken und ansehen. Bevor er die nächste Tafel aufdeckt, muss er die vorherige wieder **verdeckt** an ihren Platz zurücklegen. Natürlich sollte man sich merken welches Tier wo liegt.

### Tierpaare ablegen

Gläubt ein Spieler ein Tierpaar gefunden zu haben, nimmt er **mit einer Hand** die beiden Tafeln **direkt nacheinander** auf, **ohne** sie dabei noch einmal anzusehen! Die beiden Tafeln legt er als Paar verdeckt vor sich ab.

Alle Tafeln die Spieler vor sich abgelegt haben sind sicher. Kein Spieler darf diese Tafeln wegnehmen oder nachsehen, welche Tiere darauf abgebildet sind. Ein Spieler darf sich also auch seine eigenen Tafeln nicht noch einmal ansehen!

### Die Zusatzaufgaben

Unter den verdeckten Tafeln in der Mitte liegen auch 6 Tafeln mit Zusatzaufgaben. Für sie gibt es bei der Wertung am Ende der Runde Plus- oder Minuspunkte.

+/-3

Eine grüne Zahl, auf der Tafel bedeutet, dass man die Wahl hat, ob man die Tafel einfach wieder verdeckt zurück auf ihren Platz legt oder ob man sie behalten möchte und **offen** vor sich ablegt.



Behält der Spieler diese Tafel und erledigt als erster die aktuelle Aufgabe, erhält er +5 Punkte. Wird er nicht Erster, erhält er -5 Punkte.



Behält der Spieler eine dieser Tafeln und hat am Ende der Runde das entsprechende Tierpaar, erhält er +3 Punkte. Besitzt er kein entsprechendes Paar, erhält er -3 Punkte. Die Hintergrundfarbe des Tierpaars hat keine Bedeutung.



Die rote Zahl und das Ausrufungszeichen bedeuten, dass man die Tafel sofort einem beliebigen anderen Spieler geben kann. Man legt sie **offen** vor den anderen Spieler hin. Dieser Spieler **muss** die Tafel behalten. Für diese Zusatzaufgabe erhält der Spieler jedoch keine Pluspunkte, erfüllt er sie aber nicht, erhält er Minuspunkte.



Der Spieler, dem eine dieser Tafeln gegeben wird, muss ein Paar des entsprechenden Tieres sammeln. Gelingt ihm das, erhält er keine Minuspunkte. Kann der Spieler bei der Wertung jedoch das betreffende Tierpaar nicht vorweisen, erhält er -2 Punkte. Die Hintergrundfarbe des Tierpaars hat keine Bedeutung.

Hinweis: Da man nicht mehr Tierpaare sammeln darf, als die aktuelle Aufgabe verlangt, können Zusatzaufgaben also nur mit den Tierpaaren erfüllt werden, die man für die aktuelle Aufgabe sammelt!

Beispiel:

Die **aktuelle Aufgabe lautet** „3 verschiedene Tierpaare vor verschiedener Farbe“. Der Spieler hat bereits ein **grünes Flamingopaar** gesammelt. Jetzt deckt er die **Zusatzaufgabe "Pinguinpaar"** auf. Er **beschließt die Zusatzaufgabe zu behalten und legt sie offen vor sich ab**. Nun muss eines der beiden Paare, die er noch sammeln muss, ein **Pinguinpaar in Blau oder Ocker** sein.



## 1 - 2 - Fertig!

Sobald der erste Spieler so viele Tierpaare verdeckt vor sich liegen hat, wie die aktuelle Aufgabe verlangt, muss er sich die „Erfledigt“-Tafel mit der „1“ nehmen. Dabei ist es unerheblich, ob er möglicherweise noch unerledigte Zusatzaufgaben vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist fertig. Er darf sich jetzt keine Tafeln mehr ansehen und man darf ihm auch keine Zusatzaufgaben mehr geben!

Sobald der nächste Spieler ebenfalls die entsprechende Anzahl Paare hat, muss sich dieser Spieler die „Erfledigt“-Tafel mit der „2“ nehmen. Damit endet die Runde sofort. Kein Spieler darf jetzt noch Tafeln aus der Mitte aufdecken oder einsammeln. Nun kommt es zur Wertung.

Spielen nur 2 Spieler endet die Runde sofort wenn der erste Spieler die nötige Anzahl Tierpaare besitzt.

## Wertung

Die Spieler decken ihre gesammelten Tierpaare auf.

Jeder Spieler erhält Punkte für Tierpaare, sowie für Zusatzaufgaben und „Erfledigt“-Tafeln, die jetzt vor ihm liegen:

## Tierpaare

Ein Spieler erhält für jedes richtige Tierpaar +1 Punkt aufgeschrieben.

Für jedes falsche Tierpaare erhält der Spieler -1 Punkt aufgeschrieben.

Ein Tierpaar ist falsch, wenn es nicht der aktuellen Aufgabe entspricht oder wenn es kein Tierpaar ist, da die beiden Tafeln verschiedene Tiere zeigen oder verschiedene Hintergrundfarben haben.

## Beispiel

Die aktuelle Aufgabe lautet „3 verschiedene Tierpaare vor beliebigem Hintergrund“. Der Spieler hat jedoch nur 2 Pinguinpaare vor sich liegen. Damit hat er die Aufgabe nicht erfüllt. Für ein Pinguinpaar erhält er +1 Punkt aufgeschrieben. Das zweite Pinguinpaar ist falsch, da die Aufgabe verschiedene Tierpaare vorschreibt. Für das zweite Paar erhält der Spieler -1 Punkt aufgeschrieben. Insgesamt hat er also 0 Punkte.

## Spielverlauf

### Die Aufgaben

Ein Spieler deckt die oberste Aufgabentafel auf. Dies ist die aktuelle Aufgabe.

Die aktuelle Aufgabe verlangt von den Spielern, bestimmte Tierpaare zu finden. Insgesamt gibt es 5 verschiedene Tierarten: Affe, Zebra, Löwe, Pinguin und Flamingo. Jedes Tier ist wiederum vor 3 verschiedenen Hintergrundfarben zu sehen: Blau, Ocker und Grün.

**Ein Tierpaar sind zwei Tafeln, auf denen das gleiche Tier vor der gleichen Hintergrundfarbe abgebildet ist.**



Tierpaar



Kein Tierpaar



Kein Tierpaar



Kein Tierpaar



Kein Tierpaar



Kein Tierpaar

Grundsätzlich gilt, dass der Spieler nicht mehr Tierpaare sammeln darf, als die aktuelle Aufgabe verlangt.

## Erklärung der Aufgabentafeln



### 5 beliebige Tierpaare vor beliebigen Farben

Jeder Spieler muss einfach nur 5 Paare sammeln. Dabei darf er auch mehrere Paare der gleichen Tierart und natürlich auch mehrere Paare vor der gleichen Farbe sammeln.



### 3 verschiedene Tierpaare vor beliebigen Farben

Jeder Spieler muss von drei verschiedenen Tierarten je ein Paar sammeln. Das müssen jedoch nicht die Tierpaare sein, die auf der Aufgabentafel abgebildet sind. Ein Spieler darf von keinem Tier mehr als 1 Paar besitzen. Er darf jedoch verschiedene Tierpaare vor gleicher Hintergrundfarbe besitzen.