

AFFENGEIL



SPIELANLEITUNG

DIE ECHT WAHRE GESCHICHTE

Ernst lebte im Urwald mit kleinen Affenvolk glücklich und zufrieden. Bananen gab es in Hülle und Fülle und die Affen lebten in Saas und Bruns. Besonders die jüngeren Affen wurden so übermütig, daß sie aus dem Ernten der Bananen einen lästigen Spaß machten.

Sie setzten sich mit den Bananen um zwei hohle Baumstämme und auf Kommando warfen sie Bananen hinein. Wer zuletzt geworfen hatte, mußte aufstehen, die Bananen in den Baumstammeln zählen und laut das Ergebnis verkünden: "5 und 1" oder "3 und 2" usw.

Eines Tages rief Mäxchen, ein besonders kluger Affe, schon beim Hinunterwerfen "5 und 3". Als das Ergebnis verkündet wurde, stimmte es tatsächlich und da waren alle Affen sozusagen völlig platt. Jetzt wollten es alle probieren - und somit war das geistige Spiel erfunden, das niemals von Affen gespielt wurde.

Seitdem spielten die Affen, sie spielten und spielten - kein Wunder, daß sie im Laufe der Entwicklungsgeschichte von den Menschen überholt wurden.

Aber - der Affenspaß hatte ein jähres Ende, als für falsche Aussagen eine Strafe eingeführt wurde: man mußte so viele Bananen essen, wie die Differenz zum tatsächlichen Ergebnis ausmachte. Und als die Affen keine Bananen mehr mochten, hörten sie auf zu spielen - oder haben Sie schon einmal einen Affen dabei beobachtet? Aber, dafür spielen ja heute die Menschen. Sie spielen und spielen...

ZIEL DES SPIELS

Wer alle seine Bananen (die auf dem Wertungsblatt) verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus. Es gewinnt, wer zuletzt als Einziger noch Bananen (eine oder mehrere) übrig hat.

SPIELAUSSTATTUNG

Mäxchens Würfelbecher, 3 Würfel, 1 Wertungsblock, 1 Stift.



AFFENWITZ

Bananen, Bananen, Bananen mag ich sehr, wenn Du esst, verlerst, geht später sehr viel mehr.

DER SPIELABLAUF

1. Legen Sie die zwei Bananenwürfel in Mäxchens Bauch. Der Mäxchen-Würfel (mit den 4 leeren Seiten) wird jetzt nicht verwendet.

2. Ein Spieler wird zum "Affenwärter" befördert, er streicht die Bananen (auf dem Wertungsblatt), nimmt aber am Spiel teil, wie alle anderen.

3. Ein Spieler beginnt (vielleicht der mit den meisten Haaren?). Wer an der Reihe ist, schüttelt Mäxchen, das Affchen. Dann hebt er Mäxchens obere Hälfte leicht an und wirft einen schnellen Blick auf die Würfel. Vorsicht, damit kein Affe über die Schulter guckt!

4. Dann macht der Spieler laut seine Ansage.



Bananen, Bananen, Bananen mag ich
sehr, wenn Du viel ansagst, zeigt der
Würfel hoffentlich mehr!

Sonderfälle:

MAXCHENS STARKE 21

Wird die "21" angesagt, so muß der nächste Spieler entscheiden, ob er das glaubt oder nicht. Glaubst er, daß die Ansage richtig ist, darf er die Würfel nicht ansehen und er verliert eine Banane. Ruft er aber "Geschummelt!" und sieht die Würfel an, so verliert er 2 Bananen, falls die Ansage richtig ist. Der Spieler beginnt jetzt eine neue Runde.

GORILLA'S GLÜCK

Wenn Sie gewürfelt haben und mit dem erzielten Ergebnis nicht zufrieden sind, dürfen Sie ein zweites Mal würfeln. Sie sind dann aber sozusagen "blind", denn Sie müssen Ihre Ansage machen, ohne die Würfel ansehen zu dürfen.

Ein Beispiel: Ihr Vorgänger hat einen 5er-Pasch angesagt. Sie würfeln schlecht, fühlen sich aber herausgefordert. Ein 6er-Pasch oder 21 muß her. Sie würfeln noch einmal und geben blind weiter. Wer nichts riskiert, kann auch nichts gewinnen!

MASSIG PLATZ

Sie können diese Sonderregel benutzen, um bestimmte Mitspieler hereinzulegen. Haben Sie ein gutes Ergebnis gewürfelt, so können Sie trotzdem eine niedrige Ansage machen und sagen laut dazu

"Massig Platz". Ihr linker Nachbar kann dann nur um einen Wert erhöhen, ohne drunterzusehen. Der Würfelbecher kann so recht lange im Kreis herumgehen - Sie wissen ja, was Sie gewürfelt haben. Natürlich kann auch eine Ansage mit "Massig Platz" eine dreiste Lüge sein, also trotzdem aufgepaßt!

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler eine Banane (oder mehr) besitzt. Natürlich gewinnt er.



Bananen, Bananen, Bananen mag ich
sehr, wenn alle Dir "eifrig" glauben,
schummel um so mehr.

SPIELVARIANTE - FUR

ECHTE AFFEN

Gespielt wird nach den obigen Regeln, allerdings wird der dritte Würfel mit benutzt. Dieser Würfel zeigt auf 2 Seiten Mäxchen und 4 Seiten sind leer. Jedesmal, wenn Mäxchen gewürfelt wird, wechselt die Spielrichtung.

Endet eine Runde (also nach einer "21"), wird die nächste wieder in der normalen Richtung gespielt.

Natürlich kann auch mit dem Mäxchen auf dem Würfel geb blufft werden. Wer in die falsche Richtung geschickt wird, kann diese Ansage anzweifeln. War die Ansage falsch, wird in der normalen Richtung weitergespielt und der Ansager verliert eine Banane. War die Ansage richtig, verliert der Spieler eine Banane und weiter geht es entgegen dem Uhrzeigersinn.



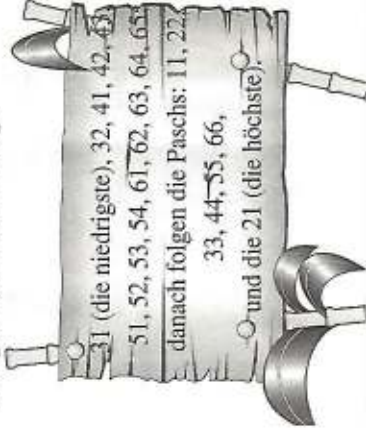
MB
SPIELE

Wolfgang Riedesser
© 1995 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, Alte Brengartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

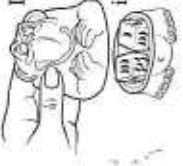
04326D1095

AFFE SAG AN

Der höhere der beiden Würfel gilt immer als Zehner (die 5 also als 50,) der niedrigere Würfel als Einer (die 2 ist eine 2). Die niedrigste Ansage ist 31 (die Augenzahl "3" als Zehner und die "1" als Einer); die höchste Ansage ist 21. Die Ansagen staffeln sich wie folgt:



Ihre Ansage ist Einunddreißig.
Die Ansage "13" wäre auf jeden Fall falsch, ist also nicht möglich.



Bei jedem Würfelergebnis können Sie wählen: Sie können die tatsächlich gewürfelte Augenzahl ansagen, Sie können aber auch schummeln - bluffen. Was Sie auch machen, der nächste Spieler muß mit seiner Ansage über Ihrer liegen, oder kann Ihre Ansage anzweifeln, indem er laut "GESCHUMMELT!" ruft!

Bluffen können Sie auch, indem Sie eine niedrigere Ansage machen, als das Ergebnis, das Sie tatsächlich gewürfelt haben - das erhält Ihnen Ihre Bananen. Wird Ihre Ansage angezweifelt, so verlieren Sie eine Banane, wenn Sie geschummelt haben - d. h. wenn Ihre Ansage höher ist, als das von Ihnen erzielte Würfelergebnis.

5. Nach Ihrer Ansage geben Sie Mäxchen vorsichtig (zugedeckt, nicht mehr schütteln) an den nächsten Spieler weiter, immer links herum, im Uhrzeigersinn.

6. Was macht der Spieler, der Mäxchen erhalten hat?

IHRE BANANEN!

Jetzt halten Sie Mäxchen in der Hand. Jetzt müssen Sie entscheiden, ob Sie die Ansage glauben oder nicht. Glauben Sie der Ansage, so schütteln Sie Mäxchen, sehen sich Ihr Würfelergebnis an, machen

eine Ansage (die höher sein muß als die vorherige) und geben Mäxchen an den linken Nachbarn weiter.

Glauben Sie der Ansage nicht, so rufen Sie laut "Geschummelt!" und decken danach die Würfel auf. Haben Sie recht, und der Ansager hat tatsächlich geschummelt, so verliert er eine seiner Bananen. Haben Sie sich getäuscht, wenn der Ansager seine gewürfelte Augenzahl oder gar eine niedrigere Augenzahl hat, so verlieren Sie selbst eine Banane.

Der Affenwärter streicht bei dem betroffenen Spieler eine Banane auf dem Wertungsblatt durch.

