

Spielvorbereitung

Die Palme wird aufgestellt und der Affe oben auf gesetzt.

Die Bananen werden folgendermaßen verteilt: – bei zwei Spielern erhält jeder 2 krumme und 6 gerade Bananen, – bei drei Spielern je eine krumme und 4 gerade Bananen, – bei vier Spielern je eine krumme und 3 gerade Bananen.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, muß er versuchen, eine seiner Bananen auf dem Affen abzulegen bzw. an ihn anzuhängen, ohne daß sie oder andere sich bereits auf dem Affen befindliche Bananen dabei herunterfallen. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe, der nun seinerseits versuchen muß, eine Banane abzulegen.

Fallen aber bei dem Versuch, eine Banane abzulegen, diese oder andere Bananen wieder herunter, muß der betroffene Spieler diese alle zu seinem Vorrat dazunehmen. Auch in, oder besser: mit diesem „Fall“ endet sein Zug, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Spielende

Wer auf diese Weise als erster alle seine Bananen ablegen konnte, ist Sieger.

Variante

Auch bei dieser Spielmöglichkeit kann man sich zu Beginn darauf einigen, daß die krummen Bananen von einem Spieler erst abgelegt werden dürfen, wenn er bereits alle seine geraden Bananen losgeworden ist.

AFFEN WIPPE

„Vorsichtig sein – eine Banane fällt selten allein!“

Das ist das Motto in diesem witzig-wackligen Bananen-Balance-Spiel.

Immer mehr Bananen türmen sich auf dem bedrohlich hin und her wippenden Affen. Wie viele kann er noch tragen? Wann bricht die Bananenlawine los?



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Geschicklichkeitsspiel

Spielerzahl: 1 – 4

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Können ○●○○○ Glück

Spielmaterial

- 16 Bananen (4 krumme, 12 gerade)
- 1 Palme (zusammensetzbar aus 2 Teilen)
- 1 Affe

1. Spielmöglichkeit

Eine Banane fällt selten allein!

Spielziel

Jeder Spieler versucht, so viele Bananen wie möglich auf dem Affen abzulegen. Für jede abgelegte Banane erhält man einen Punkt. Wer am Ende, nachdem drei Runden gespielt wurden, die meisten Punkte sammeln konnte, ist Sieger.

Spielvorbereitung

Die Palme wird aufgestellt und der Affe oben auf gesetzt.

Der älteste Spieler beginnt. Er erhält alle 16 Bananen.

Spielverlauf

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muß er versuchen, alle 16 Bananen – nacheinander, Banane für Banane – so auf dem Affen abzulegen bzw. an ihn anzuhängen, daß sie nicht herunterfallen.

Gelingt ihm dieses nicht, d. h. fallen bei einem Ablegeversuch eine oder mehrere Bananen vom Affen herunter, endet damit sofort sein Spielzug. Er erhält nun für jede Banane, die sich noch auf dem Affen befindet, 1 Punkt gutgeschrieben (auf einem Blatt Papier notieren).

Gelingt es aber einem Spieler, alle 16 Bananen auf dem Affen abzulegen, erhält er dafür zusätzlich 4 Bonus-Punkte. (Pro Runde kann ein Spieler also – wenn er gut ist! – maximal 20 Punkte sammeln.)

Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe und erhält seinerseits alle 16 Bananen. Nun muß er sein Glück versuchen

Spielende

Auf diese Weise werden 3 komplette Runden gespielt. Wer schließlich die höchste Gesamtpunktzahl vorweisen kann, ist Sieger.

Diese erste Spielmöglichkeit kann auch als Solospiel genutzt werden. Hier versucht der Spieler in drei Runden so viele Punkte wie möglich zu erhalten. Sollte es ihm nach einiger Übung gelingen, in drei Runden die Maximalzahl von 60 Punkten zu erreichen, kann er sich selbst die „Goldene Banane mit Palmenblatt“ verleihen.

Hinweis:

Beim Ablegen der Bananen dürfen diese nur in eine Hand genommen und der Affe nicht festgehalten werden. Wenn ein Spieler möchte, kann er bereits abgelegte Bananen wieder vom Affen herunternehmen und an anderer Stelle oder in anderer Weise erneut ablegen.

Variante

Man kann sich vor Spielbeginn auch darauf einigen, daß die 4 krummen Bananen erst auf dem Affen untergebracht werden dürfen, wenn bereits alle geraden Bananen abgelegt wurden. Diese Einschränkung macht es sehr viel schwerer, alle 16 Bananen erfolgreich abzulegen.

2. Spielmöglichkeit

Ich mag keine Banane mehr!

Spielziel

Es gewinnt, wer als erster alle seine Bananen auf dem Affen ablegen konnte.