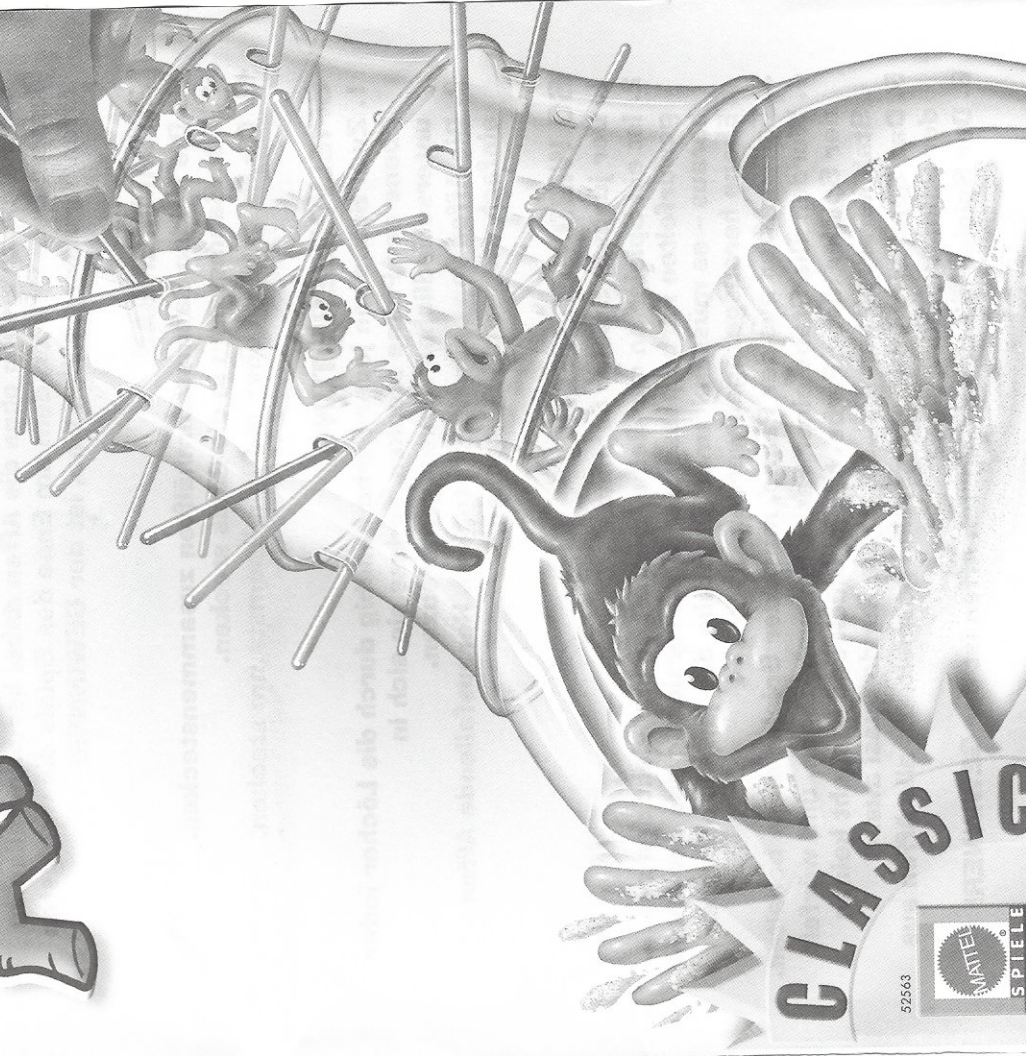


	5+
	2-4

# Spiegel Affen

Spiel



CLASSIC



52563

©2005 Mattel. All Rights Reserved.  
 Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.  
 Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.  
 Deutschland: Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich.  
 Schweiz: Mattel AG, Mombijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.  
 Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße  
 A01 404, A-2345 Brunn/Gebrige.



## Lasst die Affen nicht purzeln!

### INHALT:

- 1 Baum
- 30 Affen
- 30 Stäbe in 3 Farben
- 1 Würfel

Bitte alle Teile aus der Verpackung entnehmen und mit der Abbildung vergleichen.

### ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, mit viel Geschick die bunten Stäbe aus der Palme zu ziehen ohne die Affen dabei herunterfallen zu lassen! Dem Spieler, dem am Ende des Spiels die wenigsten Affen heruntergefallen sind, ist der **GEWINNER!**

### ZUSAMMENBAU

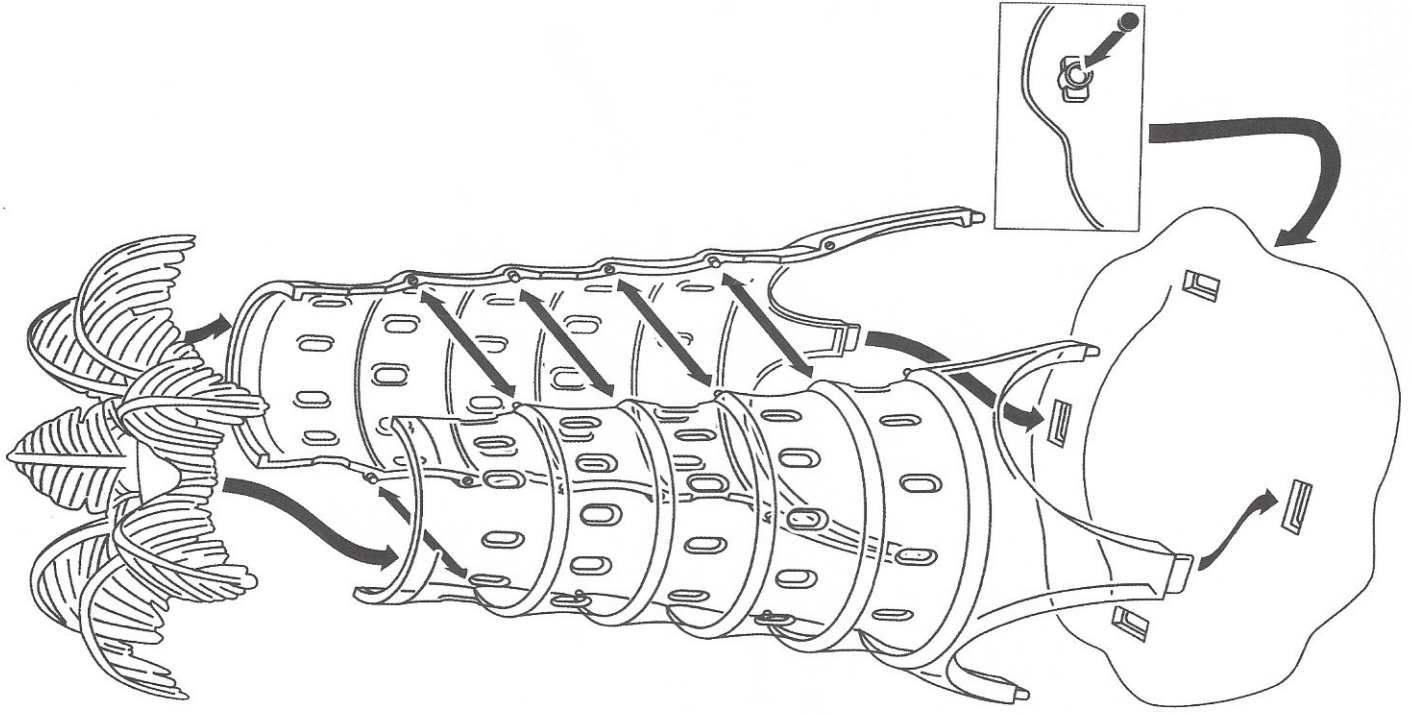
1. Die beiden Baumstammhälften zusammenstecken.
2. Den Baumstamm in die Basis stecken.
3. Die Palmwedel oben auf den Baumstamm stecken.

### SPIELVORBEREITUNG

1. Zwei Stäbe von jeder Farbe beliebig durch die Löcher jeder Ebene der Palme stecken, sodass sie sich in unterschiedlichen Richtungen kreuzen.
2. Die Affen von oben durchstecken. Herausfallende Affen einfach wieder hineinstecken.

### SO WIRD GESPIELT!

1. Der jüngste Spieler beginnt.
2. Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er und zieht den zur gewürfelten Farbe passenden Stab vorsichtig aus der Palme heraus – es müssen immer die Stäbe der jeweils obersten Ebene herausgezogen werden.
3. Fallen Affen aus der Palme, muss der Spieler diese behalten.
4. Wurden alle Stäbe einer Farbe herausgezogen, und würfelt der Spieler diese Farbe, hat er Glück und braucht keinen Stab herausziehen. Er „setzt“ die Runde quasi aus.
5. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Affen aus der Palme gefallen sind.
6. Der Spieler mit den wenigsten Affen ist der **GEWINNER!**



Abweichungen in Farbe und Gestaltung vorbehalten.