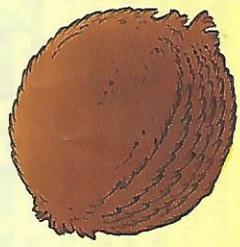


WER HAT DIE KOKOSNUSS GEKLAUT?



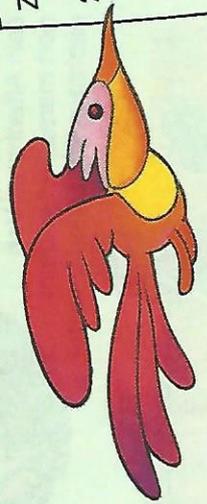
Ein spannendes Spiel mit lustigen Affen

Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren
Autor: U. Brand
Grafik: COMICON S. I., Barcelona

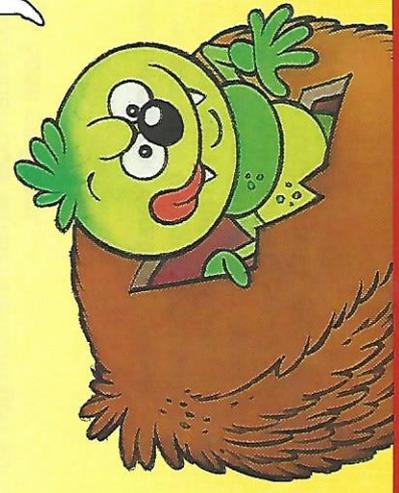
So fing alles an . . .

Eine Affenbande turnt durch den Dschungel. Es gab schon lange nichts mehr zu naschen. Sie kamen auf eine Lichtung und sahen vor sich eine wunderschöne Palme. Darunter liegen ausgewachsene, reife Kokosnüsse. Von vier Seiten stürzen sich die Affen auf die Nüsse und bringen sie schnell in ihr Versteck. Doch die Affen erst hinterher erfahren: Es gibt auch faule Nüsse. Au weia, und jetzt geht's los.

Zum Spiel gehören:
4 Affen mit Aufstellfüßchen
22 Kokosnüsse
1 Symbolwürfel
1 Spielplan und
diese Spielregel



Viel Spaß,
Ihr lieben Affen!



Macht Euch starkklar

Jeder wählt sich einen Affen aus

Stellt ihn mit Hilfe eines Aufstellfüßchens auf sein Startfeld, auf eine der vier Ecken.

Die 22 Kokosnüsse mischen und mit der guten Seite nach oben, auf den Plan legen. Und zwar in die eingedrückten Erdkuhlen. Jetzt weiß niemand, wo die faulen Nüsse mit dem Wurm liegen.

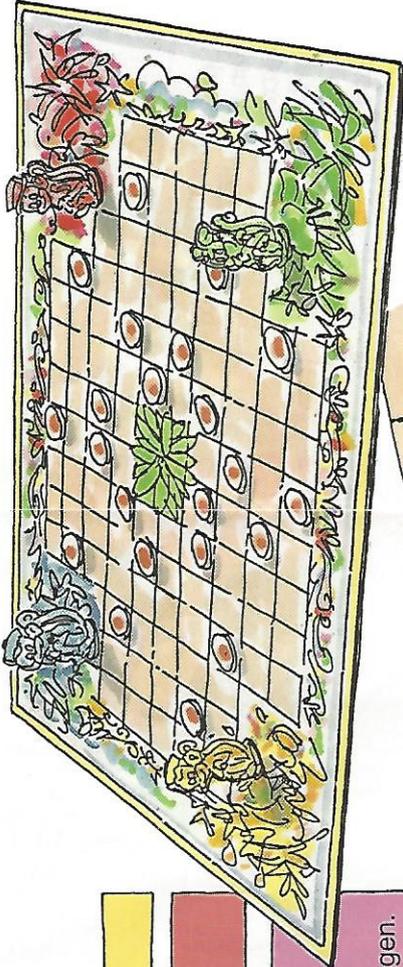
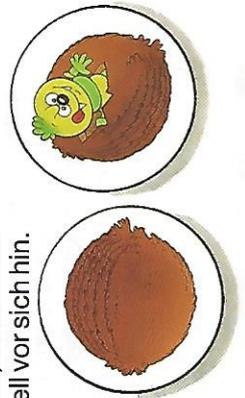
Ziel

Jeder Affe versucht, an soviel Kokosnüsse wie möglich heranzukommen, entweder durch **Auflesen** oder **Klauen**. Verschwindet die letzte Nuß vom Spielplan, wird abgerechnet. Faule Nüsse zählen nicht.

Auf geht's, Ihr Affen!

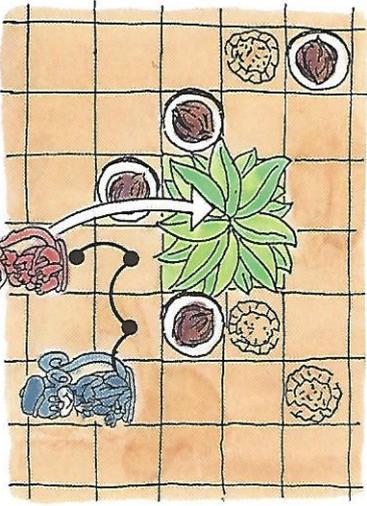
Der **würfel** bestimmt das Affen-tempo. Jeder Affe kann sich von seinem Startfeld weg waagrecht, senkrecht, vor- oder rückwärts auf dem Spielplan bewegen. Nur nicht diagonal, s. Abbildung. Die Palme ist so hoch, daß sie von Affen nicht übersprungen werden kann. Sie ist nur Aufenthaltsort für wütige Affen. Doch davon später.

Ist eine **Kokosnuß** im direkten Wurf erreicht, betrachtet der Affe die Nuß als seine Beute und legt sie schnell vor sich hin. Dabei kann er, ohne daß die anderen es sehen, unter die Nuß schauen und prüfen, ob sie faul ist. Sollte der Wurm drin sein, läßt sich der Affe nichts anmerken.



Klauen

Kommt ein Affe in direktem Wurf auf das Feld eines anderen Affen, so kann er dem Platzhalter aus seinem Vorrat (wenn vorhanden – und ohne die Rückseite anzuschauen) eine Kokosnuss klauen. Das wiederum bringt den Beklauten auf die Palme in der Mitte des Spielplanes. Mit dem nächsten Wurf kommt er von dort wieder runter und an neue Nüsse ran.



Wenn der gefährliche **Tiger** gewürfelt wird, bekommt der betreffende Affe panische Angst und flüchtet in sein Affenhaus. Von dort marschiert er beim nächsten Wurf wieder weiter.

Affenstark: die Glückszahl 4

Sobald vier oder weniger Kokosnüsse in den Kuhlen des Spielplans liegen, wird die 4 zur Glückszahl! Wer die 4 würfelt, klagt einem beliebigen Spieler eine Kokosnuß. Zusätzlich werden die 4 Felder gezogen und es bestehen durchaus Chancen, eine weitere Nuß zu finden oder einen Affenkollegen auf die Palme zu schicken. Na ja, Spaß muß sein.

Spielende

Wenn alle Kokosnüsse aufgelesen und in den Verstecken liegen, ist die Affenjagd beendet. Nun wird kontrolliert, wieviel faule und gute Kokosnüsse jeder hat. Sieger, Kokoskönig oder Oberaffe ist, wer am meisten gute, wurmfreie und gesunde Kokosnüsse hat. Bei evtl. gleicher Anzahl wird in der Affenfamilie nicht gestritten, sondern der Oberaffe durch den Würfel ermittelt. Wer zuerst eine 4 würfelt, hat gewonnen. Vor dem Tiger fürchtet sich dann keiner mehr. Erst wieder, wenn das neue Spiel beginnt.

