

Wo ist die Kokosnuss?

Die Affen sind, bei aller Liebe, Taschen- und Bananendiebe!

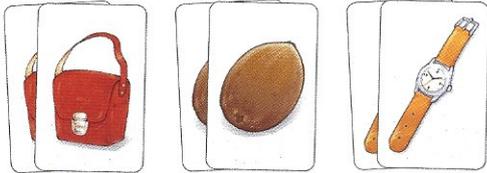
Spieler: 2 - 6

Alter: ab 5 Jahren

Dauer: ca. 15 min.

Inhalt

20 Spielkarten:



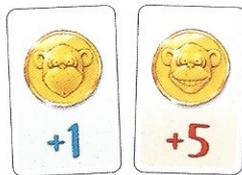
Es gibt 10 verschiedene Abbildungen, jede zweimal - also 10 Kartenpärchen.

6 Lösungskarten:



alle identisch

24 Punktekarten:



Auf der Vorderseite steht „+1“ auf der Rückseite „+5“.

Spielidee

Die Affen im Tierpark haben den Besuchern eine ganze Reihe von Gegenständen stibitzt und treiben damit nun ihren Schabernack.

Sieben Karten liegen offen auf dem Tisch, auf jeder Karte ist ein Gegenstand zu sehen. Die gleichen sieben Karten hält ein Spieler verdeckt auf der Hand. Sechs dieser Karten deckt der Spieler in schneller Folge auf, stapelt sie übereinander und verdeckt sie sofort wieder. Die Frage an alle Mitspieler lautet nun: was fehlt? Welche der sieben Karten wurde nicht aufgedeckt?

Wer richtig tippt, bekommt einen Punkt. Wer zuerst neun Punkte hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

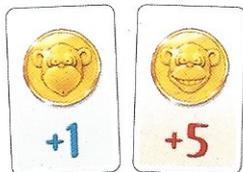
Jeder Spieler bekommt eine Lösungskarte, die er zunächst neben sich ablegt. Überzählige Lösungskarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die 24 Punktekarten werden als Stapel griffbereit an den Tischrand gelegt, jeweils mit der Aufschrift „+1“ nach oben.

Von den 20 Spielkarten werden 3 Kartenpärchen herausgesucht und zurück in die Schachtel gelegt; sie werden nicht benötigt. Die restlichen 14 Spielkarten werden in zwei identische Stapel zu je 7 Karten aufgeteilt. Der Einfachheit halber nennen wir sie: Stapel A und Stapel B. Stapel A und Stapel B bestehen also aus jeweils den gleichen Karten.

Die 7 Karten von Stapel A werden aufgedeckt und offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Die 7 Karten von Stapel B bekommt der älteste Spieler (= Startspieler).

24 Punktekarten:



Auf der Vorderseite steht „+1“ auf der Rückseite „+5“.

Spielidee

Die Affen im Tierpark haben den Besuchern eine ganze Reihe von Gegenständen stibitzt und treiben damit nun ihren Schabernack.

Sieben Karten liegen offen auf dem Tisch, auf jeder Karte ist ein Gegenstand zu sehen. Die gleichen sieben Karten hält ein Spieler verdeckt auf der Hand. Sechs dieser Karten deckt der Spieler in schneller Folge auf, stapelt sie übereinander und verdeckt sie sofort wieder. Die Frage an alle Mitspieler lautet nun: was fehlt? Welche der sieben Karten wurde nicht aufgedeckt?

Wer richtig tippt, bekommt einen Punkt. Wer zuerst neun Punkte hat, ist Sieger.

Spielvorbereitung

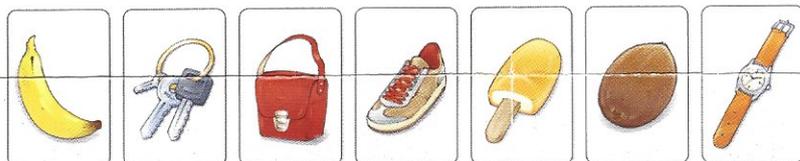
Jeder Spieler bekommt eine Lösungskarte, die er zunächst neben sich ablegt. Überzählige Lösungskarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Die 24 Punktekarten werden als Stapel griffbereit an den Tischrand gelegt, jeweils mit der Aufschrift „+1“ nach oben.

Von den 20 Spielkarten werden 3 Kartenpärchen herausgesucht und zurück in die Schachtel gelegt; sie werden nicht benötigt. Die restlichen 14 Spielkarten werden in zwei identische Stapel zu je 7 Karten aufgeteilt. Der Einfachheit halber nennen wir sie: Stapel A und Stapel B. Stapel A und Stapel B bestehen also aus jeweils den gleichen Karten.

Die 7 Karten von Stapel A werden aufgedeckt und offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Die 7 Karten von Stapel B bekommt der älteste Spieler (= Startspieler).

Beispiel für den Spielaufbau bei 3 Spielern:



Stapel A
(aufdecken)



Punktekarten



Die gleichen 7 Karten
bekommt der Start-
spieler (Stapel B).

Jeder besitzt eine Lösungskarte.



Kai



Tina



Maja

Spielablauf

Der Startspieler mischt die 7 Karten (Stapel B) kurz durch und legt eine Karte davon verdeckt neben sich ab. Keiner weiß, um welche Karte es sich hierbei handelt – auch der Startspieler nicht! Die restlichen 6 Karten nimmt der Startspieler als **verdeckten Stapel** in die Hand.



Eine Karte des Stapels legt der Startspieler verdeckt neben sich ab.



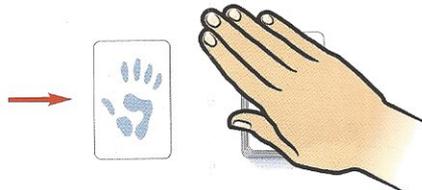
Die restlichen 6 Karten des Stapels nimmt der Startspieler als verdeckten Stapel in die Hand.

Auf Los geht's los! Der Startspieler deckt alle 6 Karten, einzeln nacheinander, in rascher Folge auf und stapelt sie übereinander. Also: erste Karte aufdecken und ablegen, dann die zweite Karte aufdecken und auf die erste drauflegen, dann die dritte Karte aufdecken und auf die zweite drauflegen, usw.

Nach wenigen Sekunden liegen alle 6 Karten als offener Stapel auf dem Tisch. Die oberste Karte des Stapels deckt der Startspieler schnell mit der Hand ab.

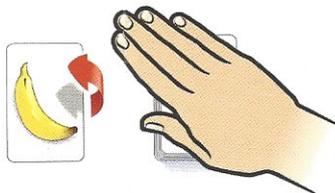
Die große Frage an alle Spieler (also auch an den Startspieler) lautet: Welche der sieben Karten wurde nicht aufgedeckt?

Was verbirgt sich unter der verdeckten Karte?



Alle Spieler nehmen ihre Lösungskarte auf die Hand und tippen mit dem Daumen auf den Gegenstand, von dem sie annehmen, dass er nicht aufgedeckt wurde (also verdeckt neben dem Startspieler liegt). Nun zeigen alle Spieler **gleichzeitig** ihre Lösungskarte vor (Daumen nicht verrutschen!). Danach wird die verdeckt beiseite gelegte Karte aufgedeckt.

Richtige Lösung: Banane



→ Alle Spieler, die richtig getippt haben, bekommen einen Punkt; die betreffenden Spieler nehmen sich je eine Punktekarte und legen sie mit der Aufschrift „+1“ offen neben sich ab.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Startspieler. Er bekommt den kompletten Stapel (Stapel B), mischt ihn, legt eine beliebige der sieben Karten verdeckt neben sich ab, stapelt die restlichen 6 Karten rasch aufeinander, usw. In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Punkt bekommt, nimmt er sich eine Punktekarte vom Stapel und legt sie mit der Aufschrift „+1“ neben sich ab.

Achtung: Hat ein Spieler bereits 4 Karten mit der Aufschrift „+1“ vor sich liegen und erzielt einen weiteren Punkt, so dreht er eine seiner Punktekarten um, so dass jetzt die Aufschrift „+5“ zu sehen ist – alle anderen Punktekarten legt er wieder zurück zum Stapel am Tischrand. Es sollte jederzeit zu erkennen sein, wie viele Punkte jeder Spieler hat.

Wichtig: Das Aufdecken der Karten durch den jeweiligen Startspieler sollte nicht zu langsam durchgeführt werden. Die Karten müssen auf jeden Fall so aufgedeckt werden, dass sie von allen Spielern gut eingesehen werden können.

Spielende

Alle Spieler nehmen ihre Lösungskarte auf die Hand und tippen mit dem Daumen auf den Gegenstand, von dem sie annehmen, dass er nicht aufgedeckt wurde (also verdeckt neben dem Startspieler liegt). Nun zeigen alle Spieler **gleichzeitig** ihre Lösungskarte vor (Daumen nicht verrutschen!). Danach wird die verdeckt beiseite gelegte Karte aufgedeckt.

Richtige Lösung: Banane



→ Alle Spieler, die richtig getippt haben, bekommen einen Punkt; die betreffenden Spieler nehmen sich je eine Punktekarte und legen sie mit der Aufschrift „+1“ offen neben sich ab.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen Startspieler. Er bekommt den kompletten Stapel (Stapel B), mischt ihn, legt eine beliebige der sieben Karten verdeckt neben sich ab, stapelt die restlichen 6 Karten rasch aufeinander, usw. In der beschriebenen Weise wird reihum weitergespielt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Punkt bekommt, nimmt er sich eine Punktekarte vom Stapel und legt sie mit der Aufschrift „+1“ neben sich ab.

Achtung: Hat ein Spieler bereits 4 Karten mit der Aufschrift „+1“ vor sich liegen und erzielt einen weiteren Punkt, so dreht er eine seiner Punktekarten um, so dass jetzt die Aufschrift „+5“ zu sehen ist – alle anderen Punktekarten legt er wieder zurück zum Stapel am Tischrand. Es sollte jederzeit zu erkennen sein, wie viele Punkte jeder Spieler hat.

Wichtig: Das Aufdecken der Karten durch den jeweiligen Startspieler sollte nicht zu langsam durchgeführt werden. Die Karten müssen auf jeden Fall so aufgedeckt werden, dass sie von allen Spielern gut eingesehen werden können.

Spielende

Wer zuerst neun Punkte erreicht hat, ist Sieger. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig neun Punkte erreichen, dann gibt es mehrere Sieger.

Für Anfänger bzw. Profis

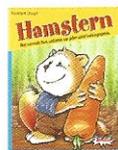
Wer das Spiel **einfacher** machen möchte, nimmt für die Stapel A und B weniger Karten. Vor Spielbeginn werden nicht drei, sondern beispielsweise fünf Kartenpärchen aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Die restlichen fünf Kartenpärchen werden dann auf Stapel A und B verteilt – fünf Karten für Stapel A und die gleichen fünf Karten für Stapel B. Der weitere Spielablauf bleibt wie gehabt.

Wer es noch **schwieriger** mag, kann es natürlich auch mal mit mehr als sieben Karten pro Stapel versuchen – bis zu 10 Karten pro Stapel sind möglich.

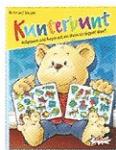
Die Gelbe Reihe – gute Spiele nicht nur für kleine Kinder!



Ohren auf!



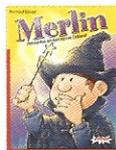
Hamstern



Kunterbunt



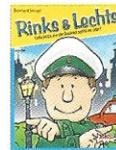
Leonardo



Merlin



Der Plumpsack geht um



Rinks & Lechts



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL