

Amanda Birkinshaw & Jim Harrison

SCHLARAFFEN AFFEN



SCHLARAFFEN AFFEN

4 Kokosnüsse

1 einlegbarer Spielplan



1 Zielpalme
aus 2 Teilen

Ein affenstarkes Würfel-Laufspiel
für Kinder ab 5 Jahren
von Amanda Birkinshaw und Jim Harrison

12 Bäume

4 Affen-Spielfiguren

1 Startbaum

4 Farb-Chips zum
Einstecken in die Kokosnüsse

3 Würfel

3



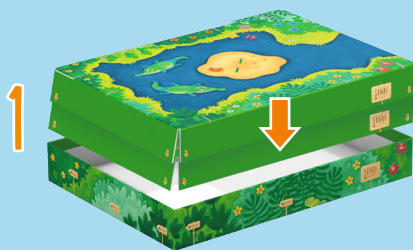
Spielidee

Im Schlaraffen-Affen-Wald wachsen viele leckere Früchte an den Bäumen. Besonders beliebt sind die süßen Kokosnüsse der großen Palme inmitten des Schlaraffen-Affen-Waldes. Um zu dieser Kokospalme zu gelangen, hangeln sich die lustigen Affen von Frucht zu Frucht durch den Wald. Die pfiffigsten unter ihnen hängen sich dabei an einen anderen Affen, um noch schneller voran zu kommen. Wer als Erster die Kokosnuss seiner Farbe von der Palme holt, gewinnt das Spiel!



Spielvorbereitung

Nehmt den Spielinhalt und den Spielplan aus der Schachtel. Die Kokosnüsse befinden sich unter dem zweiten Boden. Legt Spielplan und zweiten Boden ineinander und setzt sie so wieder in die Schachtel ein (Abb. 1). Achtet darauf, dass das Startschild jeweils rechts unten ist. Löst nun vorsichtig die Affenfiguren, Kakadu, Bäume und Palme aus der Pappe. Überschüssiges Material könnt ihr entsorgen.



Die Palme und den Baum mit der roten Markierung am unteren Rand steckt ihr wie in der Abbildung 2 gezeigt zusammen. Anschließend platziert ihr sie in den Schlitz in der Mitte des Spielplans (Abb. 3). Steckt den Startbaum in den Schlitz rechts unten (Abb. 4). Verteilt alle weiteren 11 Bäume frei auf die noch übrigen Schlitz (Abb. 5).



Steckt nun jeweils einen der runden Farbchips in die Kokosnüsse. Schließt diese daraufhin, mischt sie gut durch und hängt sie in die runden Öffnungen an der Palme. Setzt den Kakadu auf ein beliebiges Plätzchen der Palme (Abb. 6).

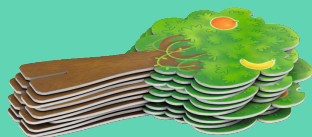


Habt ihr euren kleinen Dschungel fertig gestellt?

Dann sucht sich jeder einen Affen aus und hängt ihn an einen der 4 Plätze am Startbaum (Abb. 7). Legt jetzt noch die Würfel bereit und schon kann das lustige Affenrasen durch den Wald losgehen!



Hinweis: Ihr dürft im Laufe des Spiels das Dschungelfeld so drehen, dass der jeweilige Spieler das Geschehen gut überblicken und mit seinem Affen den nächsten Zug setzen kann.



Spielablauf

Wer am besten einen Affen nachmachen kann, beginnt. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du mit allen 3 Würfeln. Die Würfel zeigen unterschiedliche Früchte, die Palme oder den Kakadu. Entsprechend ihres abgebildeten Symbols darfst du sie nutzen, um deinen Affen vorwärts zu ziehen oder gegnerische Affen zu blockieren. Du darfst auf Würfel verzichten. Hast du max. 3 Würfel genutzt, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Die Affen springen im Uhrzeigersinn von Baum zu Baum (von Frucht zu Frucht) in Richtung Palme (siehe Wegweiser am Seitenrand der Schachtel).

Die Würfelsymbole und ihre Bedeutung:



Frucht

Du hast eine Frucht gewürfelt (Ananas, Banane, Mango oder Orange)? Dann schau, ob auf dem Baum vor deinem Affen eine der gewürfelten Früchte abgebildet ist. Wenn ja, darfst du dich an den Platz dieser Frucht auf dem Baum hängen. Hast du beide Früchte des Baumes gewürfelt, darfst du dir aussuchen, zu welcher Frucht du springen magst. Pro Würfel kannst du maximal 1 Baum weiterspringen.



Palme

Juhu, du hast die goldene Palme gewürfelt! Du darfst dich an eine beliebige Frucht des nächsten Baumes hängen. Mit dem Palmensymbol darfst du am Schluss auch auf die Palme springen, um dir deine Kokosnuss zu schnappen.

Tipp: Schau genau, welche Früchte du zum Springen von Baum zu Baum nutzt oder wann du die Palme einsetzt. Die glücklichsten Affen können bis zu 3 Bäume weit springen. Zur besseren Übersicht kannst du die bereits genutzten Würfel auch neben den jeweiligen Baum legen.



Blanko

Du hast die blanke Seite des Würfels gewürfelt. Hier passiert „nichts“. Dein Affe darf für diesen Würfelwurf nicht weiterspringen.



Kakadu

Der Kakadu ist ganz schön vorwitzig! Hast du ihn gewürfelt, musst du ihn immer als ersten deiner Würfel einsetzen. Nimm Dir den Kakadu und setz ihn auf einen beliebigen freien Fruchtplatz. An diesen Platz darf sich dann kein Affe (auch nicht du selbst) hängen. Du kannst also mit dem Kakadu andere Mitspieler blockieren. Pass aber dabei auf, dass du dich nicht aus Versehen selbst blockierst.



Hinweis: Im Spiel mit kleineren Kindern kann der Kakadu-Würfel auch erst einmal weggelassen werden und mit 2 anstatt 3 Würfeln gespielt werden.



An einen Affen anhängen / Affen mitnehmen



Hängt an der gewürfelten Frucht am Baum vor dir bereits ein anderer Affe? Dann darfst du dich an ihn anhängen! Bei seinem nächsten Zug muss er deinen Affen dann mitnehmen. So kann es vorkommen, dass sich eine Affenkette bildet und ein Affe bis zu drei andere Affen auf einmal mitnimmt. Bei deinem nächsten Zug springst du dann ganz einfach wieder von deinem „Affentaxi“ herunter, es sei denn, du kannst nicht ziehen. Hängen an deinem Affen ein oder mehrere Affen, musst du sie ebenfalls mitnehmen.

Spielbeispiel:

Nicos Affe hängt am Startbaum. Auf dem Baum vor ihm sind links die Banane und rechts die Ananas abgebildet. Er würfelt eine Banane, eine Mango und den Kakadu. Nico setzt zuerst den Kakadu auf die Ananas (mit der Banane würde er sich selbst blockieren). Dann springt er auf die Banane. Am zweiten Baum hängen eine Mango und eine Banane. Er kann also noch einen weiteren Baum weit springen und hängt sich an die Mango.

Dann ist Sarah an der Reihe. Sie hat eine Palme, eine Mango und eine Ananas gewürfelt. Die Palme kann sie nutzen, um ihren Affen an eine beliebige Frucht am nächsten Baum zu hängen. Sie entscheidet sich für die Banane. Dann kann sie mit der Mango noch weiter auf den 2. Baum springen und hängt sich an Nicos Affen an. Mit dem 3. Würfelsymbol hätte sie auch noch einen Baum weiter springen können, aber sie entscheidet sich lieber an Nicos Affen hängen zu bleiben.



Spielende

Um auf die Kokospalme zu springen, musst du die Palme würfeln. Hast du die Palme gewürfelt, darfst du vom letzten Baum direkt an eines der 4 Palmenblätter springen. Öffne dann die Kokosnuss, die unter diesem Blatt hängt, und schau sie dir geheim an.



Es ist die Kokosnuss deiner Farbe? Dann darfst du sie stolz deinen Mitspielern zeigen. **Du hast das Spiel gewonnen** und bist neuer Oberschlaraffe im Schlaraffen Affen-Wald!

Sie zeigt nicht deine Farbe? Schade, hänge sie zurück und probiere es in der nächsten Runde noch einmal.

Um von Palmenblatt zu Palmenblatt zu springen, musst du erneut die Palme würfeln. Hast du gleich 2 Palmen gewürfelt, darfst du auch auf 2 Palmenblätter nacheinander springen und dir 2 Kokosnüsse verdeckt anschauen. Spätestens nachdem du 3 Kokosnüsse angeschaut hast, müsstest du wissen, wo die Kokosnuss deiner Farbe versteckt ist, oder nicht?

Natürlich könnt ihr auch noch weiterspielen, bis alle eure Affen ihre Kokosnuss gefunden haben. Oder ihr lasst eure Affen gleich noch einmal durch den Schlaraffen-Affen-Wald springen!

Hinweis: *Im Schlaraffen-Affen-Wald wachsen die Früchte kreuz und quer und nebeneinander an den Bäumen und sogar die Ananas hängt hier am Baum. Das ist natürlich ganz anders als bei uns im Dschungel und frei erfunden.*

Spielidee / Idée du jeu / Ideazione: **Amanda Birkinshaw und Jim Harrison**
Illustration / Graphiques / Illustrazioni: **Eva Künzel**
Redaktion / Rédaction / Redazione: **Henriette Polak**



Art.-Nr. 40552

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

