

Auf die Palme, ihr Affen!

KIX
SPIEL

Ein Affen-Kletterspiel mit Merkeffekt

Für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahren.

Autoren: KRAG-TEAM

Illustration: Felix Scheinberger

Gestaltung: Bluguy Grafik-Design

Die kleinen Affen wollen, unter der Aufsicht der Affenmama, hoch hinaus - auf der Palme lockt die Kokosnuss. Jeder der munteren Kletterer möchte natürlich zuerst oben ankommen. Manchmal allerdings rüttelt und schüttelt der Elefant kräftig an der Palme und erschreckt den einen oder anderen Affen dadurch so sehr, dass er ein Stück nach unten rutscht...

◆ Inhalt

- 1 mehrteilige Palme zum Zusammenstecken (1 grüner Standfuß aus Holz, 1 Holzstab, 1 Spiralfeder, 15 farbige Holzperlen (je 5 in Natur, Orange und Dunkelbraun), zweiteilige Palmenkrone aus Pappe)
- 4 mehrteilige Affen zum Zusammenstecken (Kopf, Arme, Körper)
- 1 Spielplan
- 17 Chips (9 farbige Kokosnüsse (je 3 in Natur, Orange und Dunkelbraun), 2 Elefanten, 1 Affenmama, 5 goldene Belohnungs-Kokosnüsse)

◆ Spielziel

Welcher Affe deckt mit etwas Glück und einem guten Gedächtnis die richtigen Kokosnüsse auf und erreicht das orange-farbene Zielfeld hoch oben in der Palmenkrone als Erster?

◆ Vor dem ersten Spiel

Nehmt die beiden Stanztafeln aus der Schachtel. Brecht vorsichtig die Palmenkrone, die Chips, den Spielplan sowie die farbigen Affenarme heraus.

Steckt die Affen folgendermaßen zusammen:

Nehmt einen Kopf, ein farbiges Armpaar sowie den farblich passenden Körper und steckt alles fest zusammen. Die jeweils übrigen drei Armpaare der gleichen Farbe liegen dem Spiel als Reserve bei. Ihr könnt während des Spiels jeweils ein Armpaar in der Farbe eures Affen vor euch ablegen - dann weiß jeder Spieler, welche Farbe die Mitspieler haben.



◆ Spielvorbereitung

Am besten bittet ihr eure Eltern oder älteren Geschwister, beim Zusammenbau der Palme zu helfen.

Der Stab wird am Kronenhalter festgehalten, so dass der Stab nach oben zeigt.

Anschließend werden die Perlen wie abgebildet auf den Stab aufgefädelt. Die Spiralfeder wird über den unteren Teil des Stabes geschoben. Nun wird der Sockel von oben auf den Stab gesteckt.

Der Stamm der Palme ist jetzt fertig und wird mit dem Sockel auf den Tisch gestellt.



Abschließend wird die Palmenkrone aufgesteckt: als Erstes nehmt ihr den Teil der Krone ohne die orangefarbenen Schlitze und steckt sie in zwei der Schlitze des Kronenhalters. Die zweite Palmenkrone wird nun ebenfalls oben in den ersten Teil und in die Schlitze des Kronenhalters gesteckt. Die Palme ist fertig!

Die Reihenfolge der Perlen könnt ihr immer wieder ändern, dadurch habt ihr jeweils einen anderen Spielverlauf.

Stellt die Palme in die Mitte des Tisches und legt den Spielplan daneben.

Legt die fünf goldenen Kokosnüsse in der Schachtel bereit.

Der Spielplan hat zwei verschiedenfarbige Bereiche: Der eine ist hell-, der andere dunkelgrün.

Legt den Chip, der die Affenmama zeigt, auf den passenden Platz des hellgrünen Bereiches.

Dreht die übrigen 11 Chips mit den Kokosnüssen und den Elefanten um, mischt sie und legt sie anschließend auf die 11 Plätze des hellgrünen Bereiches des Spielplans.

- Bei zwei Spielern nimmt sich jeder zwei Affen. **Achtung: Es gelten die auf der Rückseite beschriebenen Sonderregeln.**
- Bei drei Spielern bleibt der vierte Affe in der Schachtel.
- Spielen vier Spieler, so bekommt jeder Spieler einen Affen.



◆ Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, deckt einen beliebigen Chip auf.

Was zeigt der Chip?

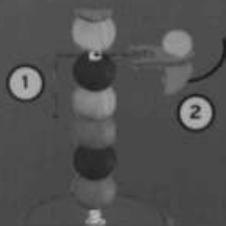
1. Eine Kokosnuss

Der Spieler darf seinen Affen bis zu der nächsten Perle der passenden Farbe klettern lassen. Dafür klemmt er die Spielfigur mit den Ärmchen über die Perle der entsprechenden Farbe - dann umklammern die Ärmchen den Stab oberhalb der Perle.

Der Körper des Affen liegt nun an der Perle mit der Farbe des umgedrehten Kokosnuss-Chips.

Klemmtipp:

Am Besten geht das, wenn mit einer Hand alle die Perlen heruntergedrückt werden, die unter der Stelle sind, an die der Affe gesetzt werden soll. Mit der anderen Hand kann der Affe nun ganz leicht an die gewünschte Stelle geklemmt werden.



Sitzt dort bereits ein Affe?

Dann teilen sich die beiden Affen den Platz. Der neu hinzukommende Affe wird auf der gegenüberliegenden Seite so an dieselbe Perle geklemmt, dass sich seine Arme über den Armen des ersten Affen befinden. Wenn der erste Spieler das nächste Mal an die Reihe kommt, gilt die Drängelregel (siehe unten).

• Sitzen dort bereits zwei Affen?

Du hast großes Affenqlück! Dann darf der eigene Affe einen großen Klettersprung machen: Klemme ihn an die nächste Perle in der passenden Farbe.

2. Einen Elefanten

Oh weh, der Elefant rüttelt so kräftig an der Palme, dass sich der Affe dieses Spielers sehr erschreckt! Der Spieler muss seinen Affen abwärts ziehen und klemmt ihn an die nächste tiefere freie Perle. Dabei ist es egal, welche Farbe diese Perle hat.

Sitzen zwei Affen an einer Perle und der Spieler mit dem Affen auf dem unteren Platz hat den Elefanten-Chip aufgedeckt,

so setzt er zuerst den Affen auf dem oberen Platz an die nächste tiefere freie Perle zurück. Erst danach setzt er seinen Affen nach unten.

Ein Affe, der auf der untersten Perle sitzt, wird auf den Dschungelboden gesetzt und muss seine Klettertour im nächsten Zug neu beginnen.

Anschließend dreht der Spieler den Elefanten-Chip wieder um und legt ihn an einen beliebigen freien Platz im dunkelgrünen Bereich des Spielplans. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Drängelregel

Wer an der Reihe ist und sich gerade den Platz an einer Perle mit einem anderen Affen teilt (der ja nach ihm gekommen ist), zieht zuerst den anderen Affen zwischen den Perlen hervor und setzt ihn abwärts an die nächste Perle.

Achtung: Sitzen dort zwei Affen, so ist dieser Platz besetzt und der Affe wird noch weiter abwärts an die darunter liegende Perle gesteckt.

Anschließend setzt der Spieler den eigenen Affen weiter ...

... nach oben, wenn er eine farbige Kokosnuss aufgedeckt hat.

... nach unten, wenn er einen Elefanten aufgedeckt hat.

Liegen nach elf Spielzügen alle Spielchips auf dem dunkelgrünen Bereich des Spielplans?

Dann wird auch der Chip mit der Affenmama auf den passenden Platz des dunkelgrünen Bereiches gelegt. Von nun an gilt: Wer an der Reihe ist, deckt einen Chip auf, der im dunkelgrünen Bereich liegt, bewegt seinen Affen, dreht den Chip wieder um und legt ihn auf einen freien Platz im hellgrünen Bereich. So wechselt die Aufnahme der Chips im Spielverlauf hin und her.

Merktipp: Wer sich merken kann, wo unter den Chips der Elefant versteckt ist oder welche Kokosnüsse wo liegen, ist im Vorteil. Ihr könnt dann versuchen, diejenigen Chips umzudrehen, die euch möglichst weit nach oben bringen. Leider müssen immer alle Chips aufgedeckt werden, bevor die ganze Sammlung wieder neu zur Verfügung steht: Es kann also sein, dass ihr gezwungen seid, einen Elefanten aufzudecken ...

Achtung: Wer sich dem Palmenwipfel nähert, hat es schwerer... Dreht ein Spieler eine Kokosnuss um, deren Farbe weder dem orangefarbenen Zielfeld noch einer Perle über dem eigenen Affen entspricht, muss den Affen bis zur nächsten Perle der passenden Farbe abwärts ziehen.

◆ Ende des Spiels

Sobald ein Spieler das orangefarbene Zielfeld oben in der Palmenkrone erreicht und seinen Affen dort hinein geklemmt hat, endet die Runde. Dieser Spieler ist der Sieger und erhält eine goldene Kokosnuss, die er vor sich ablegt.

Ihr könnt auch mehrere Runden, zum Beispiel bis zu fünf, spielen - wer dann die meisten Chips mit goldenen Kokosnüssen hat, ist der Gesamtsieger!

◆ Sonderregel für 2 Spieler

Bei zwei Spielern spielt jeder mit zwei Affen. Nach dem Umdrehen eines Chips entscheidet der Spieler, mit welchem seiner beiden Affen er klettern möchte.

Sieger wird der Spieler, der beide Affen in den Palmenwipfel gebracht hat.

◆ Varianten

- Dreht ein Spieler eine Kokosnuss um, deren Farbe weder dem Zielfeld noch einer Perle über dem eigenen Affen entspricht, muss er seinen Affen nicht abwärts ziehen. Er darf sitzen bleiben!
- Der Spieler, der einen Elefanten aufdeckt, setzt den Affen, der am weitesten oben sitzt, eine Perle zurück. Sitzen zwei Affen gleich weit oben, werden beide nacheinander zurückgesetzt.
- Alle Chips werden zunächst offen auf den Spielplan gelegt. So können sich die Spieler einprägen, wo welcher Chip liegt. Erst danach werden die Chips umgedreht und das Spiel beginnt.
- Wer an der Reihe ist, sagt zunächst an, welche Farbe der Chip zeigt, den er aufdecken will. Nach dem Aufdecken wird verglichen: Ist die Vorhersage richtig, darf der Spieler seinen Affen entsprechend setzen. Anschließend darf der Spieler so lange weitere Chips nacheinander aufdecken und seinen Affen setzen, wie er möchte bzw. so lange, wie seine Vorhersage richtig ist. Ist die Vorhersage falsch, ist der nächste Spieler an der Reihe.