



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4213



# Rummel im Dschungel

Rumble in the Jungle • Vacarme dans la jungle • Jungle Race



Copyright

**HABA**<sup>®</sup>

- Spiele Bad Rodach 2002

# Rummel im Dschungel

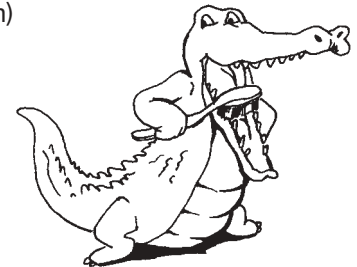
Ein hektisches Würfelspiel mit taktischen Elementen für **2 – 4 Spieler** von **6 – 99 Jahren**.

**Spielidee:** Heinz Meister  
**Grafik:** Aleš Vrtal  
**Spieldauer:** ca. 30 Minuten

Im Dschungel findet eine wilde Affenrallye statt. Die Affen versuchen, den Dschungel so schnell wie möglich zu durchqueren, um Kokosnüsse zu sammeln. Doch Vorsicht! Denn der gefährliche Tiger schleicht umher und die Klapperkrokodile sind auch nicht weit.

## Spielinhalt:

- 12 Affen (in vier Farben)
- 12 Kokosnüsse
- 4 Klapperkrokodile
- 1 Tiger
- 1 roter Würfel
- 3 holzfarbene Würfel
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel



## Spielziel:

Die Affenbande, die zuerst die vorgeschriebene Anzahl an Kokosnüssen eingesammelt hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird aufgeklappt und in die Tischmitte gelegt.

- **Zwei Spieler:** Der eine nimmt sich drei rote, der andere drei gelbe Affen.
- **Drei Spieler:** Jeder nimmt sich drei Affen einer Farbe.
- **Vier Spieler:** Jeder nimmt sich zwei Affen einer Farbe.

Die **Affen** werden jeweils auf das **farblich passende Baumhaus** gesetzt. Jeder bekommt nun noch ein **Klapperkrokodil** und legt es griffbereit vor sich auf den Tisch.

Der **Tiger** und die **Würfel** werden neben den Spielplan gelegt. Je drei **Kokosnüsse** werden auf die vier abgebildeten Palmen des Spielplans gelegt. Das übrige Spielzubehör kommt zurück in die Schachtel.

**Kokosnüsse sammeln**

**Spielplan aufklappen, Affen, Klapperkrokos und Kokosnüsse verteilen**

**Tiger und Würfel bereit legen**

1 x würfeln:

roter Würfel bestimmt, wie viele holzfarbene Würfel genutzt werden = Figuren bewegt werden

### Spielablauf:

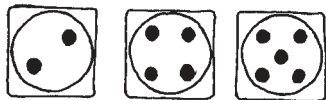
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt eine Kokosnuss (oder etwas mit Kokosgeschmack) gegessen hat, darf beginnen und **einmal mit allen vier Würfeln würfeln**.

Der **rote Würfel** hat 1 - 3 Augen. Er bestimmt, wie viele der drei holzfarbenen Würfel benutzt werden dürfen, um die Figuren zu bewegen.



roter Würfel = 1



ein holzfarbener Würfel darf ausgewählt und genutzt werden = es wird 1 Figur bewegt



roter Würfel = 3



drei holzfarbene Würfel müssen genutzt werden = es dürfen 1 - 3 Figuren bewegt werden

Nun kannst du dich entscheiden:

- Hast du einen **holzfarbenen Würfel zur Verfügung**, so kannst du mit einem deiner **Affen** oder mit dem **Tiger** ziehen.
- Hast du **mehrere holzfarbene Würfel zur Verfügung**, kannst du **wahlweise** mit einem deiner **Affen**, mit **mehreren Affen** und/oder mit dem **Tiger** ziehen.

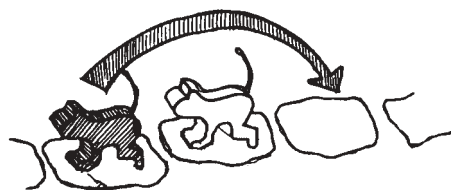
**Vorsicht:** Die Figur, die du berührt, musst du auch ziehen!

**Die Affen** laufen immer im Uhrzeigersinn. Sie versuchen, das eigene Baumhaus möglichst schnell wieder zu erreichen, denn für jede beendete Runde bekommen sie eine Kokosnuss.

**Beachte:** Ein Affe muss am Ende des Zuges auf einem **freien Feld** landen.

- Geht das nicht, so kann der **Zug nicht ausgeführt** werden.
- Wenn du einen Affen aber schon berührt hast und erst jetzt bemerkst, dass du ihn nicht ziehen kannst (weil das Feld auf dem er landen würde besetzt ist), dann hast du Pech gehabt und musst zur Strafe **zurück** auf das nächste freie Feld ziehen.

(Knifflige Sondersituationen: siehe Ende der Spielregel).



**Tiger und Affe auf einem Feld? Affe zurück in eigenes Baumhaus**

**Achtung:** Willst du mehrere Züge mit einem Affen ziehen, so musst du nach dem Ausnutzen jeder Augenzahl Zwischenstation machen: Du musst schauen, ob das entsprechende Feld frei ist. Ist es nicht frei, so kannst du den Zug nicht ausführen. Dann musst du die Würfelergebnisse auf eine oder mehrere andere Figuren (Affen oder Tiger) verteilen.

**Der Tiger** verjagt die Affen, natürlich möglichst die Affen der anderen Spieler ...

Er wird immer **gegen den Uhrzeigersinn** bewegt.

Entscheidet sich zum ersten Mal im Spiel jemand, den Tiger zu ziehen, so setzt er ihn auf das eigene Baumhaus. Von dort aus startet er. In der Folge bleibt er auf dem Spielplan stehen und wird entsprechend der ausgewählten Augenzahl linksherum gezogen.

**Landet der Tiger auf einem Feld, auf dem ein Affe steht?**

Er verjagt ihn: Der Affe muss **zurück in sein Baumhaus**. Er darf sich aber **keine Kokosnuss** nehmen, sondern muss die Laufrunde neu beginnen.

- **Achtung:** Wenn ein **Affe** auf dem Feld landet, auf dem der Tiger steht, muss er zurück in sein Baumhaus!
- Wenn du bemerkst, dass der **Tiger** auf einem Feld landen würde, auf dem einer deiner Affen steht, musst du den Zug dennoch ausführen!

Reihum würfelt jeder einmal mit allen vier Würfeln. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

**Die Kokosnüsse:**

Um eine Kokosnuss von einer Palme zu erhalten, muss ein Affe sein Baumhaus mit **genauer Würfelaugenzahl** erreichen.

Danach nimmt er sich zusätzlich ein Klapperkroko aus dem Teich (wenn eines vorhanden ist) und kann in der nächsten Runde wieder erneut auf Kokosnussjagd gehen.

**Achtung:** Wer den Affen berührt hat und dann merkt, dass er an seinem eigenen Baumhaus vorbeiziehen würde, muss sich für eine andere Augenzahl entscheiden. Oder (falls es keine gibt) **rückwärts ziehen**: und zwar – vom Ausgangsfeld dieser Runde ausgehend – auf das **nächste freie Feld** dahinter.

Das sind die Grundregeln zum Ziehen der Figuren.

Nun jedoch kommen die **verflixten Klapperkrokos** ins Spiel!

**Klapperkrokos: fremde Würfelpunkte stibitzen**

**Mit den Klapperkrokos** können sich die Spieler gegenseitig die Würfelpunkte stibitzen. Darum müssen alle stets gut aufpassen!

Der richtige Zeitpunkt zum Einsatz des eigenen Klapperkrokos ist, wenn ein Spieler zwar **schon gewürfelt**, jedoch noch keine der Figuren (eigener Affe oder Tiger) **berührt** hat.

- **Hat der Spieler eine Figur berührt, bevor** einer der anderen geklappert hat, so muss er sein Würfelergebnis selbst ausnutzen. Er muss jedoch die **berührte Figur zuerst** ziehen.
- **Hat jedoch einer der anderen zuvor geklappert**, so darf der Klapperer alle Würfelergebnisse des anderen Spielers ausnutzen. Danach setzt er sein **Klapperkroko** in den Teich, der in der Mitte des Spielfeldes zu sehen ist.

**Wichtig:** Auch wenn das Klapperkroko die Würfelpunkte geklaut hat, die **Würfel** bleiben vor dem Spieler liegen, der an der Reihe war. So können sich alle merken, wer als Nächster an der Reihe ist.

- Auch der Spieler, der gewürfelt hat, kann **klappern**, um sich den eigenen Zug auf jeden Fall zu sichern. Auch er muss sein Klapperkroko anschließend in den Teich legen.

**Achtung:** Sollte einmal nicht klar sein, wer zuerst geklappert hat bzw. ob der Spieler zuerst seine Figur berührt hat, dann wird das Würfeln wiederholt.

#### Sonderregel für knifflige Rennsituationen:

Ein Affe steht noch auf dem Baumhaus oder ist gerade erst ein paar Schritte gelaufen. Der Spieler hat den Affen bereits berührt und stellt nun fest, dass er den Zug nicht ausführen kann. Dieser Affe bleibt im Baumhaus stehen oder – falls er es schon verlassen hat – zieht höchstens bis dorthin zurück.

#### Spielende:

**2 Spieler:** Es gewinnt, wer als Erster vier Kokosnüsse gesammelt hat.

**3 oder 4 Spieler:** Es gewinnt, wer zuerst drei Kokosnüsse vor sich liegen hat.

#### Variante:

Wer möchte, kann so lange spielen, bis keine Kokosnüsse mehr da sind. Wer dann die meisten hat, gewinnt.

**2 Spieler: Wer sammelt 4 Nüsse?  
3/4 Spieler: Wer sammelt 3 Nüsse?**

# Rumble in the Jungle

A wild dice game of tactics for **2 to 4 players, ages 6 to 99.**

**Author:** Heinz Meister  
**Illustrations:** Aleš Vrtal  
**Length of the game:** approx. 30 minutes

There is a wild rally of monkeys taking place. The monkeys try to whiz as fast as possible through the jungle and collect coconuts. But beware! The dangerous tiger sneaks around and the rattling crocodiles are not too far away.

#### Contents:

- 12 monkeys (in four colors)
- 12 coconuts
- 4 rattling crocodiles
- 1 tiger
- 1 red die
- 3 natural coloured dice
- 1 game board
- 1 set of game instructions



#### collect coconuts

#### lay out game board, distribute monkeys, rattling crocs and coconuts

#### get tiger and dice ready

#### throw all 4 dice

#### Aim of the game:

The bunch of monkeys that are first to collect the stipulated number of coconuts, wins the game.

#### Preparation:

Lay the game board out in the center of the table.

- **Two players:** One takes three red, the other three yellow monkeys.
- **Three players:** Each takes three monkeys of one color.
- **Four players:** Each takes two monkeys of one color.

Place the **monkeys** on the **tree-house of the corresponding color**. Each player also gets a **rattling crocodile** and puts it ready to be used in front of them on the table.

Place the **tiger** and the **dice** next to the game board. Place three **coconuts** on each of the four palm-trees shown on the game board. The remaining material is kept in the game box.

#### How to play:

Play in a clockwise direction.

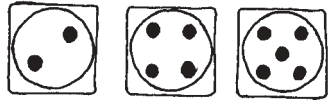
Whoever has eaten most recently a coconut (or something tasting of coconut), may start and **throws the four dice simultaneously**.

red die determines how many natural colored dice are used = counters moved

The red die shows 1 – 3 dots and determines how many of the natural colored die may be used to move the counters.



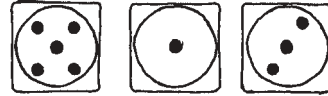
red die = 1



choose and use one natural coloured dice = move one counter



red die = 3



choose and use three natural coloured dice = move 1 to 3 counters

So you can decide:

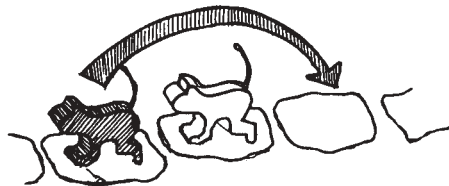
- If you can use one die, you may move either one of your monkeys or the tiger.
- If you can use more than one die, you may opt to move one or several monkeys and/or the tiger.

**Watch out:** Once you have touched a figure, you have to move it!

The monkeys always move in a clockwise direction. For each finished round they get a coconut, so they try to return as quickly as possible to their tree-house.

**Remember:** At the end of a move a monkey has to land on a free square.

- If this is not possible, you cannot move.
- If, however, you notice after having touched the monkey that you can not move it (because the square on which it would land is occupied), than you've been unlucky and as a penalty have to move it backwards to the next free square. (At the end of the instructions you will find advice for especially tricky situations).



**Watch out:** If you want to move one monkey several times, you have to make a little stop after each move to make sure that the corresponding square is empty. If it is not empty, you cannot move and have to distribute the results of the dice on one or several of the other counters (monkeys or tiger).

tiger and monkey on same square: monkey back to tree-house

The tiger chases off the monkeys: of course the tiger prefers the monkeys of the other players.

The tiger always moves anti-clockwise.

The player who wants to bring the tiger into the game for the first time, has to place it on the tree-house from where it starts. After that it always stays on the game board and is moved to the left, according to the chosen number of dots.

If a tiger lands on a square with a monkey, the monkey is chased off and has to be put back on its tree-house. It doesn't get any coconuts and has to start the round again.

- **Watch out:** If the monkey lands on a square with the tiger, it has to return to its tree-house.
- If you notice that the tiger would land on a square on which one of your monkeys stands, you are still obliged to make the move.

One by one each player throws the four dice simultaneously. Then it is the turn of the next player in a clockwise direction.

**The coconuts:**

In order to get a coconut from a palm-tree, a monkey must have returned to its tree-house with the exact matching number of dots. The player in question can now take a crocodile from the pond (if there are any at the moment) and their monkey can start a new coconut gathering round when it is their turn again.

**Watch out:** Whoever has touched a monkey and notices then that it would go past its tree-house, has to decide for another number, or – if there is no number of dots left – has to move back from where it stands to the next free square.

These are the basic rules of moving the counters.  
Now the darned rattling crocodiles come into play!

steal dots of other player

With the crocs the players can steal the dots of the dice from each other. Therefore everybody has always to be very attentive! The right moment to use one's crocodile comes when a player has already thrown the dice but not yet touched a counter (monkey or tiger).

- If a player has touched a counter before another player has rattled with the crocodile, the results on the dice are used up by moving the touched counter first.
- If however one of the players has rattled first, they can use up the results on the dice of the other player. Then the crocodile is put into the pond shown in the center of the game board.

2 players: who collects 4 coconuts, 3/4 players: who collects 3 coconuts

**Important:** Even if the crocodile steals the number of dots, the **dice** stay in front of the player who threw them. So everybody knows whose turn it is next.

- The player whose turn it is can also **rattle** with the crocodile in order to make sure they don't lose their move. This player also has to return the crocodile to the pond.

**Watch out:** If in certain situations it is not clear who was first: to rattle or touch a counter, the throwing of the dice must be repeated.

#### Special rules for tricky race situations:

If a monkey still standing on its tree-house or having already made some steps, is touched by its player, who then notices that the move cannot be made, the monkey stays on the tree-house or – if it has already left it – goes back to it.

#### End of the game:

**2 players:** Whoever is the first to collect four coconuts, wins the game.

**3 or 4 players:** Whoever is the first to collect three coconuts, wins the game.

#### Game Variation:

If you want you can play until all coconuts have been collected. Whoever gets the most, wins the game.

Jeu Habermaaß n° 4213

## Vacarme dans la jungle

Un trépidant jeu de dés avec des éléments tactiques, **pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.**

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration :** Aleš Vrtal  
**Durée d'une partie :** env. 30 minutes

Dans la jungle, les singes ont organisé un rallye infernal. Ils essaient de traverser la jungle le plus vite possible pour ramasser des noix de coco. Mais attention : le tigre féroce rôde dans les parages et les crocodiles sont aussi à l'affût !

#### Contenu :

- 12 singes (de 4 couleurs différentes)
- 12 noix de coco
- 4 crocodiles
- 1 tigre
- 1 dé rouge
- 3 dés naturels
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu



ramasser des noix de coco

déplier le plateau de jeu, répartir les singes, les crocodiles et les noix de coco

préparer le tigre et les dés

#### But du jeu :

La bande de singes qui aura ramassé en premier le nombre demandé de noix de coco gagne la partie.

#### Préparatifs :

Déplier le plateau de jeu et le poser au milieu de la table.

- **S'il y a deux joueurs :** l'un prend trois singes rouges, l'autre trois singes jaunes
- **S'il y a trois joueurs :** chacun prend trois singes d'une couleur.
- **S'il y a quatre joueurs :** chacun prend deux singes d'une couleur.

Poser les **singes** sur la **cabane de la couleur correspondante**.

Chacun des joueurs prend aussi un **crocodile** et le pose sur la table à côté de lui.

Poser le **tigre** et les **dés** à côté du plateau de jeu. Poser respectivement trois **noix de coco** sur les quatre palmiers dessinés sur le plateau de jeu. Remettre les accessoires en trop dans la boîte.



lancer les dés

le dé rouge détermine le nombre des autres dés qui seront pris pour avancer des pions

avancer les singes ou le tigre

Pion touché ?  
Jouer !

le singe doit atterrir sur une case libre

### Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé en dernier une noix de coco (ou quelque chose où il y avait de la noix de coco) commence et **lance les quatre dés**.

Le **dé rouge** a entre 1 et 3 points. Il détermine le nombre des autres dés qui seront utilisés pour faire avancer les pions.



dé rouge = 1



choisir et utiliser un dé = avancer un pion



dé rouge = 3



choisir et utiliser trois dés  
= avancer un à trois pions

Tu décides alors comment tu vas jouer :

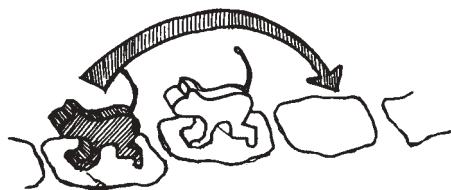
- Si tu as un dé pour jouer, tu peux avancer l'un de tes singes ou le tigre.
- Si tu as plusieurs dés, tu peux avancer soit l'un de tes singes, soit tous tes singes, soit le tigre.

**Attention** : tu dois toujours faire avancer le pion que tu as touché.

Les singes avancent toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils essayent de revenir à leur cabane le plus vite possible, car à chaque fois qu'ils ont fait un tour, ils ramassent une noix de coco.

**N.B.** : les singes doivent toujours atterrir sur une **case libre**.

- Si ce n'est pas possible, le joueur **n'avance pas son pion**.
- Si tu as déjà touché un de tes singes et tu t'aperçois alors que tu ne peux pas l'avancer (parce que la case sur laquelle il va atterrir est déjà occupée), tu n'as pas de chance et, en punition, tu retournes à la prochaine case libre (pour les situations plus compliquées, voir à la fin de la règle du jeu).



**Attention** : si tu veux avancer un seul singe avec les points de tous les dés, tu devras faire une pause chaque fois que tu l'auras avancé du nombre de points correspondant à l'un des dés. En effet, il faut d'abord regarder si la case correspondante est libre. Si ce n'est pas le cas,

Tigre et singe sur une même case ?  
Le singe revient dans sa cabane.

Arriver pile à la cabane ?  
Prendre la noix de coco

crocodiles :  
voler les points des autres

tu ne pourras pas avancer ton singe cette fois-là. Tu feras alors avancer un autre pion ou plusieurs autres pions (singes ou tigre) pour utiliser les points restants.

Le **tigre** est là pour chasser les singes, mais bien sûr ... les singes des autres joueurs.

Il est toujours déplacé en **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Le premier des joueurs qui décide de prendre le tigre, le pose alors sur sa propre cabane. Ce sera son point de départ. Après, il sera avancé sur le plateau de jeu selon le nombre de points du dé en étant déplacé vers la gauche.

Le **tigre atterrit sur une case où il y a un singe ?**

Il le chasse : le singe **revient dans sa cabane**. Il **n'a pas le droit de prendre de noix de coco** et doit refaire un tour.

- **Attention** : si un **singe** atterrit sur la case où se trouve le tigre, il doit revenir dans sa cabane.
- Si tu t'aperçois que le **tigre** va atterrir sur une case où il y a l'un de tes singes, tu dois quand même jouer !

Chacun des joueurs lance à tour de rôle les quatre dés une fois. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les noix de coco :

Pour pouvoir prendre une noix de coco dans un palmier, le singe doit arriver dans sa cabane en ayant le **nombre de points exact**. Après, il prend en plus un crocodile dans l'étang (s'il y en a encore) et pourra à nouveau ramasser des noix de coco au tour suivant.

**Attention** : celui qui a touché le singe et qui s'aperçoit alors qu'il va aller plus loin que sa cabane, doit alors avancer son pion suivant un autre nombre de points d'un autre dé ou, si le nombre de points ne convient pas, il doit **reculer** et revenir sur la **prochaine case libre** à partir de la case de départ de ce tour.

Voilà les règles de base pour faire avancer les pions.

Maintenant, c'est au tour des **crocodiles** d'entrer en jeu !

Avec les **crocodiles**, les joueurs peuvent se voler les points des dés. Mais pour cela, il faut que tous fassent toujours bien attention !

Le bon moment pour faire entrer son crocodile en jeu est lorsqu'un joueur a **déjà lancé les dés** mais n'a encore pas **touché** son pion ou ses pions (singe ou tigre).

- Si le joueur a touché un pion avant que l'un des autres joueurs ait fait claquer les mâchoires de son crocodile, il décide lui-même comment

2 joueurs : qui va ramasser 4 noix de coco ?  
3/4 joueurs : qui va ramasser 3 noix de coco ?

utiliser les points des dés. Il doit cependant faire **d'abord** avancer le pion qu'il a touché.

- **Si l'un des autres joueurs a d'abord fait claquer** les mâchoires de son crocodile, ce joueur a le droit de prendre tous les points des dés pour lui. Après avoir joué, il pose son **crocodile** dans l'étang illustré au milieu du plateau de jeu.  
**N.B.** : les **dés** restent devant le joueur dont c'était le tour, même si le crocodile lui a volé ses points. Les joueurs peuvent ainsi se repérer pour savoir qui jouera au tour suivant.
- Le joueur qui a lancé les dés peut aussi faire **claquer** les mâchoires de son crocodile pour assurer son tour. Il devra aussi poser son crocodile dans l'étang.

**Attention** : si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord pour savoir qui a fait claquer les mâchoires de son crocodile en premier ou si c'est le joueur qui a touché en premier son pion, relancez les dés encore une fois.

#### Règle plus compliquée :

Il y a encore un singe dans la cabane ou ce singe n'a avancé que de quelques cases. Le joueur a déjà touché le pion et s'aperçoit qu'il ne peut pas jouer. Le singe reste dans la cabane ou, s'il en est déjà sorti, il doit y revenir.

#### Fin de la partie :

**2 joueurs** : le gagnant est celui qui a ramassé en premier quatre noix de coco.

**3 ou 4 joueurs** : le gagnant est celui qui a ramassé en premier trois noix de coco.

#### Variante :

Ceux qui le veulent peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de noix de coco. Celui qui en a le plus a alors gagné la partie.

Habermäß-spiel Nr. 4213

## Jungle Race

Een hectisch dobbelspel met tactische elementen **voor 2 – 4 personen van 6 tot 99 jaar**.

**Spelidee:** Heinz Meister

**Grafiek:** Aleš Vrtal

**Speelduur:** ca. 30 minuten

In de jungle vindt een wilde apenrace plaats. De apen proberen zo snel mogelijk de jungle te doorkruisen om kokosnoten te verzamelen. Maar opgepast! De vervaarlijke tijger ligt op de loer en de klapperkrokodillen zijn ook niet ver verwijderd.

#### Spelinhoud:

12 apen (in vier kleuren)

12 kokosnoten

4 klapperkrokodillen

1 tijger

1 rode dobbelsteen

3 houtkleurige dobbelstenen

1 spelbord

1 spelhandleiding



#### Doel van het spel:

De troep apen die als eerste het voorgeschreven aantal kokosnoten verzameld, wint.

#### Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt uitgeklaapt en in het midden op tafel gelegd.

• **Twee spelers:** de ene neemt drie rode en de andere drie gele apen.

• **Drie spelers:** ieder neemt drie apen van dezelfde kleur.

• **Vier spelers:** ieder neemt twee apen van dezelfde kleur.

De **apen** worden telkens op de boomhut van **hun eigen kleur** gezet.

Iedereen ontvangt bovendien een klapperkrokodil en legt deze binnen handbereik op tafel.

De **tijger** en de **dobbelstenen** worden naast het spelbord klaargelegd. Op de vier palmbomen die op het spelbord staan afgebeeld, worden telkens **drie kokosnoten** gelegd. De overgebleven speltoebehoren gaan terug in de doos.

**Kokosnoten verzamelen**

**Spelbord uitklappen, apen, klapperkrokodillen en kokosnoten verdelen**

**Tijger en dobbelstenen klaarleggen**



## 1 x gooien

Rode dobbelsteen bepaalt hoeveel houtkleurige dobbelstenen gebruikt worden = spelfiguren verzet worden

Apen of tijger verzetten?

Spelfiguur aangeraakt? Verplicht zetten!

Aap moet op vrij veld landen!

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie als laatste een kokosnoot (of iets anders met kokosmaak) heeft gegeten, mag beginnen en gooit met **de vier dobbelstenen**.

De **rode dobbelsteen** heeft 1 – 3 ogen. Deze bepaalt hoeveel van de drie houtkleurige dobbelstenen gebruikt mogen worden om de spelfiguren te bewegen.



rode dobbelsteen = 1



Je mag één houtkleurige dobbelsteen uitzoeken en gebruiken = 1 spelfiguur wordt verzet



rode dobbelsteen = 3



Er moeten 3 houtkleurige dobbelstenen worden gebruikt = je mag 1 – 3 spelfiguren verzetten

Nu kan je een keuze maken:

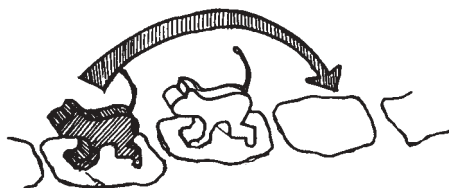
- **Heb je één dobbelsteen tot je beschikking**, dan kan je één van je apen of de tijger verzetten.
- **Heb je meerdere dobbelstenen tot je beschikking**, dan kan je naar keuze één van je apen, verschillende apen en/of de tijger verzetten.

**Opgepast!** Als je één van de spelfiguren aanraakt, moet je die ook verzetten!

De **apen** worden altijd kloksgewijs verplaatst. Ze proberen om zo snel mogelijk weer hun eigen boomhut te bereiken, want voor elke voltooide ronde krijgen ze een kokosnoot.

**Let op:** een aap moet aan het eind van zijn beurt altijd op een **vrij veld** terechtkomen.

- Lukt dat niet, dan kan de beurt ook **niet worden uitgevoerd**.
- Als je al een aap hebt aangeraakt en pas daarna merkt dat je deze niet kan verzetten (omdat het veld waarop hij terecht zou komen al bezet is), dan heb je pech gehad en moet je voor straf **teruggaan** naar het eerstvolgende vrije veld (Voor lastige uitzonderingsgevallen: zie einde v/d spelregels).



Tijger en aap op een veld: aap terug in eigen boomhut

Met precies 't juiste aantal terug in boomhut? Noot pakken

Klapperkrokodillen: worp van een ander weggapen

**Opgelet:** als je met een aap meerdere zetten wilt uitvoeren, dan moet je na het benutten van elk afzonderlijk aantal ogen, een tussenstop maken. Je moet kijken of het overeenkomstige veld vrij is. Is het niet vrij, dan kan je de zet ook niet uitvoeren. Dan moet je het resultaat van je worp over één of meer andere spelfiguren (apen of tijger) verdelen.

De **tijger** jaagt de apen weg, en wanneer mogelijk natuurlijk de apen van de andere spelers ...

Hij wordt altijd **tegen de wijzers van de klok** in verzet.

Wanneer iemand in het spel als eerste besluit om de tijger te verzetten, dan zet hij deze op z'n eigen boomhut. Hier is de start. Nadien blijft hij op het spelbord staan en wordt overeenkomstig het uitgekozen aantal ogen, linksom vooruit gezet.

**Komt de tijger op een veld terecht waar al een aap op staat?**

Deze wordt door hem weggejaagd: de aap moet **terug naar zijn boomhut**. Hij mag echter **geen kokosnoot** pakken, maar moet de ronde opnieuw beginnen.

- **Opgelet:** als een **aap** op het veld terechtkomt waar de tijger staat, moet hij terug naar z'n boomhut!
- Wanneer je merkt, dat de **tijger** op een veld terecht zou komen waarop één van je eigen apen staat, moet je de zet toch uitvoeren!

Om beurten gooit iedereen een keer met de vier dobbelstenen. Dan is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt,

**De kokosnoten:**

Om één van de kokosnoten van de palmbomen te bemachtigen, moet een aap zijn boomhut met precies het **juiste aantal ogen** bereiken. Vervolgens neemt hij bovendien een klapperkrokodil uit de rivier (als die voorhanden is) en kan in de volgende ronde weer opnieuw op kokosnotenjacht gaan.

**Opgelet:** wie zijn aap heeft aangeraakt en vervolgens merkt dat deze zijn eigen boomhut voorbij zou lopen, moet voor een ander aantal ogen kiezen. Of anders (als er geen andere zijn) **achteruitlopen** en wel – uitgaande van het veld waarop hij in deze ronde stond – naar het **eerstvolgende vrije veld** daarachter.

Dit zijn de basisregels voor het verzetten van de spelfiguren.

Maar nu komen die **ellendige klapperkrokodillen** in het spel!

**Met de klapperkrokodillen** kunnen de spelers de met de dobbelstenen gegooiden ogen van elkaar weggapen. Daarom moet iedereen steeds goed opletten!

Het juiste moment om je klapperkrokodil in te zetten, is wanneer één van de spelers al met de dobbelstenen **heeft gegooid**, maar nog niet één van de spelfiguren (eigen apen of de tijger) **heeft aangerakt**.

- **Als de speler al een spelfiguur heeft aangerakt, voordat** één van de anderen geklapperd heeft, dan moet hij het resultaat van zijn worp zelf benutten. Hij moet evenwel het **spelfiguur dat hij heeft aangerakt als eerste** verzetten.
- **Wanneer echter één van de anderen eerst geklapperd heeft**, dan mag de klapperaar de worp van de andere speler benutten. Daarna legt hij zijn **klapperkrokodil** in de rivier, die in het midden van het spelbord te zien is.  
**Belangrijk:** ook wanneer de klapperkrokodil de gegooide ogen heeft weggekaapt, blijven de **dobbelstenen** voor de speler liggen die had gegooid. Zo kan iedereen zien, wie vervolgens aan de beurt is.
- Ook de speler die gegooid heeft, kan **klapperen** om zodoende zijn eigen worp veilig te stellen. Ook hij moet zijn klapperkrokodil vervolgens in de rivier leggen.

**Opgelet:** wanneer het op een bepaald moment niet duidelijk is of iemand als eerste heeft geklapperd, ofwel de speler als eerste zijn spelfiguur heeft aangerakt, wordt er opnieuw met de dobbelstenen gegooid.

#### **Uitzonderingsregels voor lastige racesituaties:**

Een aap staat nog op de boomhut of heeft al een paar stappen gedaan. De speler heeft de aap al aangerakt en merkt nu dat hij de zet niet kan uitvoeren. Deze aap blijft in de boomhut staan of – als hij deze al heeft verlaten – gaat hoogstens tot hier aan terug.

#### **Einde van het spel:**

**2 spelers:** degene die als eerste vier kokosnoten heeft verzameld, heeft gewonnen.

**3 of 4 spelers:** degene die als eerste drie kokosnoten voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

#### **Variant:**

Er kan ook net zo lang worden doorgespeeld, tot er geen kokosnoten meer over zijn. Wie dan de meeste kokosnoten heeft, heeft gewonnen.

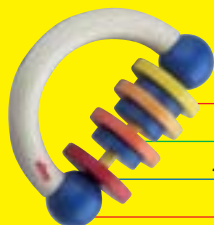
2 spelers: wie verzamelt 4 noten?  
3 / 4 spelers: wie verzamelt 3 noten?

# **Erfinder für Kinder**

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs*

*Uitvinders voor kinderen*



Baby & Kleinkind  
Infant Toys  
Jouets premier âge  
Baby & kleuter



Geschenke  
Gifts  
Cadeaux  
Geschenken





Kinderschmuck  
Children's jewelry  
Bijoux d'enfants  
Kindersieraden





Kinderzimmer  
Children's room  
Chambre d'enfant  
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

**HABA®**

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 61849



Instrucciones de juego • Istruzioni per il gioco •  
Instrução de jogo • Spillevejledning

4213

# Rummel im Dschungel

Jaleo en la Selva • Scompiglio nella giungla •  
Rebuliço na selva • Larm i junglen



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2002

Juego de Habermas Núm 4213

## Jaleo en la Selva

Un trepidante juego de dados con elementos tácticos para **2-4 jugadores de 6 a 99 años**.

**Concepto del Juego:** Heinz Meister  
**Ilustraciones:** Aleš Vrtal  
**Duración del Juego:** unos 30 minutos

En la selva va a tener lugar una carrera de monos. Los monos intentan cruzar la selva tan rápido como les sea posible e ir recogiendo cocos. ¡Pero cuidado! El peligroso tigre avanza furtivamente de aquí para allá, y los cocodrilos tampoco están muy lejos.

### Contenido del Juego:

12 monos (de cuatro colores)  
12 cocos  
4 cocodrilos castaños  
1 tigre  
1 dado rojo  
3 dados de madera  
1 tablero  
1 instrucciones



reunir cocos

### Objetivo del Juego:

La primera banda de monos que consigue la cantidad requerida de cocos, gana la partida.

desdoblar  
tablero,  
distribuir monos

### Preparación del Juego:

Se desplegará el tablero y se colocará en el centro de la mesa.

- **Juegan dos jugadores:** Un jugador coge tres monos rojos, el otro tres monos amarillos.
- **Tres jugadores:** Cada uno coge tres monos del mismo color.
- **Cuatro jugadores:** Cada uno coge dos monos del mismo color.

cocodrilos con  
dientes castaños,  
tener preparados tigre  
y dado, cocos

Poner los monos sobre la cabaña del color correspondiente. Cada jugador también recibe un cocodrilo que se lo coloca delante. El tigre y los **dados** se dejan al lado del tablero. Los doce **cocos** se reparten por tres en las cuatro palmeras dibujadas del tablero. Los accesorios que no se usan se dejan en la caja.

tirar los dados una vez

dado rojo determina cuántos dados de madera se usan = cuántas figuras avanzan

avanza mono o tigre

¡Figura tocada: obligación de movimiento!

¡Mono ha de descansar en casilla libre!

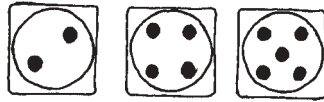
### Desarrollo del Juego:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El último que haya comido un coco (o algo con sabor a coco) podrá empezar, **tirando los cuatro dados**.

El **dado rojo** tiene de 1 a 3 puntos. Es el que nos indicará cuántos dados de madera se usaran para poder avanzar las figuras.



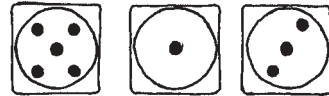
dado rojo = 1



habrá que escoger uno de los dados de madera = se podrá avanzar una figura



dado rojo = 3



Se utilizarán los tres dados de madera = se moverán tres figuras

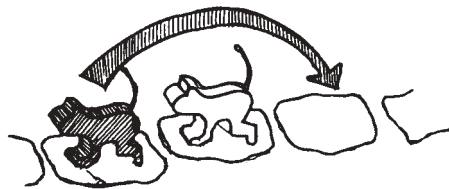
Decide como jugar:

- Si tienes un dado de madera, podrás avanzar con un mono tuyo o con el tigre.
- Si dispones de varios dados de madera, podrás avanzar opcionalmente con uno de tus monos, con varios monos y/o con el tigre. **Cuidado:** ¡La figura que toques la tendrás que mover!

- Los monos avanzan siempre en el sentido de las agujas del reloj. Quieren llegar a su cabaña lo más rápido posible porque al final de cada ronda consiguen un coco.

**Ten en cuenta:** Los monos deben descansar en una casilla que esté libre.

- Si esto no es posible, el jugador no puede avanzar su figura.
- Si ya has tocado un mono y después te das cuenta de que no puedes avanzar, por no haber casilla libre, entonces acabas de tener mala suerte y tendrás que retroceder a la siguiente casilla libre (ver reglas especiales del juego para situaciones complicadas).



**Atención:** Si se avanza con todos los puntos de los dados y un solo mono, se debe parar cada vez que se adelanta. Mirar bien antes de avanzar, que las casillas no estén ocupadas. Si es así, tendrás que avanzar con otra figura.

- El **tigre** caza a los monos, naturalmente a los monos de los demás jugadores ...  
Se moverá en el sentido de las agujas del reloj.  
En el momento en que alguien se decida a poner en juego al tigre, lo hará situándolo en su propio árbol de salida. De ahí emprenderá camino. Una vez esté en el juego, el tigre se queda en el tablero y avanza según los puntos.

### ¿Llega el tigre a una casilla, en la que hay un mono?

El tigre caza al mono y regresa a su cabaña sin ningún coco y deberá empezar de nuevo.

- **Atención:** ¡Cuando un mono llega a una casilla en la que está el tigre, tendrá que volver a su cabaña!
- ¡Si a medio realizar el movimiento, te das cuenta de que el tigre llegaría a la casilla en la que se encuentra tu mono, a pesar de ello tendrás que continuar y volver a la cabaña!

Siguiendo el turno cada uno va tirando los cuatro dados, en el sentido de las agujas del reloj.

### Los cocos:

- Para poder llegar a los cocos colgados de las palmeras, los monos tienen que alcanzar su cabaña con el número de puntos exacto y podrá coger un coco. También podrá utilizar un cocodrilo del lago (si hay alguno); y así tener más posibilidades de conseguir los puntos de los dados de otro jugador.

**Atención:** Quien toque el mono y se dé cuenta que sobrepasa en puntos la entrada en su cabaña, tendrá que decidirse por otro número de puntos. O **retroceder** (en un supuesto de que no haya ninguno): hasta la primera **casilla libre**.

Estas son las reglas básicas para el movimiento de las figuras. Ahora entran en juego los **peligrosos cocodrilos** con dientes castañeantes.



**cocodrilos de  
dientes  
castaÑeantes:  
robar puntos de  
dados**

- Con los **cocodrilos** los jugadores pueden robarse mutuamente los puntos. ¡De ahí que tengan que tener mucho cuidado!

El momento adecuado para hacer uso de los cocodrilos de dientes castaÑeantes es cuando un jugador ha tirado **los dados**, pero todavía no ha **tocado** ninguna figura suya (ni monos, ni tigre).

- **Si un jugador ha tocado una figura, antes** que los otros hayan hecho castaÑear sus cocodrilos, podrá utilizar los puntos de sus dados (si no han sido robados). Pero deberá avanzar con la figura que ha tocado.
- **Si por el contrario el castaÑeo de los dientes del cocodrilo es antes**, dicho jugador tendrá derecho a apropiarse de todos los resultados de los dados de los otros jugadores. Después dejará al **cocodrilo** de dientes castaÑeantes en el lago, visible en el centro del tablero.

**Importante:** Aunque el cocodrilo con dientes castaÑeantes haya robado los puntos de un jugador, los **dados** se quedarán delante del jugador que todavía esté en su turno. De esa manera, se podrán acordar todos a quién le toca.

- El propio jugador que ha tirado los dados también puede **hacer uso del castaÑeo** de los dientes del cocodrilo, para asegurarse su propia jugada. Él también tendrá que dejar su cocodrilo en el lago lo podrá volver a recoger cuando alcance la casilla de su cabaña y consiga un coco.
- **Atención:** Para aquellos casos en los que haya duda acerca de quién ha hizo castaÑear los dientes del cocodrilo primero, igual si el jugador tocó primero la figura o no, se volverán a tirar los dados.

#### Reglas especiales para situaciones más complicadas:

- Un mono está todavía en su cabaña o acaba de dar unos pocos pasos. El jugador ha tocado el mono y se da cuenta que no puede hacer el movimiento. Este mono se queda en la cabaña o bien retrocede hasta la cabaña.

#### Fin del Juego:

**2 jugadores:** gana el primero que logre reunir cuatro cocos.

**3 ó 4 jugadores:** gana el primero que obtenga tres cocos.

#### Variante:

Quién lo desee podrá jugar hasta que no queden cocos en las palmeras. El que consiga más cocos gana la partida.

**2 jugadores:  
¿Quién reúne 4  
cocos?  
3/ 4 Jugadores:  
¿Quién reúne 3  
cocos?**

Gioco Habermäß n. 4213

## Scompiglio nella giungla

Un frenetico gioco dei dadi con elementi tattici per **2 – 4 giocatori di 6 – 99 anni**.

**Ideatore del gioco:** Heinz Meister

**Grafica:** Aleš Vrtal

**Durata del gioco:** 30 minuti circa

Nella giungla si svolge un turbolento rally delle scimmie che cercano di attraversarla il più velocemente possibile per raccogliere noci di cocco. Ma attenzione! La pericolosa tigre è in agguato e anche i cocodrilli non sono lontani.

#### Componenti del gioco:

12 scimmie (in quattro colori)

12 noci di cocco

4 cocodrilli

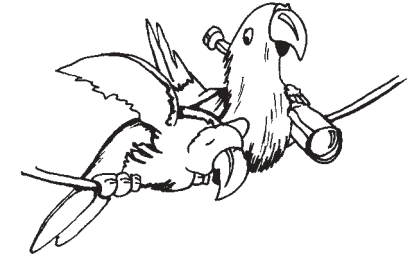
1 tigre

1 dado rosso

3 dadi color legno

1 tavola da gioco

Istruzioni per il gioco



**raccogliere noci  
di cocco**

**aprire la tavola  
da gioco,  
distribuire  
scimmie**

**cocodrilli,  
tenere pronti la  
tigre e i dadi,  
noci di cocco**

#### Obiettivo del gioco:

Vince il gruppo di scimmie che per primo ha raccolto la quantità prescritta di noci di cocco.

#### Preparazione del gioco:

Si apre la tavola da gioco e la si pone al centro del tavolo.

- **Due giocatori:** uno si prende tre scimmie rosse, l'altro tre gialle.
- **Tre giocatori:** ognuno si prende tre scimmie di un colore
- **Quattro giocatori:** ognuno si prende 2 scimmie di un colore.

Ogni giocatore mette le sue **scimmie** nella **casa sull'albero del colore corrispondente**.

Ora ogni giocatore riceve un **cocodrillo** che tiene a portata di mano davanti a sé.

La **tigre** e i **dadi** vengono messi accanto alla tavola da gioco. Su ognuna delle quattro palme riprodotte sulla tavola da gioco vengono posate tre **noci di cocco**. I restanti accessori per il gioco vengono riposti nella scatola.

tirare 1 volta i dadi

il dado rosso stabilisce quanti dadi color legno vengono utilizzati = quante pedine vengono mosse

Muovere scimmie o tigre?

toccata la pedina: mossa obbligata!

La scimmia deve finire su una casella libera!

### Svolgimento del gioco:

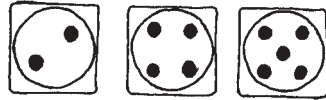
Si gioca in senso orario.

Chi per ultimo ha mangiato una noce di cocco (o qualcosa al gusto di cocco), può iniziare e **tirare una volta tutti i quattro dadi**.

Il **dado rosso** ha 1 – 3 punti. Esso determina quanti dei tre dadi color legno possono essere utilizzati per muovere le pedine.



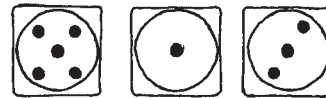
dado rosso = 1



può essere scelto e usato un dado color legno = viene mossa 1 pedina



dado rosso = 3



devono essere usati tre dadi color legno = possono essere mosse da 1 a 3 pedine

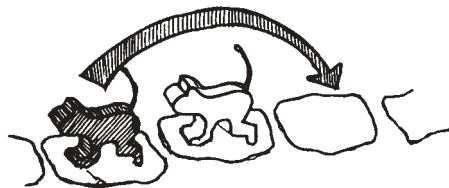
Ora puoi decidere:

- Se hai a disposizione un dado color legno, puoi muovere una delle tue scimmie o la tigre.
- Se hai a disposizione più dadi color legno, puoi muovere a scelta una delle tue scimmie, più scimmie e/o la tigre.

**Attenzione!** Devi muovere la pedina che tocchi!

- Le scimmie si muovono sempre in senso orario. Cercano di raggiungere di nuovo la propria casa sull'albero il più velocemente possibile, poiché per ogni giro concluso ricevono una noce di cocco.
- **Attenzione!** Al termine della mossa, una scimmia deve sempre finire su una casella libera.

- In caso contrario, la mossa non può essere effettuata.
- Ma se hai già toccato una scimmia e solo ora noti di non poterla muovere (poiché la casella sulla quale finirebbe è già occupata), hai avuto sfortuna e per punizione devi **ritornare** sulla prima casella libera (per difficili situazioni particolari: v. fine della regola del gioco).



**Attenzione!** Se con una scimmia vuoi fare più mosse, dopo l'utilizzo di ogni punteggio devi fare una sosta intermedia: devi guardare se la relativa casella è libera. Se non è libera non puoi effettuare la mossa e sei costretto a suddividere i risultati dei tiri dei dadi su una o più pedine diverse (scimmie o tigre).

- La **tigre** caccia le scimmie, naturalmente, se possibile, quelle degli altri giocatori...

Si muove sempre **in senso antiorario**.

Se nel gioco qualcuno decide per la prima volta di muovere la tigre, la mette sulla propria casa sull'albero e parte da lì. In seguito rimane sulla tavola da gioco e si muove in senso antiorario secondo il punteggio indicato dai dadi.

### La tigre finisce su una casella occupata da una scimmia?

La caccia: la scimmia deve **ritornare nella sua casa sull'albero**. Non può prendere **noci di cocco**, deve invece ricominciare il giro.

- **Attenzione!** Se una scimmia finisce sulla casella occupata dalla tigre, deve ritornare nella sua casa sull'albero!
- Se ti accorgi che la tigre finirebbe su una casella occupata da una delle tue scimmie, devi comunque eseguire la mossa!

Uno dopo l'altro ognuno tira tutti i quattro dadi. Dopodiché tocca al giocatore successivo procedendo in senso orario.

Tigre e scimmia su una casella? La scimmia ritorna nella propria casa sull'albero

Con il numero esatto indietro nella casa sull'albero? Prendere la noce

### Le noci di cocco:

- Per ricevere una noce di cocco da una palma, una scimmia deve raggiungere la sua casa sull'albero con l'**esatto punteggio dei dadi**. In seguito può inoltre prendere un coccodrillo dallo stagno (se ne è rimasto uno) e nel giro successivo può andare nuovamente a caccia di noci di cocco.

**Attenzione!** Chi ha toccato la scimmia e poi si accorge che oltrepasserebbe la sua casa sull'albero, può usare i punti indicati dal dado successivo. Oppure (se non ne esiste un altro), deve **tornare indietro**: cioè – partendo dalla casella iniziale di questo giro – ritornare alla **prossima casella libera**.

Queste sono le regole base per muovere le pedine. Ma ora entrano in gioco quei **seccatori dei coccodrilli!**

- **Con i coccodrilli** i giocatori possono sgraffignarsi a vicenda il punteggio dei dadi. Perciò tutti devono stare molto attenti!

Il momento giusto per usare il proprio coccodrillo è quando un giocatore ha **già tirato i dadi** ma non ha ancora **toccato** alcuna pedina (scimmia o tigre propria).

coccodrilli: sgraffignare il punteggio degli altri

**2 giocatori:**  
chi raccoglie 4  
noci di cocco?  
**3 / 4 giocatori:**  
chi raccoglie 3  
noci di cocco?

- **Se un giocatore ha toccato una pedina prima** che uno degli altri abbia fatto rumore con il suo cocodrillo, deve utilizzare i punti ottenuti con i dadi. Deve tuttavia muovere **per prima la pedina toccata**.
- **Ma se uno degli altri ha fatto rumore con il suo cocodrillo prima**, quest'ultimo può utilizzare tutti i punti dell'altro giocatore. Successivamente mette il suo cocodrillo nello stagno che si trova al centro del campo di gioco.  
**Importante:** anche se il cocodrillo ha rubato i punti, i **dadi** rimangono davanti al giocatore di turno. In questo modo tutti possono ricordarsi a chi tocca la prossima mossa.
- Anche il giocatore che ha tirato i dadi può **fare rumore** con il suo cocodrillo per assicurarsi in ogni caso la sua mossa. Anch'egli deve poi mettere il suo cocodrillo nello stagno.
- **Attenzione!** Se non dovesse essere chiaro chi ha fatto rumore per primo o quale giocatore ha toccato la sua pedina per primo, il tiro viene ripetuto.

#### Regola particolare per situazioni di gara difficili

- Una scimmia è ancora nella sua casa sull'albero o ha fatto appena un paio di passi. Il giocatore ha già toccato la scimmia e ora constata di non poter effettuare la mossa. Questa scimmia rimane nella casa sull'albero oppure – se l'ha già lasciata – vi ritorna.

#### Fine del gioco:

- 2 giocatori:** vince chi per primo ha raccolto quattro noci di cocco.  
**3 o 4 giocatori:** vince chi per primo ha davanti a sé tre noci di cocco.

#### Variante:

chi vuole può giocare fino all'esaurimento delle noci di cocco. Vince che ne ha raccolto il numero maggiore.

Habermaab, jogo no. 4213

## Rebuliço na selva

Um jogo de dados agitado com elementos táticos para **2 a 4 jogadores de 6 a 99 anos**.

**Criador do jogo :** Heinz Meister  
**Ilustração :** Aleš Vrtal  
**Duração do jogo :** aprox. 30 minutos

Na selva acontece um rali selvagem de macacos. Os macacos tentam atravessar a selva o mais rápido possível, para colecionar cocos. Entretanto, cuidado ! Pois o tigre perigoso espreita por ali e os crocodilos não estão muito longe.

#### Conteúdo do jogo :

- 12 macacos (de quatro cores)
- 12 cocos
- 4 crocodilos
- 1 tigre
- 1 dado vermelho
- 3 dados cor de madeira
- 1 plano de jogo
- 1 regulamento de jogo



coletar cocos

desdobrar o  
plano de jogo,  
distribuir os  
macacos

crocodilos

deixar prepara-  
dos tigre e dados,  
cocos

#### Objectivo do jogo :

O bando de macacos, que tiver coletado, em primeiro lugar, a quantidade prescrita de cocos, ganha.

#### Preparação para o jogo :

O plano de jogo é desdobrado e colocado no centro da mesa.

- **Dois jogadores :** Um pega para si três macacos vermelhos, o outro pega três macacos amarelos.
- **Três jogadores :** Cada um pega para si três macacos de uma cor.
- **Quatro jogadores :** Cada um pega para si dois macacos de uma cor.

Os **macacos** são colocados respectivamente sobre a **casa da árvore da cor correspondente**.

Cada um recebe também um **crocodilo**, que coloca pronto para o ataque na sua frente sobre a mesa.

O **tigre** e os **dados** são colocados ao lado do plano de jogo. Três **cocos** serão colocados respectivamente sobre as quatro palmeiras ilustradas do plano de jogo. Os acessórios de jogo em excesso retornam para a caixa do jogo.

jogar os dados 1 vez

o dado vermelho determina quantos dados de madeira deverão ser usados = figuras que deverão ser movimentadas

Movimentar macacos ou tigre ?

figura tocada : obrigatoriedade de movimento !

o macaco deve cair sobre um campo vazio

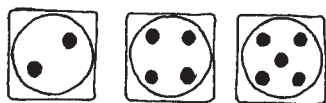
### Decurso do jogo :

Irão jogar no sentido dos ponteiros do relógio, um após o outro. Aquele que tiver comido um coco (ou algo que tenha gosto de coco) pode iniciar e **lançar uma vez os quatro dados**.

O **dado vermelho** tem os valores 1 e 3. Ele determina quantos dos três dados de madeira devem ser utilizados para movimentar as figuras.



dado vermelho = 1



um dado de madeira deverá ser seleccionado e utilizado = será movimentada uma figura.



dado vermelho = 3



deverão ser utilizados três dados de madeira = podem ser movimentadas de 1 a 3 figuras.

A seguir, poderás decidir :

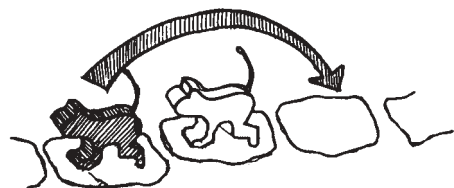
- **Tens um dado de madeira à disposição**, podes assim movimentar um dos teus **macacos** ou o **tigre**.
- **Tens vários dados de madeira à disposição**, poderás movimentar alternativamente, com um dos teus macacos, com vários macacos e/ou com o tigre.

**Cuidado** : A figura que tocares, terás também que movimentar !

- Os **macacos** movimentam-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio. Eles tentam alcançar o mais rápido possível, novamente, a sua própria casa na árvore, pois para cada rodada terminada, eles recebem um coco.

**Presta atenção** : Um macaco deve cair num **campo vazio** ao final de uma jogada.

- Se isto não é possível, a **jogada não poderá ser realizada**.
- Quando tiveres, porém, tocado num macaco e somente agora verificaste que não podes movimentá-lo (por que o campo onde ele iria parar está ocupado), tiveste, então, azar, e deves, como punição, retornar para o campo vazio mais próximo.  
(Para o caso de situações especialmente complexas : vide o final das regras do jogo).



**Atenção** : Queres movimentar com um macaco várias jogadas, deverás parar para pensar após o uso de cada valor dos dados : Deves verificar, se o campo correspondente está vazio. Se ele não está vazio, não poderás realizar a jogada. Assim, terás que distribuir os resultados dos dados sobre uma ou várias outras figuras (macacos e tigre).

- O **tigre** caça os macacos, naturalmente, o mais possível, os macacos dos outros jogadores... Sempre é movimentado **no sentido contrário** aos ponteiros do relógio. Se alguém decide, pela primeira vez no jogo, de movimentar o tigre, ele coloca-o na sua própria casa da árvore. De lá, ele inicia o seu caminho. Na sequência ele permanece parado no plano de jogo e será movimentado para a esquerda conforme o número do dado seleccionado.

**Tigre e macaco num campo ? Macaco de volta para a casa da árvore**

**Cai o tigre num campo onde se encontra um macaco ?**

Ele caça o macaco : O macaco deve **retornar para a sua casa da árvore**. Ele não deve pegar **nenhum coco**, mas sim começar a volta da caminhada novamente.

- **Atenção** : Quando um **macaco** cair num campo no qual o tigre se encontra, ele deve retornar para a sua casa da árvore !
- Quando observares que o **tigre** irá cair num campo, no qual se encontra um macaco teu, deverás executar a jogada.

Na sequência, cada um lança todos os quatro dados uma vez. Então, o próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, tem a sua vez.

**Com quantidade exacta de volta para a casa da árvore ? Pegar num coco**

**Os cocos :**

- Para obter um coco de uma palmeira, um macaco deve atingir a sua casa da árvore com uma **quantidade exacta de pontos do dado**. A seguir, ele pega para si, adicionalmente, um crocodilo para fora do lago (quando um estiver presente) e pode, novamente, ir à caça de cocos na próxima rodada.

**Atenção** : Quem tiver tocado um macaco e, então, percebido que ele passaria por sua própria casa da árvore, deve decidir-se por uma outra quantidade de pontos. Ou (caso não exista nenhuma) **movimentar para trás** : a partir do campo inicial desta rodada para o **próximo campo vazio anterior**.

Estas são as regras básicas para a movimentação das figuras. A seguir, entretanto, entram no jogo os **malditos crocodilos** !

**crocodilos : roubam pontos do dado desconhecido**

- **Com os crocodilos**, os jogadores podem roubar os pontos dos dados um do outro. Por isso, todos devem ter sempre muito cuidado !

2 jogadores :  
Quem coleta 4  
cocos ?  
3/4 jogadores :  
Quem coleta 3  
cocos ?

O momento correcto para o emprego do próprio crocodilo é quando um jogador **já** tiver **jogado** e, entretanto, ainda não tiver **tocado** em nenhuma das figuras (macacos ou tigre próprios).

- **Se o jogador tiver tocado numa figura, antes** que um outro tenha batido nos dentes do crocodilo, ele deve utilizar os seus resultados do dado, ele mesmo. Ele deve, entretanto, movimentar primeiramente a **figura tocada**.
- **Se, entretanto, um dos outros tiver batido nos dentes do crocodilo**, o que bateu utilizará todos os resultados dos dados do outro jogador. A seguir, ele coloca o seu **crocodilo** no lago que pode ser visto no centro do campo de jogo.  
**Importante** : Mesmo quando o crocodilo tiver roubado os pontos do dado, o **dado** permanece na frente do jogador que estava na sequência. Assim, todos poderão perceber qual é o próximo da sequência.
- Mesmo o jogador que tiver lançado o dado, pode **bater nos dentes do crocodilo**, para assegurar, em todos os casos, a sua própria jogada. Mesmo ele deve colocar, a seguir, o seu crocodilo no lago.
- **Atenção** : Se, alguma vez, não ficar claro quem foi que bateu primeiro nos dentes do crocodilo, respect., se o jogador tocou na sua figura primeiro, o lançamento do dado será repetido.

#### Regra especial para situações de corrida manhosas :

- Um macaco ainda se encontra na casa da árvore ou avançou somente alguns poucos passos. O jogador já tocou no macaco e verifica que não pode executar a jogada. Este macaco permanece parado na casa da árvore ou, caso já a tenha abandonado, volta, no máximo, para ela.

#### Final do jogo :

**2 jogadores** : Ganha quem tiver coletado primeiro quatro cocos.

**3 ou 4 jogadores** : Ganha quem tiver posto na sua frente primeiro três cocos.

#### Variante :

Quem quiser poderá jogar até que não reste mais nenhum coco. Ganha, então, quem tiver coletado a maior quantidade de cocos.

Habermaab spil nr. 4213

## Larm i junglen

Et hektisk terningspil med taktiske elementer for **2 – 4 spillere fra 6 – 99 år**.

**Spilidé:** Heinz Meister  
**Illustration:** Aleš Vrtal  
**Spillevarighed:** ca. 30 minutter

I junglen finder et vildt abe-rally sted. Aberne forsøger lynhurtigt at komme gennem junglen for at samle kokosnødder. Men pas på! Der findes en farlig tiger og krokodillerne er også på vagt.

#### Indhold:

- 12 aber (i fire farver)
- 12 kokosnødder
- 4 skraldekrokodiller
- 1 tiger
- 1 rød terning
- 3 træfarvede terninger
- 1 spillebræt
- spilleregler



**samle kokos-  
nødder**

**spillebrættet  
klappes op,  
aber fordeles**

**krokodiller,  
tiger og terninger  
lægges frem,  
kokosnødder**

#### Spillets formål:

De aber, der først indsamler det fastlagte antal af kokosnødder, vinder.

#### Forberedelse af spillet:

Spillebrættet klappes op og lægges på bordets midte.

- **To spillere:** Den ene får tre røde og den anden tre gule aber.
- **Tre spillere:** Hver får tre aber i en farve.
- **Fire spillere:** Hver får to aber i en farve.

**Aberne** placeres i den hytte oppe på **træerne**, som **passer i farven**.

Nu får hver én **skraldekrokodille** og lægger den parat til brug foran sig på bordet.

**Tigern** og **terningerne** lægges ved siden af spillebrættet. På hver af de fire afbildede palmer på brættet placeres tre **kokosnødder**. Det tiloversblevne spilletilbehør kommer tilbage i æsken.

## 1 terningkast

den røde terning bestemmer, hvor mange træfarvede terninger der må benyttes = figurer der må flyttes

Flytte aber eller tiger?

Figur berørt: skal flyttes!  
Aber skal havne på et frit felt

### Spillets forløb:

Man spiller med uret.

Den som sidst har spist en kokosnød (eller noget med kokossmag) må begynde med at kaste alle fire terninger én gang.

Den røde terning har 1–3 øjne. Den bestemmer, hvor mange af de træfarvede terninger man må benytte til at flytte figurerne.



rød terning = 1



en træfarvet terning må vælges og benyttes = 1 figur flyttes



rød terning = 3



en træfarvet terning må vælges og benyttes = 1-3 figur flyttes

Nu må spilleren afgøre:

- Må man benytte en træfarvet terning, må man flytte en af sine aber eller tigreren.
  - Må man benytte flere træfarvede terninger, kan man valgvist flytte en af sine aber, flere aber og/eller tigreren.
- Forsigtig:** Berøres en figur, skal denne også flyttes!

- Aberne flyttes altid med uret. De forsøger at komme så hurtigt som muligt tilbage til deres egen hytte for at få en kokosnød efter hver afsluttede runde.

**Bemærk:** En abe skal havne på et frit felt efter flytningen.

- Hvis dette ikke er muligt, må aben ikke flyttes.
- Hvis man dog allerede har berørt aben og nu først ser, at den ikke kan flyttes (fordi det felt, hvor den ville havne, er optaget), er man uheldig og skal som straf flyttes tilbage til det nærmeste frie felt. (I tilfælde af vanskelige særsituationer: Se spillereglernes sidste afsnit).



Tiger og abe på et felt?  
Abe tilbage til sin egen hytte

med nøjagtigt øjenantal tilbage til hytten: nød tages

krokodiller: hugge andres terningøjne

**Bemærk:** Når man vil flytte aben i flere træk, skal man gøre ophold efter benyttelse af ethvert øjenantal: Man skal se efter, om det pågældende felt er frit. Hvis det ikke er frit, så kan aben ikke flyttes videre på denne måde. I dette tilfælde fordeles terningøjnene på en eller flere andre figurer (aber eller tiger).

- **Tigreren** jager aberne bort – naturligvis helst de andre spilleres aber ... Den flyttes altid **mod uret**. Når en spiller bestemmer sig for at flytte tigreren første gang i spillet, placerer hun eller han den i sin egen hytte. Herfra starter den. Derefter bliver den stående på spillebrættet og flyttes mod venstre svarende til det valgte øjenantal.

**Hvis tigreren havner på et felt, hvor der er en abe?**

Den jager aben bort: Aben skal **tilbage til sin egen hytte**. Den får dog **ingen kokosnød**, men skal starte runden forfra.

- **Bemærk:** Når en abe havner på et felt, hvor tigreren er, skal aben tilbage til sin hytte.
- Når man kan se, at **tigreren** kommer til at havne på et felt, hvor man selv har en abe stående, skal trækket under alle omstændigheder udføres.

På omgang kaster hver spiller én gang alle fire terninger. Så er det den næste spillers tur. Der spilles med uret.

**Kokosnødderne:**

- For at få en kokosnød fra en palme, skal aben nå frem til sin hytte med det **nøjagtige antal øjne vist på terningerne**. Derefter tager spilleren supplerende en krokodille fra dammen (hvis den er til rådighed) og kan fortsætte sin jagt efter kokosnødder i næste runde.

**Bemærk:** Hvis man har berørt aben og ser, at den ikke havner i hytten, vælges et andet øjenantal. Eller (hvis der ikke er øjne) den **flyttes baglæns**: Og det - fra denne rundes udgangsfelt – til det **næste frie felt**.

Det er grundreglerne for flytning af figurerne.  
Nu kommer de **forbaskede krokodiller** ind i spillet!

- **Med krokodillerne** kan spillerne hugge terningøjne fra hinanden. Derfor skal alle hele tiden være på vagt!

Det rigtige tidspunkt til at bruge ens egen krokodille er, når en spiller har **kastet terningerne**, men endnu ikke har **berørt** en af figurerne (egen abe eller tiger).



2 spillere: Hvem samler 4 nødder?  
3/4 spillere: Hvem samler 3 nødder?

- **Når en spiller har berørt en figur, før** en af de andre har larmet med krokodillen, må han selv anvende sit terningresultat. Han skal dog først flytte den **berørte figur**.
- **Når en anden dog har lavet larm forinden**, må han bruge alle den anden spillers terningresultater. Derefter placerer han sin **krokodille** i dammen, som ses på spillebrættets midte.  
**Vigtigt:** Selvom krokodillen har hugget terningresultaterne: **Terningerne** bliver liggende foran den spiller, hvis tur det var. Således kan alle huske, hvis tur det er næste gang.
- Spilleren, som har kastet terningerne, kan også selv **lave larm** for at sikre sig trækket. Han lægger ligeledes krokodillen i dammen igen.
- **Bemærk:** Hvis der skulle være uklarhed over, eller hvem der først larmede resp. om spilleren først berørte sin figur, så gentages terningkastet.

#### Særlige regler i tilfælde af vanskelige situationer:

- En abe er stadigvæk i sin hytte eller er lige blevet flyttet et par felter. Spilleren har allerede berørt aben og konstaterer nu, at han ikke kan flytte den videre. Denne abe bliver nu i hytten. Hvis aben allerede har forladt hytten, flyttes den tilbage.

#### Spillets afslutning:

- 2 spillere:** Den første, som har samlet fire kokosnødder, vinder.
- 3 eller 4 spillere:** Den første, som har samlet tre kokosnødder, vinder.

#### Variation:

Man kan også spille, indtil der ikke er flere kokosnødder. Den med de fleste vinder.

# Erfinder für Kinder

Inventori per bambini Inventor para los niños  
Criativo para crianças Opfinder for børn



Bebé y niño pequeño  
Bebè & bambino piccolo  
Baby & criança pequena  
Baby & småbørn



Regalos  
Regali  
Presente  
Gaver





Joyería infantil  
Bigiotteria per bambini  
Jóias para crianças  
Børnesmykker





Decoración habitación  
Camera dei bambini  
Quarto de criança  
Børneværelser



 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

 As crianças percebem o mundo brincando. A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias.

 Børn forstår verden gennem leg. HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

# HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 67123