

Die Affenbande

Ein knobeliges Würfelspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl

Illustration: Ulrike Fischer

Spielinhalt

4 Affen

4 Bananen

4 Kokosnüsse

1 Symbolwürfel

1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Je nach Mitspielerzahl nimmt sich jeder folgende Holzteile und legt sie vor sich auf den Tisch:

- Bei zwei Spielern: zwei Affen, zwei Bananen und zwei Kokosnüsse.
- Bei drei und vier Spielern: einen Affen, eine Banane und eine Kokosnuss.

Haltet den Symbolwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Affe brüllen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler.

Du würfelst und wählst anschließend einen beliebigen Mitspieler aus, der eines der gewürfelten Symbole (z.B. Banane) vor sich liegen hat.

Der ausgewählte Mitspieler nimmt das entsprechende Holzteil und versteckt es hinter seinem Rücken in einer seiner Hände. Anschließend streckt er beide Hände geschlossen nach vorne. Jetzt tippst du auf eine Hand:

- Befindet sich das Holzteil in der getippten Hand, bekommst du es.
- Befindet sich das Holzteil aber in der anderen Hand, bekommst du es nicht.

Anschließend würfelt der nächste Spieler.

Spielende

Es gewinnt, wer ...

- ... bei zwei Spielern zuerst vier gleiche Holzteile (z.B. vier Affen) vor sich liegen hat.
- ... bei drei oder vier Spielern zuerst drei gleiche Holzteile (z.B. drei Kokosnüsse) vor sich liegen hat.

Du hast diesen Knobelwettbewerb gewonnen und wirst der neue Chef der Affenbande.

The monkey gang

A tricky dice game for 2 - 4 players ages 4 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl

Illustrations: Ulrike Fischer

Contents

- 4 monkeys
- 4 bananas
- 4 coconuts
- 1 die with symbols
- 1 set of game instructions

Preparation of the game

According to the number of players, each takes the following number of wooden pieces and places them in front of them:

- 2 players: two monkeys, two bananas and two coconuts.
- 3 or 4 players: one monkey, one banana and one coconut.

Get the die with the symbols ready.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever can scream the most like a monkey may start. If you cannot agree, the youngest player starts.

Roll the die and then choose one of the other players who has in front of them an item corresponding to the symbol on the die (for example a banana).

This player takes the piece in question and hides it behind their back in one hand. Then stretches both hands out towards you. Now you touch one of the hands:

- If the item you are looking for is in this hand, you get it.
- If the item however is in the other hand you don't get it.

Then it's the turn of the next player.

End of the game

The winner is the one ...

- ... who has in the case of two players, four identical wooden pieces first (for example four monkeys) in front of them.
- ... who has in the case of 3 or 4 players, three identical wooden pieces first (for example three coconuts) in front of them.

They have won this guessing game and are named the new leader of the monkey gang.

Cachoterie de singes

Un jeu de dé pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu

- 4 singes
- 4 bananes
- 4 noix de coco
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

Préparatifs

Selon le nombre de joueurs, prendre les pièces en bois ci-dessous et les poser devant soi :

- S'il y a deux joueurs : deux singes, deux bananes et deux noix de coco
- S'il y a trois ou quatre joueurs : un singe, une banane et une noix de coco.

Préparer le dé à symboles.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux imiter le cri d'un singe commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance le dé et choisis ensuite un joueur qui a devant lui l'une des pièces correspondante au symbole sur lequel le dé est tombé (p. ex. la banane).

Ce joueur prend la pièce en bois correspondante et la tient cachée dans une main derrière son dos. Ensuite, il montre ses deux mains en fermant les poings.

Tu dois alors indiquer une main :

- Si la pièce en bois se trouve dans la main que tu as indiquée, tu la prends.
- Si la pièce en bois se trouve dans l'autre main, tu n'as rien.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui

- ... aura récupéré en premier quatre pièces de bois identiques (p. ex. quatre singes) s'il y a deux joueurs ;
- ... aura récupéré en premier trois pièces de bois identiques (p. ex. trois noix de coco) s'il y a trois ou quatre joueurs.

C'est toi qui remporte ce concours un peu particulier et qui devient le chef de la bande des singes !

De apenbende

Een kansrijk dobbelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl

Illustraties: Ulrike Fischer

Spelinhoud

- 4 apen
- 4 bananen
- 4 kokosnoten
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

Spelvoorbereiding

Al naargelang het aantal spelers, pakt iedere speler de volgende houten stukken en legt deze voor zich op tafel:

- Bij twee spelers: twee apen, twee bananen en twee kokosnoten.
- Bij drie en vier spelers: één aap, één banaan en één kokosnoot.

Leg de speciale dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie het best een krijsende aap kan nadoen, mag beginnen. Als jullie het niet

eens kunnen worden, begint de jongste speler.

Hij of zij gooit met de dobbelsteen en kiest vervolgens een van zijn medespelers uit die het gegooide symbool (bv. banaan) voor zich heeft liggen.

De uitgekozen medespeler pakt het overeenkomstige houten stuk en verstoppt het achter zijn rug in een van zijn handen. Vervolgens steekt hij beide handen gesloten naar voren. Nu tikt de eerste speler tegen een hand:

- Zit het houten stuk in de aangetikte hand, dan krijgt de eerste speler het stuk.
- Zit het houten stuk echter in de andere hand, dan krijgt hij het niet.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

De winnaar is die ...

- ... bij twee spelers als eerste vier dezelfde houten stukken (bv. vier apen) voor zich heeft liggen.
- ... bij drie of vier spelers als eerste drie dezelfde houten stukken (bv. drie kokosnoten) voor zich heeft liggen.

Hij of zij wint de dobbelwedstrijd en wordt het nieuwe hoofd van de apenbende.

