

The Monkeys' Party

Affenparty

Une fête chez les singes

Het apenfeest

Ein Spiel von Heinz Meister,
illustriert von Wilfried Blecher

3507

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu – Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Affenparty

Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahre
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Material

Zur „Affenparty“ gehören:

- 1 Spielplan
 - 5 Affen, die verschieden weit ziehen dürfen (entsprechend der Anzahl der Früchte in ihren Händen)
 - 5 Stellfüße
 - 18 Tierkarten (+ 2 Ersatzkarten)
 - 1 Spielregel
- und viel gute Laune!

Spielidee

Baba Banane und seine Freunde, das ist vielleicht ein lustiger Haufen. Aber das gehört sich ja auch so für richtige Affen! Kein Tag vergeht, an dem sie keine Streiche aushecken oder irgendwelche verrückten Ideen kriegen. Heute morgen zum Beispiel haben sie sich überlegt, am Abend, wenn langsam die Sonne hinter den Bäumen versinkt, eine große Party zu feiern. Hierzu wollen sie so viele Tiere wie nur eben möglich einladen. Allerdings soll es pro Art immer nur ein Tier sein, denn stellt euch das doch nur einmal vor: eine ganze Herde Elefanten auf dem kleinen Festplatz... wo sollen denn da die anderen Tiere noch Platz finden?

Gleich haben sie den Festplatz hergerichtet: Anna Ananas hat Fähnchen aufgehängt, Coco Kokosnuß einige Lampions befestigt, Melly Melone ihre weit über die Grenzen des Urwalds hinaus bekannte „Dschungel-Bowle“ gemixt und Alfi Apfelsine verschiedene Knabbereien bereitgestellt.

Jetzt, jetzt fehlen nur noch die anderen Tiere! Also laufen, klettern, rennen und springen die fünf Freunde durch den Urwald und über die Savanne, waten, tauchen und schwimmen durch den See, um alle Tiere zu ihrer Party einzuladen.

Und ihr, liebe Kinder, ihr könnt ihnen in diesem Spiel dabei helfen!

Spielziel

Aufgabe der Spieler ist es, mit den Affen möglichst viele Tiere zu treffen und so zur Party einzuladen. Je mehr Tiere und Affen auf dem Festplatz sind, desto lustiger und toller wird die Party. Gewonnen ist das Spiel, wenn mindestens 3 Affen und 7 Tiere an der Party teilnehmen.

Spielvorbereitungen

Bevor das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, müssen vorsichtig die Tierkarten und die Affen aus dem Stanzkarton herausgelöst werden. Die Affen werden an der Kante gefaltet und in die Stellfüße gesteckt.

- Die fünf Affen werden auf beliebige, aber verschiedene Tierfelder des Spielplans gestellt. (Während des Spiels dürfen aber mehrere Affen auf einem Feld stehen.)
- Die Tierkarten werden mit der Bildseite nach unten gemischt und auf einen verdeckten Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Ein Startspieler wird bestimmt. (Vielleicht der, der am schnellsten den Satz: „Melly Melone mixt munter Melonen-Bowle“ sagen kann.)

Spielverlauf

Tierkarten

- Der Startspieler deckt die oberste Tierkarte auf und legt sie auf das entsprechende Tierfeld auf dem Spielplan. Jetzt muß er versuchen, einen beliebigen Affen auf dieses Tierfeld zu ziehen. Gelingt das nicht, wird die Karte wieder vom Spielplan genommen und beiseite gelegt (Bild verdeckt!).
- Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er deckt die zweite Karte auf und versucht seinerseits, dieses Tier auf dem Spielplan mit einem Affen zu erreichen (wenn nicht, wegnehmen und beiseite legen!).
- So geht es reihum weiter, bis der Tierkartenstapel aufgebraucht ist oder bis alle 5 Affen auf den Festplatz zurückgekehrt sind. Dann ist das Spiel zu Ende und es kann gezählt werden, wie viele Tiere an der Party teilnehmen.

Wie ziehen die Affen?

- Jeder Spieler darf jeden Affen bewegen (pro Zug immer nur einen!).
- Die Affen ziehen immer um genau so viele Tierfelder nach rechts oder links (in einem Zug immer nur in eine Richtung!), wie Früchte in ihren Händen abgebildet sind („Früchtepunkte“).
- Beispiel: Baba Banane kann immer nur um genau 3 Felder entweder nach rechts oder links ziehen.
- Will ein Affe das Tier der gerade aufgedeckten Karte treffen und einladen, muß sein Zug *genau* auf dem passenden Tierfeld enden (es genügt also nicht, nur darüber hinweg zu ziehen!).
- Gelingt es einem Spieler nicht, mit irgendeinem Affen die aufgedeckte Tierkarte zu treffen, darf er trotzdem einen beliebigen Affen gemäß dessen „Früchtepunkte“ ziehen, er muß aber nicht. – Die Karte wird beiseite gelegt (s. oben).
- Gelingt es einem Affen, das Tier der aufgedeckten Karte zu treffen, also auf seinem Feld zu landen, bzw. steht ein Affe bereits auf dem Feld des Tieres, das

gerade aufgedeckt wurde (in diesem Fall entfällt der Zug mit seinem Affen!), lädt er es zur Affenparty ein. Hierbei hat er zwei Möglichkeiten:

- Er geht mit dem Tier zusammen zum Festplatz zurück, d. h. der Affe und die Tierkarte werden an einer Stelle des Festplatzes plaziert, wo die Frucht des betreffenden Affen zu sehen ist. Dieser Affe kann allerdings *nicht noch einmal losziehen*, um weitere Tiere einzuladen. Er wartet auf dem Festplatz, bis das Spiel zu Ende ist und die Party beginnen kann.
- Er schickt nur das Tier zum Festplatz (Tierkarte bei der betreffenden Stelle ablegen) und bleibt selbst auf dem Tierfeld stehen. (Vielleicht kann er bereits im nächsten Zug ein weiteres Tier treffen und — wie gerade beschrieben — zum Festplatz bringen.)
- Ein Affe kann *nie* alleine zum Festplatz zurückkehren, sondern immer nur mit einem *gerade getroffenen* Tier.

Spieltips

Die Affen müssen ein Risiko eingehen:

- Zögern sie zu lange, zum Festplatz zurückzukehren, wird es gegen Ende des Spiels immer schwieriger, ein Tier zu treffen.
- Laufen sie zu früh zum Festplatz zurück, dann sind nicht genug Tiere anwesend, und die Party kann nicht stattfinden.

Die Spieler sollten sich auch gut merken (nicht nachsehen!), welche Tiere schon aufgedeckt wurden und diejenigen Felder mit den Affen besetzen, deren Tiere sich noch nicht zeigten.

Spielende

- wenn die letzte Tierkarte aufgedeckt wurde: Ein letztes Mal hat ein Affe die Möglichkeit, ein Tier einzuladen und mit ihm zum Festplatz zu laufen.
- wenn alle 5 Affen auf den Festplatz zurückgekehrt sind.

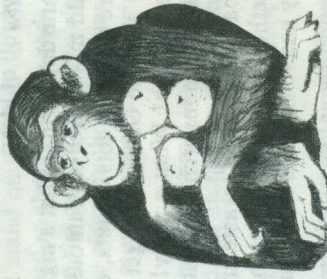
Die Party kann beginnen!

Doch halt, bevor die Affenparty losgehen kann, muß noch geschaut werden, ob auch alle Tiere dableiben dürfen. Denn: Alle Tiere, die zwar selbst den Festplatz erreicht haben, deren Gastgeber es aber nicht mehr schafften, rechtzeitig zum Festplatz zu kommen, müssen leider wieder gehen, da es sehr, sehr unhöflich wäre, ohne den Gastgeber zu feiern. **Es werden also nur die Tiere gezählt, deren Affe auch selbst an der Party teilnimmt.**

Gewonnen ist das Spiel, wenn mindestens 3 Affen und 7 Tiere bei der Party sind. Schön wäre es, wenn sich jetzt aus der Affenparty eure eigene Party entwickelt: Räumt die Tische beiseite für lustige Spiele, schenkt Tee oder Saft aus und bittet die Erwachsenen, euch etwas zum Futtern zu stiften.

Varianten

- die das Spiel leichter machen:
 - Eine der Ersatzkarten wird als „Joker“ bei den Tierkarten mitgemischt. Wird sie aufgedeckt, darf ein Affe auf ein *beliebiges* Tierfeld ziehen (seine „Früchtepunkte“ werden *für diesen Zug* nicht beachtet).
 - Diejenigen Tierkarten, die nicht erreicht werden konnten, werden nicht aus dem Spiel genommen, sondern um den Plan herum abgelegt. Stehen am Spielende noch Affen auf Tierfeldern, dürfen die Spieler für jeden dieser Affen eine der abgelegten Karten umdrehen: Zeigen sich dabei noch Tiere, auf deren Felder Affen stehen, so dürfen sie zusammen doch noch zum Festplatz ziehen.
- die das Spiel schwerer machen:
 - Es gelten die gleichen Regeln, jedoch findet eine Party nur dann statt, wenn alle fünf Affen auf dem Festplatz sind und mindestens 8 Tiere eingeladen wurden.



Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

The Monkeys' Party

A cooperative game for 2–6 players from age four on. The game lasts about 15 minutes.

Material

- 1 game board
- 5 monkeys, each of which is carrying a different fruit.
- 5 plastic bases for the monkeys
- 18 cards with different animals on each (Two of the cards are extra.)
- 1 rule booklet

The story behind the game

Baba Banana, clever chief of the laughing “Blue-eyed Monkey Gang” was always full of ideas.

“Saturday night! What a night for a party!” he thought to himself. “Melly Melon could mix up her old famous jungle bowl. Pinepole Pineapple could see to it, that there would be lots of nuts, chips and crackers, and an avocado dip. Coco Coconut and Ole Orange can get out the lamps and string them up around the large clearing. Ah! What a party! And for guests? Oh, of course, half way like Noah and his famous arch! We’ll invite one animal from each of the animal families.”

Baba Banana didn’t waste any time setting things in motion. He called his friends together and gave them each a list of the things to do and a list of all the animals they had to find and invite and bring to the party.

Wouldn’t you like to join in the fun and help the “Blue-eyed Monkey Gang” get their party going?

The goal of the game

The goal of the game is to bring as many animals as possible to Baba Banana’s party. To win, at least 3 of the monkeys and 7 of the other animals have to be brought to the party.

Preparing the game

When the game is first unpacked, the cards and the monkeys have to be punched out from the cardboard. The monkeys should be folded and fitted into the plastic bases.

At the beginning of each game:

- Place the five monkeys at random on the squares of the board where the animals are pictured. (A field may be occupied by more than one monkey at a time.)
- Mix the animal cards well and place them face down in a stack at the side of the board.
- Decide on who is to be first. A good way to decide is with the sentence: “Melly Melon mixes marvellous melon cocktails”. The player who can say that sentence the quickest without a mistake is first.

The course of the game

- When his turn comes, a player turns over a card from the stack at the side of the board, and then moves one of the monkeys.
- The number of fruits a monkey has in his hand determines how many places the monkey can be moved. The monkey may be moved either forwards or backwards.
- The card is the invitation for that animal to the party.
- To bring that animal to the party, a monkey must stand on the field on which this animal is pictured, or a monkey must be moved so that his move ends exactly on that field. In this case the player can place the card in the party clearing. The monkey which occupies the position can be placed in the party clearing as well but does not have to be. Once a monkey is moved to the party clearing, he must remain there for the rest of the game.
- If a player cannot move a monkey to the field where the animal on the card is pictured, the card must be set aside face down and this animal no longer has a chance to get to the party.
- A monkey can only be moved to the party clearing when he accompanies an animal guest.
- The game ends once all five monkeys have been moved to the party circle or once all the cards of the stack have been turned over.
- The animals, who have been brought to the party by a monkey who is not in the party clearing at the end of the game, may not remain for the party. They must be removed from the clearing and placed with the other cards at the side of the board.
- The game is won if at least 3 monkeys and animal guests can remain for the party.
- The game is lost if less than 3 monkeys and 7 guests get to the party.

A note on strategy

The players can only win if they take a few risks:

- If the monkeys are brought too soon to the party, they won’t be able to get enough of the animals to the party.

- If the players wait too long before bringing the monkeys to the party, they may run out of cards too soon.
- The players should note which animal cards have already been turned over, and see to it that the monkeys occupy fields where animals are pictured whose cards have not yet been turned over.

Variations

The game can be made easier to win:

- when an extra card is used as a joker. When a player turns a joker over, he may move any monkey he wants to any field he wants regardless of the number of fruits the monkey is carrying.
- When the stack has been used up, the players may set one of the cards, which have been set aside, face down on each of the fields still occupied by monkeys. If a card, when turned over, has the same animal as pictured in the field, the players can move both the card and the monkey to the party circle.

The game can be made more difficult:

- when all five monkeys and 8 animals have to get to the party.



Caution: This game contains small parts and is not suitable for children under 3 years.

Fête chez les singes

Un jeu communautaire pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans
Durée du jeu: environ 15 minutes

Matériel

Pour pouvoir fêter cette surprise-partie il faut:

- 1 plan du jeu
- 5 singes, qui avancent de façons différentes (selon le nombre de fruits, qu'ils ont en main)
- 5 cartons, où on glissera les cartes des singes, leur permettant d'être debout
- 18 cartes d'animaux (+ 2 de réserve)
- 1 règle du jeu

et beaucoup de bonne humeur!

Idée du jeu

Baba Banane et ses amis forment un groupe de joyeux compères. Mais cela est normal chez de vrais singes! Il ne se passe pas une journée sans qu'ils ne montent un coup ou qu'ils aient des idées les plus folles. Ce matin, par exemple, ils ont pensé faire une surprise-partie ce soir, quand le soleil se couche derrière les grands arbres. Ils veulent inviter le plus d'animaux possible. Pourtant ils ne peuvent inviter qu'une seule bête de chaque race. Car comment pourrait-on avoir tout un troupeau d'éléphants sur cette petite place où la fête va se dérouler... où il y aurait-il de la place pour les autres animaux?

Ils ont vite fait de décorer la place: Anna Ananas déroule des banderoles, Coco, Noix de Coco a monté les lampions, Melly Melon a composé sa boisson de la jungle, qui est tellement connue, au delà des frontières de la forêt vierge, et Oro Orange a préparé les sticks et amuse-gueule.

Maintenant il ne manque plus que les autres animaux! C'est alors la grande débâcle! Nos 5 amis gambadent, courent, grimpent, sautent dans la forêt vierge et la savane, barbotent, plongent, nagent dans le lac pour inviter tous les animaux à leur fête.

Et vous, chers enfants, vous pouvez les y aider!

But du jeu

C'est de rencontrer le plus d'animaux possible et de les inviter à cette fête. Plus il y aura d'animaux et de singes, plus la surprise-partie sera réussie. Le jeu est gagné, si au moins 3 singes et 7 animaux participent à cette fête.

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, retirer du carton avec précaution les cartes représentant les animaux et les singes. On plie le bord des cartes de singes pour les enfoncer dans les cartons à tenir debout.

- On dispose les singes sur une case quelconque mais différente. (Pendant le jeu il peut y avoir plusieurs singes sur la même case.)
- On place les cartes des animaux, après les avoir mélangées, la face vers le bas sur un tas à l'extérieur du plan du jeu.
- On peut choisir le premier joueur: celui qui arrivera à dire le plus vite la phrase suivante: Melly Melon mélange merveilleusement sa boisson de melon.

Déroutement du jeu

- Le premier joueur prend la première carte du tas des animaux et la met sur la case adéquate du jeu. Le joueur doit essayer de faire avancer un singe sur la case correspondante à l'animal tiré. Si il n'y réussit pas, il ôte la carte du jeu et la met retournée de côté.
- Puis vient le tour du second joueur. Il prend la seconde carte du tas et essaie à son tour d'atteindre avec un singe, l'animal correspondant sur le plan du jeu (on retire la carte du jeu, si on n'y est pas arrivé).
- Ainsi de suite, jusqu'à ce que le tas soit épuisé ou jusqu'à ce que tous les 5 singes se soient remis à leur place initiale. Alors le jeu est terminé. On compte alors le nombre d'animaux, qui pourront prendre part à cette surprise-partie.

Déplacement des singes

- Chaque joueur peut faire avancer chaque singe (seulement 1 par tour !)
- Les singes avancent d'autant de cases (vers la droite ou la gauche, mais toujours dans la même direction lors du même tour), qu'ils ont de fruits en mains.
Exemple: Baba Banane ne peut toujours avancer que de 3 cases, soit vers la droite ou vers la gauche.
- Si un singe veut rencontrer un animal, d'une carte qu'il vient de tirer, pour l'inviter, il doit alors aboutir *directement* sur la case (cela ne suffit donc pas de dépasser la case).
- Si un joueur n'arrive pas à aboutir directement sur la case de l'animal avec un singe, il peut quand même le faire avancer — selon le nombre de fruits qu'il porte —, mais il n'y est pas obligé. On met alors sa carte hors du jeu (et on n'a pas le droit de la regarder !)
- Si le singe réussit soit à «atterrir» directement sur la case de l'animal en question ou même, soit que le hasard veuille, que le singe s'y trouve déjà, sur cette case, dont il a tiré la carte (dans ce cas on n'avance pas de case), alors le singe invite

l'animal à participer à la fête. Pour y participer, deux possibilités s'offrent à lui:

- il retourne avec l'animal sur la place où la fête aura lieu, c'est-à-dire que le singe et la carte représentant l'animal sont placés près du singe, sur la place ayant les mêmes fruits. Ce dernier ne pourra plus aller inviter d'autres bêtes. Il attend sur la place la venue d'autres animaux, pour que la fête puisse commencer.
- Il envoie l'animal seul, sur la place où la fête va se dérouler (mettre la carte de l'animal à la place indiquée) et le singe reste, car peut-être, dès le prochain tour, pourra-t'il rencontrer un autre animal — comme expliqué auparavant — et l'amener sur la place.
- Un singe ne peut *jamais* aller seul sur la place, mais seulement accompagné de l'animal, *qu'il vient de rencontrer*.

Quelques conseils

Les singes doivent prendre certains risques:

- s'ils attendent trop longtemps pour retourner sur la place, alors vers la fin du jeu, il sera plus difficile de rencontrer une bête.
- s'ils rentrent trop vite sur cette place, alors il n'y a pas assez d'animaux et la fête ne peut avoir lieu.
- Les joueurs doivent essayer de se rappeler, quels animaux ont été tirés (ne pas regarder), et placer les singes sur les cases des animaux non découverts.

Fin du jeu

Le jeu est terminé,

- quand la dernière carte est tirée; c'est la dernière chance pour un singe d'inviter un animal et d'aller avec lui sur le lieu de fête.
- ou quand tous les 5 singes sont allés sur le lieu de la fête.

La surprise-partie peut commencer !

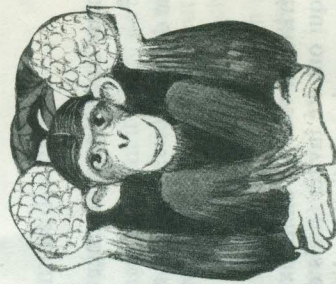
Mais attention avant de commencer, il faut vérifier si tous les animaux peuvent participer à cette fête. Car tous les animaux, qui ont été invités, mais dont leur hôte n'a pu venir à temps, ne peuvent y assister, ce serait impoli d'être là sans son hôte, aussi doivent-ils quitter le lieu. **On ne compte donc que les animaux qui ont été invités par les singes présents.**

Le jeu est gagné, s'il y a au moins 3 singes et 7 animaux présents.

On pourrait maintenant aussi fêter une surprise partie: mettre les tables de côté pour des jeux amusants, on offre des boissons, et demande aux adultes d'apporter des amuse-gueule.

Variations

- pour faciliter le jeu:
 - une carte de réserve est utilisée comme joker et mélangée dans le tas. Si on la tire, le singe peut aller sur *n'importe* quelle case (les fruits qu'il porte, ne jouent aucun rôle pour ce tour).
 - Les cartes des animaux, qui n'ont pu être invités ne sont pas mis hors jeu, mais on les dépose, face cachée, autour du jeu. S'il se trouve à la fin du jeu encore des cases occupées par des singes, alors les joueurs peuvent retourner 1 carte par singe. Si le hasard veut que la carte représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve le singe, alors ils vont ensemble sur le lieu de la fête.
- pour rendre plus difficile le jeu:
 - Ce sont les mêmes règles, cependant la fête ne peut avoir lieu, que s'il y a au moins 5 singes et 8 animaux invités.



Attention: En raison des petites pièces qu'il contient, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Apenfeest

Een spel om met elkaar te spelen voor 2 – 6 spelers vanaf 4 jaar
Duur van het spel: ca. 15 minuten

Spelmateriaal

Bij het „Apenfeest“ horen:

- 1 speelveld
 - 5 apen, die, overeenkomstig het aantal vruchten in hun handen, verplaatst mogen worden
 - 5 voetstukjes
 - 18 dierkaartjes (+ 2 reservekaartjes)
 - spelregels
- en veel goede zin!

Het idee van het spel

Baba Banaan en zijn vrienden vormen een vrolijke bende. Zo is dat nu eenmaal bij apen! Er vergaat geen dag of zij bedenken ondeugende streken of gekke plannetjes. Zo hebben zij vanmorgen bijvoorbeeld besloten om 's avonds, wanneer de zon langzaam achter de bomen ondergaat, een groot feest te vieren. Ze willen zo veel mogelijk dieren uitnodigen. Er mag echter één dier per soort komen, want stel je eens voor: een hele kudde olifanten op een klein feestterrein ... waar moeten dan de andere dieren blijven?

De apen hebben het feestterrein al klaargemaakt: Anna Ananas heeft vlaggetjes opgehangen, Koko Kokosnoot heeft enkele lampions geplaatst. Mellie Meloen heeft haar "Rimboe-bowl" gemaakt, die beroemd is tot ver over de grenzen van het oerwoud, en Apie Appelsien heeft zoutjes en andere knabbelingetjes klaargezet.

Maar nu ontbreken de dieren nog! Dus lopen, klimmen, rennen en springen de 5 vrienden door het oerwoud en over de savannen, zij waden, duiken en zwemmen door het meer om alle dieren op hun feest uit te nodigen. En jullie, lieve kinderen, jullie kunnen hen helpen!

Doel van het spel

De speler moet met de apen zo veel mogelijk dieren bereiken om hen zo voor het feest te kunnen uitnodigen. Hoe meer dieren en apen er op het feestterrein zijn, des te vrolijker en gekker wordt het feest. De spelers hebben het spel gewonnen, wanneer er minstens 3 apen en 7 dieren aan het feest deelnemen.

Zo wordt het spel voorbereid

Wordt het spel voor de eerste keer gespeeld, dan moeten eerst voorzichtig de dierkaartjes en de apen losgemaakt worden. De apen worden aan de zijkant omgevouwen en in de voetstukjes gezet.

- De 5 apen worden op willekeurige, maar wel op verschillende diervakjes op het speelveld gezet. (Tijdens het spel mogen echter wel meer apen tegelijk op één diervakje staan.)
- De dierkaartjes worden met de afbeelding naar onder door elkaar geschoven en op een stapeltje naast het speelveld gelegd.
- Er wordt besloten wie er mag beginnen. (Misschien degene, die het vlugste kan zeggen: "Mellie Meloen maakt monter meloen-bowl.")

Zo verloopt het spel

Dierkaartjes

- De eerste speler draait het bovenste dierkaartje om en legt dit op het passende diervakje op het speelveld. Nu moet de speler proberen, een van de apen naar dit diervakje te brengen. Lukt dit niet, dan wordt het kaartje van het speelveld genomen en omgekeerd weggelegd.
- Dan is de volgende speler aan de beurt. Hij draait het tweede kaartje om en probeert met een aap dit dier op het speelveld te bereiken. (Lukt dit niet, dan weg-nemen en omgekeerd wegleggen.)
- Zo gaan de spelers om de beurt verder, tot alle dierkaartjes van de stapel verdwenen zijn of tot alle 5 apen teruggekeerd zijn op het feestterrein. Dan is het spel uit en de spelers tellen hoeveel dieren er op het feest gekomen zijn.

Hoe worden de apen geplaatst?

- Iedere speler mag iedere aap verplaatsen (echter maar één aap per beurt!).
- De apen mogen steeds precies overeenkomstig het aantal vruchten in hun handen (punten) naar rechts of naar links op de diervakjes verdergaan (per beurt slechts in één richting!).
Voorbeeld: Baba Banaan kan steeds precies 3 vakjes of naar rechts of naar links gaan.
- Wil een aap het dier op het juist omgedraaide kaartje bereiken en uitnodigen, dan moet hij *precies* op het passende diervakje uitkomen (er langs komen geldt dus niet!).
- Lukt het een speler niet met een aap het juist omgedraaide dierkaartje te bereiken, dan mag hij toch met een willekeurige aap overeenkomstig zijn aantal vruchten verdergaan, maar het moet niet. – Het kaartje wordt opzij gelegd (zie boven).

- Lukt het een aap, het dier van de omgedraaide kaart te bereiken, dus precies op zijn plaats uittekomen, of staat er al een aap op het vakje van het dier, dat zojuist omgedraaid werd (in dit geval hoeft er geen aap verplaatst te worden!), dan nodigt hij dit dier uit. Er zijn twee mogelijkheden:

- Of hij gaat samen met dit dier naar het feestterrein, d.w.z. de aap en het dierkaartje worden op het feestterrein bij de vrucht geplaatst, die ook bij de betreffende aap is afgebeeld. Deze aap kan echter *niet nog eens er op uit gaan* om andere dieren uitnodigen. Hij wacht op het feestterrein tot het spel uit is en het feest kan beginnen.

- Of hij stuurt het dier alleen naar het feestterrein (dierkaartje wordt bij de betreffende vrucht gelegd). Hij blijft zelf op het diervakje staan. (Misschien kan hij al bij de volgende beurt een ander dier bereiken en – zoals juist beschreven – naar het feestterrein brengen.)

- Een aap kan *niet* alleen naar het feestterrein teruggaan, maar altijd met een *pas bereikt* dier.

Nog enkele tips

Voor de apen zijn er enkele risico's:

- Wachten zij te lang met teruggaan naar het feestterrein, dan wordt het, tegen het einde van het spel, steeds moeilijker nog een dier te bereiken.

- Gaan zij te vroeg terug naar het feestterrein, dan zijn er nog niet genoeg dieren en het feest kan niet plaatsvinden.

De spelers moeten ook goed onthouden (niet meer kijken!) welke dieren al omgedraaid werden. Zij laten dan hun apen gaan naar de vakjes van de dieren, die nog niet aan de beurt waren.

Het spel is uit

- wanneer het laatste kaartje omgedraaid wordt: Nog een allerlaatste keer heeft een aap de mogelijkheid een dier uitnodigen en samen naar het feestterrein te gaan.
- wanneer alle 5 apen terug zijn op het feestterrein.

Het feest kan beginnen!

Maar stop! Voordat het apenfeest echt begint, moet nog gekeken worden of alle dieren mogen blijven. Want: Alle dieren, die alleen naar het feestterrein gekomen zijn, maar van wie de gastheer niet meer op tijd kon komen, moeten helaas weer gaan. Het zou heel onbeleefd zijn zonder de gastheer te feesten. *Er worden dus alleen de dieren geteld, van wie de apen zelf ook op het feest zijn.*

Het spel is gewonnen, wanneer tenminste 3 apen en 7 dieren op het feest zijn.

Het zou leuk zijn, wanneer jullie nu ook een beetje feest vieren: Schuif de tafels opzij om vrolijke spelletjes te doen, schenk thee of sap in en vraag, de volwassene jullie iets lekkers te geven.

