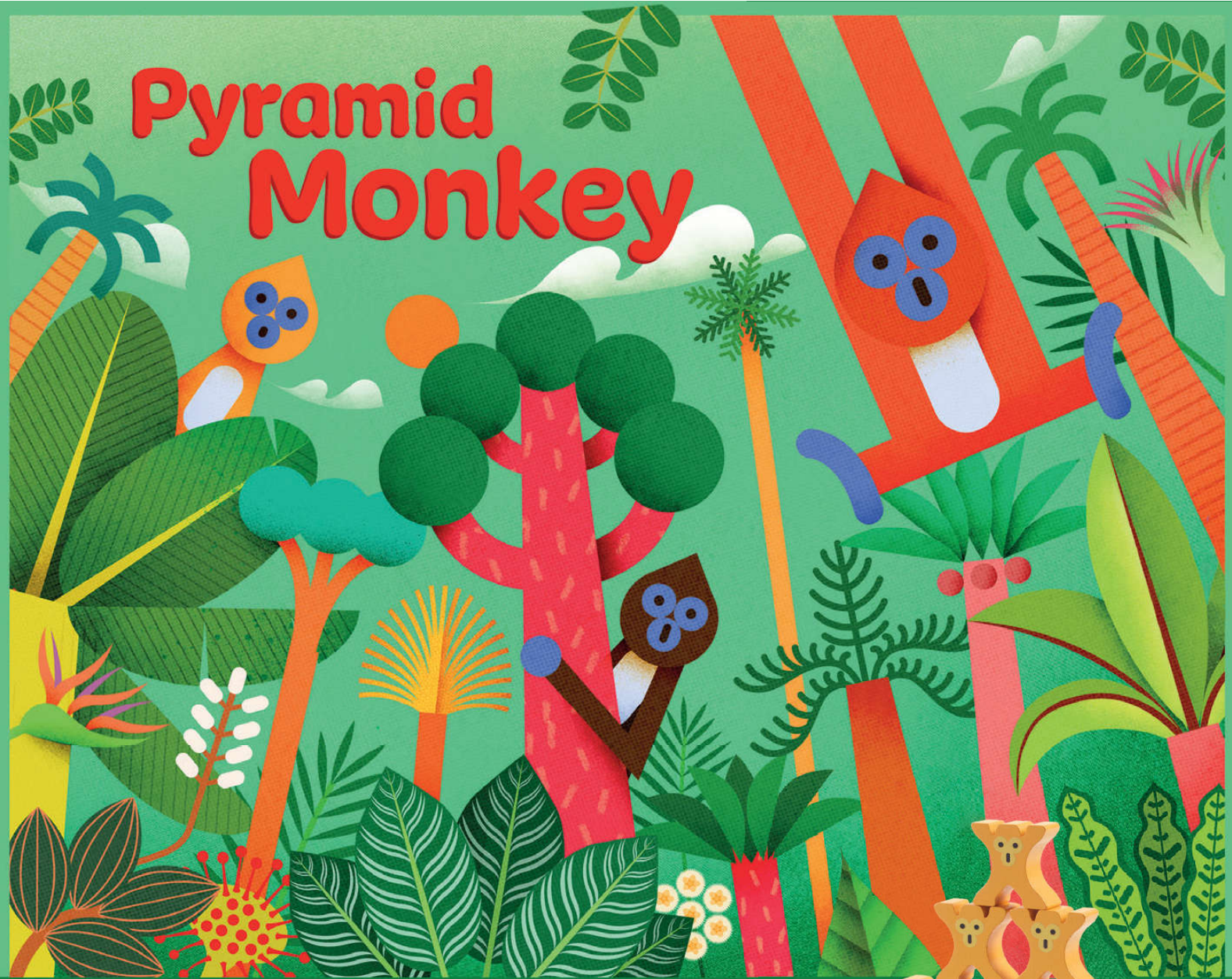


Pyramid Monkey



6-99
ans years
años Jahre

FR EN DE ES IT

PT NL SE DA RU





Pyramid Monkey



Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 40

x 8



x 4



x 4

Pyramid Monkey

DE Spielanleitung



6–99 Jahre



2–4



15 min.

Im Dschungel geht es zu wie im Zirkus! Welches Team von Affenakrobaten bildet zuerst seine Pyramide? Um zu gewinnen, musst du etwas riskieren und die richtigen Arkobaten aus deinem Beutel ziehen – denn einige von ihnen werfen dich spontan auf den Boden der Tatsachen zurück.

Inhalt: 4 Dschungelpläne, 4 Beutel mit 48 Affenakrobaten (10 blaue, 10 gelbe, 10 rote, 10 grüne, 4 weiße und 4 lilafarbene).

So geht's: Pyramid Monkey ist ein Push-Your-Luck-Spiel. Um deine Pyramide mit 10 Affen zu bauen, musst du dir die Affen erstmal besorgen. Wenn du am Zug bist, ziehst du einen Affen aus deinem Beutel. Ist es ein Affe in deiner Farbe, kannst du dich entscheiden, noch einen zu ziehen, oder aufhören. Wenn du aufhörst, darfst du den oder die gezogenen Affen für deine Pyramide verwenden. Ziehst du aber weiter, riskierst du einen weißen oder lilafarbenen Affen zu ziehen. Und wenn das passiert, sind alle Affen deines Zuges verloren und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielziel: Komplettiere als Erstes die Affenpyramide auf deinem Dschungelplan.

Spielvorbereitung:

in der Farbe und legt beides jeweils vor euch. Dann nimmt sich jede Person einen lilafarbenen und einen weißen Affen sowie die 10 Affen in der Farbe ihres Beutels. Jede Person legt alle ihre Spielsteine in ihren Beutel (insgesamt 12 Affen: 10 + 1 + 1)

Spielverlauf: Die jüngste Person fängt an, gefolgt von den übrigen Personen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, machst du Folgendes:

- Vermische die Affen in deinem Beutel, ohne hineinzuschauen.
- Zieh einen Affen aus dem Beutel.

Ist der Affe in deiner Farbe, super! Es könnte sein, dass du damit deine Pyramide ein bisschen höher bauen kannst. Leg den Affen neben deinen Dschungelplan und entscheide, ob du noch einen Affen aus dem Beutel ziehen oder aufhören möchtest.

noch einen Affen zu ziehen, nimm einen weiteren Affen aus dem Beutel, ohne hineinzuschauen. Ist er in deiner Farbe, darfst du wieder entscheiden, ob du weiterziehst oder aufhörst. Ist es aber ein weißer oder lilafarbener Affe, hast du Pech gehabt – weiter unten ist beschrieben, was passiert. **Hinweis:** Du darfst pro Zug maximal 3 Affen ziehen. Sobald du 3 Affen gezogen hast, ist dein Zug zu Ende.

deinen Zug zu beenden (oder hast du bereits 3 Affen deiner Farbe gezogen), nimmst du den oder die Affen, die du in diesem Zug ggf. schon gezogen hast, und baust damit deine Pyramide höher.

Ist der Affe lilafarben, dumm gelaufen! Der Affe hat schlechte Laune und schickt alle anderen Affen zurück in den Beutel. Leg den lilafarbenen sowie andere in deiner Farbe, die du in diesem Zug gezogen hast, zurück in den Beutel. Dein Zug endet und die nächste Person ist an der Reihe.

Ist der Affe weiß, ohje! Der weiße Affe ist ein Schelm. Er zwingt die anderen Affen zurück in den Beutel und möchte sein Glück woanders versuchen! Du legst alle Affen, die du ggf. schon in diesem Zug gezogen hast, zurück in den Beutel. Gib den weißen Affen einer Person deiner Wahl, sie legt ihn zu ihren Affen in ihren Beutel. Dann endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Um deine Pyramide zu bauen, stellst du 4 Affen in die unterste Reihe auf die 4 Felder deines Dschungels. In der nächsten Ebene stehen 3 Affen, darauf 2 und der letzte Affe steht einzeln ganz oben als Spitze der Pyramide.

Spielende: Sobald eine Person ihren letzten, zehnten Affen auf



Ein Spiel von Erwan Morin