

HOUTEN SPEL

SNEL NAAR DE BANANEN

De opzet is, om zoveel mogelijk apen naar de bananen te brengen.

We passen eerst de twee heften van het speelbord aan elkaar. Daarna zet je de apen op de startplaats. Iedere aap is anders van kleur, maar iedereen mag met elke aap spelen. Dus als je de eerste keer met de rode aap hebt gespeeld dan mag een ander hiermee verder gaan. Iedereen gooit nu een keer met de ogen dobbelsteen. Degene met de meeste ogen, mag beginnen.

Deze neemt nu beide dobbelstenen en gooit hiermee. De kleurendobbelsteen bepaalt de aap waarmee je mag spelen. Gooi je geen kleur, dan moet je een beurt overslaan. De ogendobbelsteen bepaalt hoeveel zetten je met deze aap mag zetten. Dus gooi je bijvoorbeeld rood en drie, dan moet je met de rode aap drie zetten verdergaan. Gooi je geen kleur en zes, dan moet je een ronde wachten. Hierna mag de volgende spelen, tot alle apen de bananen hebben bereikt.

Op een rondje is slechts plaats voor drie apen. Gooi je zo dat de vierde aap ook op dit rondje komt, dan mag hij nog een rondje verder.

Als je nu een aap bij de bananen krijgt, dan is deze aap voor jou. Je hoeft niet precies bij de bananen uit te komen. Je mag ook meer ogen gooien. Gooit nu iemand de kleur van de aap die de bananen al heeft bereikt, dan moet de speler zijn beurt voorbij laten gaan.

Als alle apen de bananen hebben bereikt, dan is degenen met de meeste apen de winnaar.

Een variant van het spel gaat als volgt. Spreek van tevoren af, hoeveel apen je bij de bananen moet hebben gebracht om winnaar te zijn. Bijvoorbeeld vijf. Speel nu zoals hiervoor beschreven, maar als een aap de bananen heeft bereikt, gaat hij terug naar de startplaats en doet hij weer mee. Schrijf wel even op wie de aap bij de bananen heeft gebracht.

Veel plezier.

JEUX EN BOIS

VITE AUX BANANES

Le but est d'apporter autant de singes que possible aux bananes.

On ajuste les moitiés du tableau de jeu, puis on place les singes à la case de départ. Chaque singe a une couleur différente, mais chaque joueur peut jouer avec n'importe quel singe. Même si tu as joué la première fois avec le singe rouge, un autre peut continuer le jeu avec le même singe.

Chacun jette le dé à points, celui qui a la plus haute valeur peut commencer. Ce dernier jette les deux dés, le dé à couleur détermine avec quel singe il peut jouer. Si on obtient aucune couleur il faut laisser passer son tour. Par exemple : tu jettes rouge et trois, donc tu peux avancer de trois places avec le singe rouge. Si tu jettes blanco et six, tu dois attendre un tour.

Chacun joue à son tour jusqu'à ce que tous les singes ont atteint les bananes. Sur un tour il n'y place que pour trois singes. Si tu jettes les dés de cette façon qu'un quatrième singe puisse également atteindre ce tour il pourra avancer d'un tour. Si tu arrives à mener un singe auprès des bananes ce singe est à toi. Tu ne dois pas attendre les bananes avec précision, tu peux jeter plus de points que nécessaires.

Si un joueur jette la couleur d'un singe qui a déjà atteint les bananes, il devra laisser passer son tour. Quand tous les singes auront atteint les bananes, le joueur avec le plus de singes sera le gagnant.

La variante suivante est possible : Déterminer d'avance le nombre de singes qu'il faut amener aux bananes pour être le gagnant. Exemple cinq. Jouez comme indiquer précédemment, mais quand un singe a atteint les bananes il retourne à la case de départ et fait à nouveau partie du jeu. N'oubliez pas de noter le nom de celui qui a mené le singe aux bananes

Amusez vous bien

HOLZSPIELWAREN

SCHNELL ZU DEM BANANEN :

DAS SPIEL GEHT DARUM SOVIEL WIE MÖGLICH AFFEN ZU DEN BANANEN ZU BRINGEN.

ZUERST STELLEN SIE DIE 2 TEILE VON DAS SPIELBRETT ZUSAMMEN. DANACH SETZEN SIE DIE AFFEN AM STARTPLATZ. JEDER AFFE IST ANDERS VON FARBE, ABER JEDER DARF MIT JEDER AFFE SPIELEN. ALSO WENN MANN ZUERST MIT DIE ROTE AFFE GESPIELT HAT, DARF EINE ANDERE SPIELER DAMIT WEITERGEHEN. JEDER WERFT JETZT EINMAL MIT DER AUGENWURFEL. DER JENIGE DER DIE MEISTE AUGEN WERFT, DARF ANFANGEN.

DIESER NIMMT JETZT BEIDE WURFEL UND WERFT HIERMIT. DIE FARBENWURFEL BESTIMMT DIE AFFE WOMIT SIE SPIELEN DÜRFEN. WERFEN SIE KEINE FARBE, MUSSEN SIE EINE RUNDE ÜBERSCHLAGEN. DIE AUGENWURFEL BESTIMMT WIEVIELE SETZE SIE MIT DER AFFE MACHEN KÖNNEN. ALSO ZB. WERFEN SIE ROT UND 3, DANN MUSSEN SIE MIT DER ROTE AFFE 3 SETZE WEITERGEHEN. WERFEN SIE KEINE FARBE UND 6, DANN MUSSEN SIE EINE RUNDE WARTEN. HIERNACH DARF DIE NÄCHSTE SPIELEN BIS ALLE AFFEN DIE BANANEN ERREICHT HABEN.

AUF EINE RUNDE IST NUR PLATZ FÜR 3 AFFEN. WERFEN SIE SO DAS DIE VIERTE AFFE AUCH AUF DIESE RUNDE KOMMT, DANN DARF ER NOCH EINE RUNDE WEITERGEHEN.

WENN SIE JETZT EINE AFFE BEI DER BANANEN KRIEGEN, DANN IST DIESER AFFE FÜR SIE. SIE BRAUCHEN NICHT GENAU BEI DIE BANANEN AUS ZU KOMMEN. SIE DÜRFEN AUCH HÖHERE AUGEN WERFEN. WERFT JETZT JEMAND DIE FARBE VON DER AFFE DIE DEN BANANEN SCHON ERREICHT HAT, DANN MUSS DIESER SPIELER EINE RUNDE ÜBERSCHLAGEN

WENN ALLE AFFEN DIE BANANEN ERREICHT HABEN, DANN IST DER JENIGE MIT DER MEISTE AFFEN DER GEWINNER.

EINE VARIANTE VON DAS SPIEL GEHT FOLGENDES :

ÜBERLEGEN SIE ZUVOR WIEVIEL AFFEN SIE BEI DIE BANANEN HABEN MUSSEN UM DIE GEWINNER ZU SEIN. (Zb. 5 stück). SPIELEN SIE JETZT WIE HIEROBEN GESCHRIEBEN, ABER WENN EINE AFFE DIE BANANEN ERREICHT HAT, GEHT ER ZURÜCK ZUM STARTPLATZ UND MACHT WIEDER MIT. SCHREIBEN SIE BITTE AUF WER DIE AFFE ZU DEN BANANEN GEBRACHT HAT.

VIEL SPASS !!!!!