

DOEL VAN HET SPEL

Zorgen dat je als laatste speler met één of meer bananen overblijft.

INHOUDE

Max-pokerbeker, 3 dobbelstenen, 1 scoreblok, 1 potlood.



HET SPEL

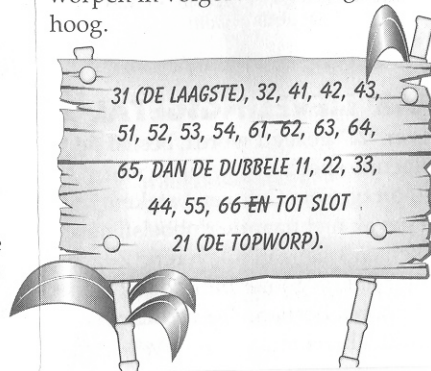
1. Doe de twee bananendobbelstenen in Max (zie afb.).



2. Eén speler wordt benoemd tot "Apekop" en hij/zij beheert het scoreblok.
3. Kies welke speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, schud je Max. Til de bovenste apehelft van de beker en bekijk de dobbelstenen. Pas op dat er geen nieuwsgierig aapje meegluurt!

EEN APEWORP

Om te zien wat je score is, zet je de getallen op de twee dobbelstenen naast elkaar; het hoogste getal altijd als eerste (een "4" en een "5" wordt dus 54). Dit zijn alle mogelijke worpen in volgorde van laag tot hoog.



Je moet zelf beslissen of je zegt wat je in werkelijkheid gegooid hebt of dat je bluft. Wat je ook doet, de volgende speler moet hoger gooien dan jij óf zeggen dat je BLUFT!

Je kunt bluffen met een lager getal dan wat je in werkelijkheid gegooid hebt en zo je bananen veilig stellen. Als iemand zegt dat je bluft, verlies je alleen een banaan wanneer je een getal hebt genoemd dat hoger was dan de werkelijkheid.

WIE IS DE PISANG?

Wat moet de volgende speler doen? Die moet beslissen of hij/zij de worp gelooft of niet. Als je het gelooft, schud je Max, je bekijkt de dobbelstenen en je zegt een worp die hoger is dan het getal van de vorige speler. Geef Max door en het spel gaat verder.

Als je zegt dat de gooier BLUFT, dan moet de bluffer de dobbelstenen laten zien. Als je gelijk hebt en je voorganger blufte, verliest hij of zij een banaan. Als de worp klopt of wanneer er een hoger getal ligt dan de genoemde worp, verlies jij een banaan. Wie is de pisang?

De Apekop kruist een van de bananen van de tros van de verliezer weg.



APEKOOL

"Je staat voor aap, 't is dubbel 6," zeg je met een pokerhoofd...

Maar dat heb je niet gegooid, als Max dat maar gelooft!

MAX' LIEVELINGSGETAL 21

Als er "21" gezegd wordt, beslist de volgende speler of hij/zij de worp gelooft of niet. Geloven betekent in dit geval: niet naar de dobbelstenen kijken en 1 banaan inleveren. Zeg je echter dat de gooier bluft, dan bekijk je de dobbelstenen. De verliezer betaalt 2 bananen.

APEKANSJE

Als je tijdens het spel de aap geschud hebt en je worp bevalt je niet, dan mag je nog eens schudden. Nu moet je echter blind doorgeven en een getal noemen! Bijvoorbeeld: de vorige speler heeft 55 doorgegeven en je verwacht dat degene die na jou komt zal zeggen dat je bluft. Als je na de eerste keer schudden geen 66 of 21 hebt, kun je je geluk nog eens beproeven en weer schudden... Wie niet waagt, die niet wint!



MEER DAN GENOEG

Je kunt de "meer dan genoeg"-regel gebruiken om je medespelers te beïnvloeden. Als de dobbelstenen een hoog getal aangeven, kun je een lage worp noemen. Je zegt "meer dan genoeg" om de volgende speler te laten weten dat je probeert het spel te beïnvloeden. Hierdoor heeft de volgende speler de kans een iets hoger getal te noemen zonder naar de dobbelstenen te kijken (de pokerbeker gaat zodoende sneller rond de tafel). Maar wees voorzichtig! Iemand die "meer dan genoeg" zegt, kan ook bluffen. De vraag is of je de speler die gegooid heeft vertrouwt... Of probeert hij je gewoon voor aap te zetten?

DE WINNAAR

De speler die als laatste één of meer bananen overhoudt, wint het spel.



APEKOOL

Bluft-ie, is het apekool, of ligt het er nu echt?

Zorg dat je vrijwel zeker bent voordat je "BLUFFER" zegt!