

NL BRUTALE AAPJES

Inhoud:

54 kleine kaarten (42 bananenkaartjes; 6 bananenschilkaartjes; 6 moeraskaartjes); 1 bananenschilbord; 1 spelbord; 1 3D-boom; 4 aapjes en 4 voetstukken voor de aapjes.

Doel:

Een race tegen de andere brutale aapjes om als eerste de 3D-bananenboom in het midden van het spelbord te bereiken. De spelers verplaatsen zich door bananenkaarten open te draaien. Hoe meer kaarten je durft om te keren, hoe verder je komt! Je beurt is meteen voorbij als je een Moeraskaart omdraait, waardoor je vast komt te zitten, of een Bananenschilkaart, waardoor je terug moet gaan. Met dit spelletje worden kinderen aangespoord vooruit te denken of ze een risico willen nemen (door meer kaarten om te keren), of dat ze liever op veilig spelen (door minder kaarten om te keren).

Vorbereiding:

- Stel het bord samen, schuif de driedimensionale bananenboom in elkaar en zet deze in het midden van het spelbord en leg het bananenschilbord opzij.
- Iedere speler kiest een aapje en zet dit in het bijbehorende voetstuk op de startplaats (met de rode pijl).
- Alle kleine kaarten worden op één stapel gelegd, goed geschud en met de afbeelding naar beneden verspreid op tafel neergelegd. Dit zijn de 'omdraaikaarten'.

Het spel:

- De jongste speler begint.
- Iedere speler reist het bord rond door zoveel mogelijk, of zo min mogelijk, 'omdraaikaarten' als ze durven om te keren. De meeste kaarten bevatten een plaatje van één, twee of drie bananen. Iedere keer dat een kaart wordt omgekeerd, telt de speler het aantal bananen bij het totaal op. Ze kunnen stoppen wanneer ze willen, maar als ze een moeras- of een bananenschilkaart omkeren stopt hun beurt onmiddellijk.
- Als ze besluiten te stoppen, verplaatsen ze hun aapje het aantal plaatsen dat ze met hun totaal van bananen hebben bereikt. Hoe meer bananen ze dus opendraaien, hoe verder ze komen.
- Wordt er echter een moeraskaart opengedraaid, moet de speler zijn beurt STOPPEN en mag dan slechts het aantal plaatsen vooruit dat met de bananenkaarten tot op dat moment is verzameld.
- Als er een bananenschilkaart wordt opengedraaid, moet de speler het aantal plaatsen ACHTERUIT dat met de bananenkaarten is verzameld.
- Iedere bananenschilkaart die wordt opengedraaid, wordt op het bananenschilbord gelegd. Zo kunnen de spelers zien hoeveel bananenschilkaarten er nog in het spel zitten en kunnen zij zelf bepalen wat het risico is een bananenschilkaart om te keren.
- Na een beurt legt de speler de verzamelde bananen- en moeraskaarten met de afbeelding naar boven op de gemeenschappelijke 'aflegstapel'.
- Spelers verplaatsen hun aapjes rechtsom over het bord.
- Als alle bananenschilkaarten eenmaal op het bananenschilbord zijn gelegd, worden de kaarten op dit bord, de resterende kaarten op tafel en de kaarten in de aflegstapel weer samengevoegd en goed geschud. De kaarten worden nu weer met de afbeelding naar beneden verspreid op tafel neergelegd.
- Het spel wordt nu hervat totdat een van de spelers het midden van het bord bereikt.

De winnaar:

De speler wiens aapje als eerste de bananenboom in het midden van het spelbord bereikt, is de winnaar.

I UNA BANANA, DUE BANANE

Contiene:

54 carte (42 carte banana; 6 carte buccia di banana; 6 carte palude); 1 cartella di bucce di banana; 1 tabellone da gioco; un albero di banane tridimensionale; 4 scimmie segneposto e 4 piedistalli.

Obiettivo:

Raggiungere prima delle altre scimmie l'albero tridimensionale al centro del tabellone. I giocatori avanzano girando le carte banana. Più carte un giocatore osa girare e più strada fa! Le carte palude (sei bloccato) o buccia di banana (retrocedi), indicano che il turno del giocatore è finito immediatamente. Il gioco incoraggia i bambini a riflettere e decidere se correre dei rischi (continuando a girare carte), o essere prudenti (girando meno carte).

Prima di cominciare:

- Si monta il tabellone; si incastrano insieme i pezzi dell'albero tridimensionale e lo si colloca al centro del tabellone, poi si sistema la cartella con le bucce accanto al tabellone.
- Ogni giocatore sceglie una scimmia, la infila nel piedistallo e la colloca sulla casella di partenza.
- Le carte vengono mescolate e sparse, a faccia in giù, sul tavolo. Queste sono le carte da voltare.

Come si gioca:

- Inizia il giocatore più giovane.
- Ogni giocatore si muove sul percorso girando quante carte vuole, a seconda del rischio che vuole correre. La maggior parte delle carte mostra una, due o tre banane. Via via che gira le carte il giocatore conta quante banane ha rivelato in tutto. Può smettere di girare le carte quando vuole, ma deve smettere per forza quando trova una carta palude o buccia di banana.
- Se il giocatore decide di fermarsi, avanza del numero di caselle corrispondente alla somma delle banane rivelate. Più banane decide di rivelare e più va avanti.
- Se un giocatore pesca una carta palude, deve smettere di girare carte e può solo avanzare del numero di caselle corrispondente alla somma della banane da lui rivelate nel suo turno.
- Se invece pesca una carta buccia di banana, deve indietreggiare di altrettante caselle del numero di banane rivelate.
- Quando viene trovata una carta buccia di banana, la si colloca sulla cartella delle bucce. Questo serve ai giocatori per sapere quante carte buccia di banana rimangono nel mazzo e calcolare il rischio di rivelarne una.
- Finito il proprio turno, il giocatore mette le carte banana e palude da lui raccolte a faccia in su in un comune mazzo di scarti.
- Il gioco continua in senso orario.
- Una volta che tutte le 6 bucce di banana sono state collocate sulla cartella, vengono raccolte e mescolate insieme al mazzo degli scarti e alle rimanenti carte sul tavolo. Tutte le carte vanno quindi di nuovo sparse a faccia in giù.
- Il gioco finisce quando un giocatore raggiunge il centro del tabellone.

Il vincitore:

Vince la prima scimmia che raggiunge l'albero di banane al centro del tabellone.

E UN BANANO, DOS BANANOS

Contenido:

54 tarjetas pequeñas (42 de bananos, 6 de cáscaras de banano, 6 de pantanos), 1 tablero de cáscara de banano, 1 tablero de juego, 1 árbol tridimensional, 4 figuras de miquitos jugando, junto con sus bases.

Objetivo del juego:

Ser el primer miquito que logre llegar al árbol tridimensional de banano, ubicado en el centro del tablero. Los jugadores se desplazan dándole la vuelta a las tarjetas de bananos. ¡Entre más alto sea el número de tarjetas que un jugador se atreva a voltear, más lejos llegará! Las tarjetas de pantano (que significan quedarse atascado) o la cáscara de banano (retroceder), indican que le toca el turno al siguiente jugador. Este juego invita a los niños a planear la estrategia y decidir si arriesgarse y seguir destapando tarjetas o jugar con más cautela y destapar menos.

Preparación:

- Se arma el tablero, luego se arma el árbol de banano tridimensional y se coloca en el centro del tablero. Después se deja a un lado el tablero de la cáscara de plátano.
- Cada jugador escoge un miquito, lo inserta sobre su base y lo coloca en el punto de salida (en donde se ve una flecha roja).
- Se barajan las tarjetas pequeñas y se distribuyen sobre la mesa boca abajo. Estas serán las tarjetas de 'robar'.

¿Cómo se juega?

- Empieza el jugador más pequeño.
- Cada jugador se desplaza por el tablero volteando todas las tarjetas que se atreva a destapar. La mayoría de estas tarjetas muestran un, dos o tres bananos. A medida que el jugador voltear las tarjetas, va contando el número de bananos que van apareciendo. El jugador puede dejar de voltear tarjetas cuando quiera, pero debe parar obligatoriamente cuando destape una tarjeta de pantano o una de cáscara de banano.
- Si el jugador decide no voltear más tarjetas, debe avanzar por el tablero un número de veces equivalente al número de bananos destapados. Entre mayor sea el número de bananos, más lejos llegará.
- Si el jugador destapa una tarjeta de pantano, DEBE DEJAR DE VOLTEAR TARJETAS y sólo puede avanzar según el número de bananos destapados.
- Si el jugador destapa una tarjeta de cáscara de banano, debe RETROCEDER un número de espacios equivalente al número de bananos destapados en esa jugada.
- Cuando se destape una tarjeta de cáscara de banano, debe colocarse sobre el tablero de cáscara de banano. Así se le muestra a los demás jugadores cuántas tarjetas de este tipo quedan por destapar y les ayuda a evaluar el riesgo de destapar otra.
- Después de cada jugada, el jugador debe colocar sus tarjetas de banano y de pantano boca arriba en el 'montón de descarte' de todos los jugadores.
- Luego se sigue jugando en el sentido de las manecillas del reloj.
- Cuando se hayan colocado todas las tarjetas de cáscara de banano sobre el tablero respectivo, se recogen todas esas tarjetas, junto con las del 'montón de descarte' y todas las tarjetas que queden sobre la mesa. Se barajan y vuelven a esparcirse boca abajo sobre la mesa para formar un nuevo 'montón de robar'.
- Se sigue jugando como antes hasta que uno de los jugadores llegue al centro del tablero.

¿Quién gana?

Gana el jugador que llegue de primeras al árbol de banano ubicado en el centro del tablero.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 Fabricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 Fabricado en Inglaterra
Conservare esta información para consultarla en el futuro.

GB ONE BANANA, TWO BANANA

Contents:

54 small cards (42 banana cards; 6 banana skin cards; 6 swamp cards); 1 banana skin board; 1 playing board; one 3D tree; 4 monkey playing pieces and 4 character stands.

Object:

To race against the other cheeky monkeys to be the first to reach the 3D banana tree in the middle of the board. Players move by turning over banana cards. The more cards a player dares to reveal, the further they could go! Swamp (get stuck) or banana skin (move backwards), indicate a player's turn finishes immediately. This game encourages children to think ahead and decide whether to, take a risk (to keep on turning over cards), or play it safe (to turn over fewer cards).

Before play starts:

- Assemble the board; slot the 3D banana tree together and place it in the middle of the board, then set the banana skin board aside.
- Each player chooses a monkey, slots it into a character stand and puts it on the start space (showing a red arrow).
- All the small cards are shuffled together and spread out, face down, on the table. These are the 'take' cards.

To play:

- The youngest player goes first.
- Each player travels around the board by turning over as many, or as few, 'take' cards as they dare. Most of these cards show either one, two or three bananas. As the player turns over cards, they count out how many bananas they have revealed altogether. They can stop turning over cards whenever they like, but they must stop when they turn over a swamp or banana skin card.
- If they decide to stop, they then move the same number of spaces round the board as the total number of revealed bananas. The more bananas they choose to reveal, the further they move.
- If they turn over a swamp card, they must STOP turning over cards, and can only move as many spaces as the bananas they have already revealed.
- If they turn over a banana skin card, they must move BACKWARDS as many spaces as the number of bananas they have already revealed in that turn.
- Once a banana skin card has been revealed, it is placed on the banana skin board. This shows all players how many banana skin cards remain in the pack and helps them to calculate the risk of one being turned over.
- After each go, the player puts their collected banana and swamp cards face up into a shared central 'discard' pile.
- Play continues in a clockwise direction.
- Once all 6 banana skin cards have been placed on the banana skin board, all of the cards on it are collected and shuffled together with the 'discard' pile and the remaining cards from the table. All these cards are spread face down on the table again to form a new set of take cards.
- Play then continues as before, until one of the players reaches the middle of the board.

The winner:

The winner is the first monkey to reach the banana tree in the middle of the board.

F UNE BANANE, DEUX BANANES

Contenu :

54 petites cartes (42 cartes 'bananes'; 6 cartes 'peau de bananes'; 6 cartes 'marécage'); 1 plateau de jeu; 1 plateau de jeu; un arbre en 3D; 4 figurines de singes et 4 porte-figurines.

But du jeu :

Faire la course avec les autres singes malins pour être le premier à atteindre le bananier en 3D situé au milieu du plateau. Les joueurs avancent en retournant les cartes 'bananes'. Plus les joueurs révèlent de cartes, plus ils vont loin ! Le marécage (vous êtes coincé) ou la peau de banane (reculez) indique que le tour du joueur cesse immédiatement. Ce jeu encourage les enfants à anticiper et à décider s'il faut prendre un risque (en continuant à retourner les cartes) ou opter pour la sécurité (en retournant moins de cartes).

Avant de commencer le jeu :

- Disposer le plateau. Assembler le bananier en 3D en emboitant les fentes et le placer au milieu du plateau. Placer la planche 'peaux de banane' sur le côté.
 - Chaque joueur choisit un singe, le place sur un porte-figurine et le met sur la case 'départ' indiquée par une flèche rouge.
 - Brasser toutes les petites cartes et les étaler sur la table, face cachée. C'est la pioche.
- Le jeu :**
- Le plus jeune joueur commence.
 - Chaque joueur se déplace en osant retourner plus ou moins de cartes de la pioche. La plupart de ces cartes représente une, deux ou trois bananes. A mesure que le joueur retourne les cartes, il additionne le nombre de bananes découvertes. Les joueurs peuvent arrêter de retourner les cartes quand ils le souhaitent, mais ils sont obligés d'arrêter quand ils retournent une carte 'marécage' ou 'peau de banane'.
 - Si un joueur décide d'arrêter de retourner les cartes, il doit alors avancer d'autant de cases qu'il a découvert de bananes. Plus un joueur a découvert de bananes, plus il avance.
 - Si un joueur découvre une carte 'marécage', il doit ARRÊTER de retourner les cartes et peut seulement avancer du nombre de bananes qu'il a déjà découvertes.
 - Si un joueur retourne une carte 'peau de banane', il doit RECULER d'autant de cases que de bananes déjà découvertes.
 - Quand une carte 'peau de banane' est découverte, on la place sur la planche 'peaux de banane'. Cela permet aux joueurs de savoir combien de cartes 'peau de banane' sont encore dans le jeu et leur permet d'évaluer le risque d'en retourner une nouvelle.
 - Après chaque tour, chaque joueur place ses cartes 'bananes' et 'marécages', face visible, dans une pile centrale commune.
 - Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Quand les 6 'peaux de banane' ont été placées sur la planche 'peaux de banane', toutes les cartes sont récupérées et brassées avec la pile centrale commune et les cartes restantes sur la table. Toutes ces cartes sont étalées de nouveau, face cachée, sur la table pour former une nouvelle pioche.
 - Le jeu reprend jusqu'à ce que l'un des joueurs arrive au milieu du plateau.

Le gagnant :

Le gagnant est le premier singe qui atteint la banane au milieu du plateau.

D EINE BANANE, ZWEI BANANEN

Inhalt:

54 kleine Karten (42 Bananenkarten; 6 Bananenschalenkarten; 6 Sumpfkarten); 1 Bananenschalenbrett; 1 Spielbrett; 1 dreidimensionaler Baum; 4 Affenspielfiguren und 4 Figurenstände.

Ziel:

In einem Wettlauf mit den anderen frechen Äffchen als erster den dreidimensionalen Bananenbaum in der Brettmitte zu erreichen. Die Spieler bewegen sich durch Umdrehen von Bananenkarten. Je mehr Karten ein Spieler umzudrehen wagt, desto weiter kommt er vielleicht! Sumpf (feststecken) oder Bananenschale (rückwärts gehen) bedeuten, dass der Zug des betreffenden Spielers sofort zu Ende ist. Mit diesem Spiel werden Kinder ermutigt vorzusenden und zu entscheiden, ob sie ein Risiko eingehen wollen (indem sie immer mehr Karten umdrehen) oder lieber auf Nummer sicher gehen (indem sie weniger Karten umdrehen).

Vor dem Spiel:

- Setzt das Brett zusammen. Steck den dreidimensionalen Bananenbaum zusammen und stellt ihn in die Mitte des Brettes und legt das Bananenschalenbrett daneben.
- Jeder Spieler wählt einen Affen aus, steckt diesen in einen Ständer und stellt ihn auf das Startfeld (mit dem roten Pfeil).
- Die kleinen Karten werden gemischt und mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch verteilt. Das sind die Karten, von denen man nimmt.

So wird gespielt:

- Der jüngste Spieler zieht zuerst.
- Jeder Spieler bewegt sich um das Feld, indem er so viele oder so wenige der kleinen Karten umdreht, wie er es wagt. Auf den meisten Karten sind entweder eine, zwei oder drei Bananen abgebildet. Beim Umdrehen der Karten zählt der Spieler, wie viele Bananen er gesamthaft aufgedeckt hat. Ein Spieler kann jederzeit mit dem Spiel aufhören, aber wenn er eine Sumpf- oder Bananenschalenkarte umgedreht hat, muss er aufhören.
- Wenn der Spieler beschließt aufzuhören, darf er um so viele Felder ziehen, wie er Bananen aufgedeckt hat. Je mehr Bananen ein Spieler aufdeckt, desto weiter kommt er.
- Wenn er eine Sumpfkarte aufdeckt, darf er KEINE weiteren Karten mehr aufdecken und darf nur um so viele Felder ziehen, wie er Bananen aufgedeckt hat.
- Wenn er eine Bananenschalenkarte aufdeckt, muss er um so viele Felder, wie er Bananen aufgedeckt hat, RÜCKWÄRTS ziehen.
- Wenn eine Bananenschalenkarte aufgedeckt wurde, wird sie auf das Bananenschalenbrett gelegt. Dadurch sehen alle Spieler, wie viele Bananenschalenkarten noch im Spiel sind und sie können berechnen, wie hoch das Risiko ist, dass sie eine erwischen.
- Nach jedem Zug legt der Spieler die gesammelten Bananen- und Sumpfkarten mit der Bildseite nach oben auf einen "Wegwerfstapel" in der Mitte.
- Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.
- Wenn alle 6 Bananenschalenkarten auf das Bananenschalenbrett gelegt wurden, müssen alle Karten davon weggenommen und zusammen mit dem Wegwerfstapel und den übrigen Karten auf dem Tisch gemischt werden. Alle diese Karten werden dann wieder mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt und sie sind nun wieder die Karten, von denen man nehmen kann.
- Das Spiel wird nun gleich wie vorher fortgesetzt, bis ein Spieler die Brettmitte erreicht hat.

Der Sieger:

Gewonnen hat der Spieler, der als erster den Bananenbaum in der Brettmitte erreicht.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P MACACADA

Conteúdo:

54 cartas pequenas (42 cartas de bananas; 6 cartas de cascas de bananas; 6 cartas do pântano); 1 tabuleiro de cascas de bananas; 1 tabuleiro do jogo; uma árvore tridimensional; 4 macacos de jogar e 4 suportes para as figuras.

Objectivo:

Fazer uma corrida com os outros macacos atrevidos para ser o primeiro a chegar à bananeira tridimensional colocada no centro do tabuleiro. Os jogadores avançam virando as cartas de bananas. Quantas mais cartas um jogador se atrever a revelar, mais longe conseguirá chegar! O pântano (imobilizar) ou a casca de banana (recuar) indicam que a vez do jogador acaba imediatamente. Este jogo incentiva as crianças a raciocinarem em antecipação e a decidirem se devem correr um risco (continuar a virar cartas) ou a jogar pelo seguro (virar menos cartas).

Antes de começar a jogar:

- Montar o tabuleiro; montar a bananeira tridimensional e colocá-la no cento do tabuleiro; depois, montar o tabuleiro das cascas de banana à parte.
- Cada jogador escolhe um macaco, coloca-o no respectivo suporte e coloca-o no espaço de partida (com uma seta vermelha).
- Todas as cartas são baralhadas e espalhadas sobre a mesa viradas para baixo. Estas são as cartas a levantar.

Como jogar:

- O jogador mais jovem é o primeiro a jogar.
- Cada jogador percorre o tabuleiro virando todas as cartas que se atrever a virar. A maioria destas cartas ilustra uma, duas ou três bananas. À medida que os jogadores viram as cartas, devem somar o número de bananas total. Podem parar de virar cartas assim que quiserem, mas são obrigados a parar quando virarem uma carta com um pântano ou uma casca de banana.
- Se decidirem parar, deslocam-se o mesmo número de espaços à volta do tabuleiro indicado pelo número total de bananas revelado. Quantas mais bananas optarem por revelar, mais poderão avançar.
- Caso virem uma carta com um pântano, devem PARAR de virar cartas, e só poderão avançar o número de espaços indicado pelo número de bananas que tenham revelado.
- Se virarem uma carta com uma casca de banana, devem RECUAR o número de espaços indicado pelo número de bananas que tenham revelado nessa jogada.
- Quando sair uma carta com uma casca de banana, esta deverá ser colocada no tabuleiro das cascas de bananas. Assim, todos os jogadores ficam a saber quantas cartas com cascas de bananas restam no monte e ajuda-os a calcular o risco de se virar uma carta.
- Após cada jogada, o jogador coloca as respectivas cartas de pântano e de bananas recolhidas viradas para cima num monte comum de cartas usadas.
- O jogo continua na direcção dos poiteiros dos relógios.
- Assim que todas as 6 cartas de cascas de bananas tiverem sido colocadas no tabuleiro das cascas de bananas, todas as cartas deverão ser reunidas e baralhadas junto com o monte das cartas usadas e com as cartas que restam em cima da mesa. Todas estas cartas devem ser espalhadas outra vez viradas para baixo de modo a formarem um novo conjunto de cartas a levantar.
- O jogo continua como dantes, até um dos jogadores chegar ao centro do tabuleiro.

Quem ganha

Ganha o primeiro macaco a chegar à bananeira existente no centro do tabuleiro.

S EN BANAN, TVÅ BANANER

Innehåll:

54 små kort (42 banankort; 6 bananskalkort; 6 träskkort); 1 bananskalsplatta; 1 spelplatta; ett 3-dimensionellt träd; 4 speljäser i form av apor och 4 figurställ.

Syfte:

Att tävla mot andra uppnosiga apor och bli den som först når fram till det 3-dimensionella bananträdet mitt på plattan. Spelarna flyttar genom att vända på banankorten. Ju flera kort man vågar visa upp, ju längre får man flyttat! Träsk (fastna) eller bananskal (flytta bakåt) påpekar att en spelare måste genast sluta och turen går vidare. Det här spelet uppmuntrar barnen till att i förväg tänka ut vad som kan hända och bestämma om de vill ta risken (fortsätta att vända på korten) eller hålla sig på den säkra sidan (vända på färre kort).

Innan spelet börjar:

- Foga ihop spelplattan; sätt ihop det 3-dimensionella bananträdet och placera det mitt på plattan, ställ sedan bananskalsplattan åt sidan.
- Varje spelare väljer en apa, sätter in den i figurstället och placerar den på startplatsen (markerad med en röd pil).
- Alla små kort blandas och sprids ut med bildsidan nedåt på bordet. Dessa är s. k. ’ta’-kort.

Hur man spelar:

- Den yngsta spelaren börjar.
- Varje spelare flyttar runt plattan genom att vända på så många eller så få ’ta’-kort som de vågar. De flesta av de här korten visar antingen en, två eller tre bananer. Medan spelaren vänder på korten, räknar man högt hur många bananer sammanlagt man visat upp. Man kan sluta vända på korten närhelst man vill men man måste sluta när man vänt på ett kort med ett träsk eller ett bananskal.
- Om man bestämmer sig för att sluta, flyttar man samma antal steg runt plattan som antalet bananer man visat upp. Ju flera bananer man väljer att visa upp desto längre får man flytta.
- Om man vänder på ett träskkort, måste man SLUTA med att vända på kort och får bara flytta lika många steg som antalet bananer man redan visat upp.
- Om man vänder på ett bananskalkort, måste man flytta BAKÅT lika många steg som antalet bananer man redan visat upp under den spelturen.
- Så fort ett bananskalkort visas upp, placeras det på bananskalsplattan. Det visar för alla spelarna hur många bananskalkort som finns kvar i kortleken och hjälper dem att beräkna hur stor risken är för att ett kan vändas upp.
- Efter varje speltur lägger spelaren sina banan- och träskkort med bildsidan uppåt i en gemensam ’släng’-hög.
- Spelet fortsätter i medsols riktning.
- När väl en gång alla 6 bananskalkort placerats på bananskalsplattan, samlas alla kort som ligger på den och blandas med ’släng’-högen och de övriga korten på bordet. Alla dessa kort sprids ut på bordet igen med bildsidan nedåt och bildar en ny omgång ’ta’-kort.
- Spelet fortsätter som förr tills en av spelarna når fram till spelplattans mitt.

Vinnare:

Vinnaren är den apa som först lyckas nå fram till bananträdet mitt på spelplattan.

TR BİR MUZ, İKİ MUZ

İçindekiler:

54 adet küçük kart (42 adet muz kartı; 6 adet muz kabuğu kartı; 6 adet bataklık kartı); 1 adet muz kabuğu tahtası; 1 adet oyun tahtası; 1 adet 3 boyutlu ağaç; 4 adet maymun figürü ve 4 adet figür altlığı.

Hedef:

Öteki yaramaz maymunlarla yarışıp oyun tahtasının ortasındaki 3 boyutlu muz ağacına en önce varmak. Oyuncular muz kartları bularak ilerler. Bir oyuncu ne kadar çok kartı çevirip bakmaya cesaret ederse o kadar ileri gidebilir! Çevirilen kart bataklık kartı (orada saplanıp kal) ya da muz kabuğu kartı (geri git) çıkarsa oyuncunun sırası derhal sona erer. Bu oyun, çocukları ileriye göz önüne alarak düşünmeye ve riske girip kartları çevirmeye devam mı edeceklerine, yoksa temkinli davranıp daha az kart mı çevireceklerine karar vermeye teşvik eder.

Oyuna başlamadan önce:

- Oyun tahtasını kurun; 3 boyutlu muz ağacının parçalarını birbirine takıp ağacı tahtanın ortasına yerleştirin ve muz kabuğu tahtasını bir yana koyun.
- Her oyuncu bir maymun seçip altlığa takar ve başlama hanesine (kırmızı okla gösterilmiştir) koyar.
- Bütün küçük kartlar karıştırılır ve yüzleri alta dönük olarak masaya yayılır. Bunlar ’alma’ kartlarıdır.

Nasıl oynanacağı:

- Oyunu en küçük oyuncu başlatır.
- Her oyuncu cesaret ettiği kadar ’alma’ kartını çevirip bakarak oyun tahtası üzerinde ilerler. Bu kartların çoğunda bir, iki ya da üç muz vardır. Her oyuncu kartları çevirdiğe bulduğu muz sayısının toplam olarak kaçta ulaştığını söyler. Oyuncular kart çevirmeyi diledikleri zaman bırakabilir, ama çevirdikleri kart bataklık ya da muz kabuğu kartıysa bırakmaları şarttır.
- Oyuncu kart çevirmeyi bırakmaya karar verirse o ana kadar bulmuş olduğu muz kadar sayıda hane ileri gider. Ne kadar çok sayıda muz bulmuşsa o kadar ilerleyecektir.
- Oyuncunun çevirdiği kart bataklık kartı çıkarsa kart çevirmeyi BIRAKMALIDIR ve yalnızca o ana kadar bulmuş olduğu muz kadar sayıda hane ileri gidebilir.
- Oyuncunun çevirdiği kart muz kabuğu kartı çıkarsa oyun sırası içinde o ana kadar bulmuş olduğu muz kadar sayıda hane GERİ gider.
- Bir muz kabuğu kartı bir kez çevirilip açıldı mı muz kabuğu tahtasına konur. Bu, bütün oyunculara destede kaç muz kabuğu kartı kalmış olduğunu gösterir ve böyle bir kartla daha karşılaşmaları riskinin ne kadar olduğunu hesaplamalarına yardımcı olur.
- Her oyuncu, sırasının sonunda toplamış olduğu bütün muz ve bataklık kartlarını yüzü alta dönük olarak, ortada duran ortak bir ’bırakma’ destesine bırakır.
- Oyun saat yönüne doğru ilerler.
- Altı muz kabuğu kartının 6’sı da muz kabuğu tahtasına konulunca tahtadaki kartlar alınıp ’bırakma’ destesindeki ve masadaki diğer kartlarla karıştırılır ve bütün bu kartlar yüzü alta gelecek şekilde masaya yayılarak yeni bir grup ’alma’ kartı oluşturulur.
- Bunun ardından oyun, oyunculardan biri tahtanın ortasına ulaşına kadar sürer.

Kazanmanın nasıl belirleneceği:

Tahtanın ortasındaki muz ağacına ilk ulaşan maymun kazanmış olur.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.* 068
Fabricado em Inglaterra
Guarda estas informações para futura referência.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068
Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 068
İngiliz malı
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

ون بنانا. تو بنانا (موزة واحدة، موزتين)

UAE

المحتويات:

54 ورقة صغيرة (42 ورقة موز; 6 أوراق قشتر موز; 6 أوراق مستنقع); 1 لوحة قشتر موز; 1 لوحة لعب; 1 شجرة ثلاثية الأبعاد; 4 قطع لعب فريد و 4 حوامل شخصيات.

الهدف:

التسابق مع القردو الصفيقة لتكون أول من يصل لشجرة الموز ثلاثية الأبعاد في منتصف اللوحة. ويتحرك اللاعبون بقلب أوراق الموز. ويقدر ما يجزؤ لاعب على كشف الأوراق بقدر ما يستطيع أن يتحرك! والمستنقع (تنتعثر) أو قشرة الموز (ترجع خطوة للوراء) تشير لانتهاء دور اللاعب على الفور. وتشرح هذه اللعبة الأطفال على التفكير مسبقاً وعلى أن يقرروا ما إذا كان عليهم أن يجازفوا (بالاستمرار في قلب الأوراق) أو اللعب المضمون (بقلب عدد أقل من الأوراق).

قبل أن يبدأ اللعب:

- قم بتجميع اللوحة: وأدخل شجرة الموز ثلاثية الأبعاد معا وضعها في منتصف اللوحة. ثم ضع لوحة قشتر الموز جانبا.
- اختر كل لاعب قرداً ويدخله في حامل شخصية ثم يضعه على مساحة البداية (تظهر سهماً أحمر).
- بتم تفنيط جميع الأوراق الصغيرة معا ووضعها على الطاولة بحيث يكون وجهها لأسفل. وهذا هو ’أخذ’ الأوراق.

للعب:

- يتحرك أصغر لاعب أولاً.
- يتحرك كل لاعب حول اللوحة من خلال قلب أكبر أو أقل عدد و’أخذ’ أوراق بقدر ما يجزؤ على ذلك. ومعظم هذه الأوراق تظهر إما موزة واحدة أو اثنتين أو ثلاثة. ويقوم اللاعب أثناء قيامه بقلب الأوراق بحساب إجمالي عدد الموز الذي قام بكتشفه. ويمكنه وقف قلب الأوراق كلما يحلو له ذلك. ولكنه يجب أن يتوقف عندما يقلب أكثر من ورقة مستنقع أو قشتر موز.
- وإذا قرر التوقف. يحرك عندئذ نفس عدد المساحات حول اللوحة حسب العدد الإجمالي للموز المكتشف. ويقدر ما يكتشف من موز بقدر ما يمكنه التحرك.
- وإذا كان يقوم بقلب ورقة مستنقع. يجب أن يتوقف عن قلب الأوراق. ويمكنه التحرك عدد من المساحات بقدر ما اكتشف من موز بالفعل.
- وإذا كان يقوم بقلب ورقة قشتر موز. يجب أن يتحرك للخلف عدد من المساحات بقدر ما اكتشف من موز في بالفعل هذه الدورة.
- وبمجرد كشف ورقة قشتر موز. يتم وضعها على لوحة قشتر الموز. وهذا يبين لكافة اللاعبين عدد أوراق قشتر الموز التي تبقى في الرزمة ويساعدهم في حسب خطر قلب أحد الأوراق.
- وبعد كل نقلة. يضع اللاعب أوراق الموز والمستنقع التي جمعها مكتشفة في كومة ’جَاهل’ مشتركة.
- يتواصل اللعب في اتجاه عقارب الساعة.
- وبمجرد وضع كل أوراق قشتر الموز الستة على لوحة قشتر الموز. يتم جمع وتفنيط كل الأوراق التي عليها مع كومة ’جَاهل’ والأوراق المتبقية من الطاولة. ويتم وضع جميع هذه الأوراق على الطاولة مرة أخرى بحيث يكون وجهها لأسفل لتشكيل مجموعة جديدة لأخذ الأوراق.
- يتواصل اللعب عندئذ كما سبق إلى أن يصل أحد اللاعبين إلى منتصف اللوحة.

الفائز:

الفائز هو أول قرد يصل إلى شجرة الموز في منتصف اللوحة.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
المرجع: 068
صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 068
Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2008 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 068
英国製
この説明書は、後日参照できるように保管してください。

J

バナナが1本、バナナが2本

セット内容:

カードx 54枚(バナナカード x 42枚、「バナナの皮」カードx 6枚、「沼地」カードx 6枚)ボードx 1個。「バナナの皮ボード」x 1個。3Dバナナの本x 1本。サルのピースとキャラクタースタンド x 4個ずつ。

ゲームの目的:

ボードの真ん中のバナナの木に、どのサルが一番先に着けるか競争します。プレーヤーは何枚でもカードをめくることができ、たくさんバナナを集めるとそれだけ早く先に進めることになります。めくったのが「沼地」カードや「バナナの皮」カードだと、自分の番はそれで終わりになります。このゲームでは、冒険する(たくさんカードをめくる)、安全に行動する(少ししかカードをめくらない)、先のリスクを予測するなど、プレーヤーの判断力を培います。

ゲームを始める前に:

- 3Dのバナナの本を組み立てて、ボードの真ん中に立てます。「バナナの皮ボード」を横に置きます。
- プレーヤーは、自分のサルを選んでキャラクタースタンドに立て、スタート地点(赤い矢印)に置きます。
- 全部のカードを切って、裏返しのままテーブルに広げます。これを「伏せカード」と呼びます。

遊び方:

- 一番年下のプレーヤーから始めます。
- 各プレーヤーは、「伏せカード」のカードをめくってボードを進みます。カードは何枚めくってもかまいません。めくったのがバナナカード(1本、2本、3本の3種類)だったら、本数を足していきます。「沼地」カードか「バナナの皮」カードだったら、そこでストップしなければなりません。
- カードをめくり終わったら、バナナの合計本数だけ進みます。バナナの本数が多いほど、たくさん先に進めることになります。
- めくったのが「沼地」カードだったら、めくるのをストップし、その回にめくったカードのバナナの合計本数だけ先に進みます。
- めくったのが「バナナの皮」カードだったら、その回にめくったカードのバナナの合計本数だけ、後ろに下がらなければなりません。
- めくった「バナナの皮」カードは、「バナナの皮ボード」に置きます。こうすることで、「伏せカード」の中にバナナの皮がまだ何枚残っているかがわかり、各プレーヤーはこの先のリスクを予測することができます。
- 自分の番が終わったら、プレーヤーはその回にめくったバナナカードと沼地カードを、絵を上にして共同の「捨て札の山」に置きます。
- ゲームは、時計回りに進めます。
- 「バナナの皮ボード」が6枚の「バナナの皮」カードでいっぱいになったら、その6枚と「捨て札の山」およびテーブルに残っているカードを全部一緒にして切ります。これらは、裏返してテーブルの上に置き、新しい「伏せカード」にします。
- 誰かがボードの真ん中に着くまで、ゲームが続けます。

ボードの真ん中のバナナの本に一番先に着いたサルが勝ちです。