

FUNKY MONKEY

STEFFEN BOGEN

Ein Spiel für 2 – 7 Spieler, ab 10 Jahren



Die Affen rasen durch den Dschungel und haben sich eine neue Mutprobe ausgedacht: Auf geht's zur Tempelruine, in der der alte Tiger haust. Wer sich nah heranschleicht und ihm eine Kokosnuss auf den Kopf wirft, ist der coolste Affe der Bande, und wird von allen gechillt mit einem Funky-Monkey-Groove gefeiert!

Doch Vorsicht! Der Tiger liegt auf der Lauer und schleicht den Affen entgegen. Wehe, wenn er euch erwischt oder euch unterwegs die Kokosnüsse ausgehen ...

SPIELÜBERSICHT

Bewegungskarten und Dschungelplättchen

Die Spieler spielen sich verdeckt Bewegungskarten zu und decken unterwegs Dschungelplättchen auf. Auf ihrem Weg durch den Tempel können sie Kokosnüsse, Lauffelder und Aktionsmöglichkeiten gewinnen oder verlieren.

Bluffen oder: Mutige voran!

Die Spieler wählen Bewegungskarten, mit denen sie die anderen Affen durch die Tempelruine schicken. Sie bluffen und erhalten, wenn sie die Wahrheit sagen, Bonuszüge.

Ziel des Spiels

Wer als Erster mit mindestens einer Kokosnuss auf den Rücken des Tigers springt, hat gewonnen.



Inhalt:

1 Spielplan
40 Bewegungskarten
12 Schatzkarten
40 Kokosnüsse

1 goldene Kokosnuss
14 Dschungelplättchen
7 Affenkarten
7 Affenchips

7 Affen
1 Affenpyramide
1 Tiger

SPIELVORBEREITUNGEN

Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Sortiert die **Dschungelplättchen** nach den Kartenrückseiten (Granit, Steinchen, Mosaik). Mischt die 3 Stapel verdeckt und getrennt und entfernt jeweils ein Plättchen pro Stapel unbeschadet aus dem Spiel. Legt die übrigen Plättchen verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder der Tempelruine.

Hinweis: Das Feld mit Schatztruhe bleibt frei. Hier wird nie ein Dschungelplättchen abgelegt.



Grundspiel: Zu Beginn des Spiels sind alle bis auf die ersten zwei Dschungelplättchen verdeckt. Im Laufe des Spiels erkunden die Affen Schritt für Schritt den Dschungel – die Mutigsten sind immer ganz vorne dabei.

Alternativen: Wenn ihr schon ein wenig Erfahrung im Spiel gesammelt habt, könnt ihr auch gerne jedes zweite Plättchen aufdecken. So habt ihr schon einige Informationen, so dass ihr besser bluffen könnt. Für Profis und im Spiel zu zweit empfehlen wir, alle Plättchen offen auszulegen. So habt ihr volle Informationen, was das Spiel oft taktischer und planbarer macht.

Deckt die ersten 2 Dschungelplättchen nach den Startfeldern auf. Alle anderen Plättchen liegen verdeckt auf dem Plan und werden erst aufgedeckt, wenn ein Spieler mit seinem Affen auf diesem Feld seinen Zug beendet.

Es gibt 3 **Tigerfelder** im Tempel: Stellt den Tiger auf das entsprechende Feld. Die Tigerfelder sind jeweils für eine bestimmte Anzahl an Spielern markiert.



Es gibt 2 **Startfelder**, ein vorderes und hinteres. Es gibt keine eindeutigen Vor- oder Nachteile gegenüber dem jeweils anderen Startfeld.



Jeder Spieler **wählt eine Spielerfarbe**, nimmt sich den entsprechenden **Affen** und die dazugehörige **Affenkarte** und legt beide vor sich ab. Jeder Spieler erhält zudem **3 Kokosnüsse**, die er auf seiner Affenkarte vor sich ablegt.

Hinweise: Zu Beginn des Spiels hat **kein** Spieler die goldene Kokosnuss vor sich liegen. Außerdem muss während des Spiels zu jeder Zeit für alle sichtbar sein, wer wie viele Kokosnüsse besitzt.

Der jüngste Spieler stellt seinen Affen als Erster auf ein Startfeld und darf frei zwischen den beiden Startfeldern wählen. Sein linker Nachbar muss das andere, noch freie Feld nehmen, der dritte Spieler darf wieder frei wählen und der vierte Spieler muss erneut ausgleichen, usw. Ihr wählt und gleicht so lange aus, bis alle Affen platziert sind.

Legt **1 Kokosnuss** aus dem Vorrat auf die **erste Opferschale**, die zweite Schale bleibt frei.



Die **übrigen** Kokosnüsse (inklusive der goldenen Kokosnuss) kommen als allgemeiner Vorrat in den ausgetrockneten Brunnen in der Mitte des Tempels.



Die **Anzahl der Bewegungskarten** im Spiel ist abhängig von der Anzahl der Spieler:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler	7 Spieler
	4 x 1er 4 x 2er 4 x 3er 4 x 4er	5 x 1er 5 x 2er 5 x 3er 5 x 4er	6 x 1er 6 x 2er 6 x 3er 6 x 4er	7 x 1er 7 x 2er 7 x 3er 7 x 4er	8 x 1er 8 x 2er 8 x 3er 8 x 4er	9 x 1er 9 x 2er 9 x 3er 9 x 4er
	2x	2x	3x	3x	4x	4x

Sortiert die Bewegungskarten, die ihr in dieser Runde nicht benötigt aus und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Bewegungskarten, die im Spiel sind und teilt **jedem Spieler verdeckt 5 Karten aus**. Legt die übrigen Bewegungskarten als verdeckten Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.

Die **Schatzkarten** werden alle gemischt und als verdeckter Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt.


Mit den **Affenchips** bestimmt ihr im Laufe der Partie, welcher Spieler an der Reihe ist. Sortiert vor der Partie alle Chips von Affen aus, die nicht im Spiel vertreten sind und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen Affenchips und legt sie als verdeckten Stapel **auf das runde Feld im Tempel**.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler deckt den obersten Affenchip auf. Die Farbe des Affenchips bestimmt, wer in dieser Runde aktiver Spieler ist.

Bewegungskarten und Dschungelplättchen


Wenn du aktiver Spieler bist, **musst** du verdeckt eine Bewegungskarte aus deiner Hand ausspielen. Es gibt folgende Bewegungskarten: oder . Die Zahl auf einer Bewegungskarte gibt an, wie viele Felder ein Affe ziehen muss, wenn der Spieler diese Karte aufdeckt. Wenn der Spieler eine „MiNuss“-Karte () aufdeckt, muss er eine seiner Kokosnüsse in den allgemeinen Vorrat (den Brunnen des Tempels) legen. Er kann in diesem Fall auch die goldene Kokosnuss abgeben.

Jeder Spieler muss mit seinen fünf Handkarten auskommen. **Es werden keine Bewegungskarten nachgezogen.** Spätestens wenn alle Spieler ihre fünf Karten ausgespielt haben, ist die Partie beendet (siehe „SPIELENDE“).


Dschungelplättchen

Die Affen erkunden gemeinsam den Tempel im dichten Dschungel und pirschen sich an den Tiger heran. Das Dschungelplättchen, auf dem ein Affe landet, wird gegebenenfalls umgedreht und gibt an, welche Aktion dieser Spieler **sofort** ausführen muss.



Kokosnuss - Wenn du auf  landest, **musst** du dir 1 Kokosnuss aus dem Brunnen in der Tempelmitte **nehmen**.





Goldene Kokosnuss - Wenn du auf  landest, **musst** du dir die goldene Kokosnuss **nehmen**. Dabei ist es egal, ob sie aktuell im Brunnen (allgemeiner Vorrat) liegt oder ob sie ein anderer Spieler besitzt. In beiden Fällen nimmst du dir die goldene Kokosnuss.



Hinweise: Wenn die goldene Kokosnuss die letzte Nuss eines Mitspielers ist und er nach deinem Zug keine Kokosnuss mehr besitzt, scheidet er sofort aus dem Spiel aus.




Wenn du die goldene Kokosnuss bereits selbst besitzt, dann passiert nichts.




MiNuss - Wenn du auf  landest, **musst** du **1 eigene Kokosnuss** in den Brunnen legen. Wenn du auf  landest, **musst** du **2 eigene Kokosnüsse** in den Brunnen legen.


Hinweis: Wenn du die goldene Kokosnuss besitzt, kannst du statt einer normalen Kokosnuss auch die goldene Nuss in den Brunnen legen.




Schatztruhe - Wenn du auf  landest, **musst** du die oberste  vom Stapel ziehen. Sieh dir die  an und lege sie verdeckt neben deiner Affenkarte ab. Du darfst diese Karte **ab sofort** im Spiel verwenden (siehe „Schatzkarten“).




Affenpyramide - Wenn du auf  landest, **musst** du die oberste Bewegungskarte des Stapels aufdecken und sofort ausführen:

Wenn du eine  aufdeckst, darfst du **entscheiden**, ob du die entsprechende Anzahl an Feldern **vor- oder zurück** ziehst. Das Feld auf dem du dann landest, löst eine weitere Aktion aus, die du **sofort** ausführen **musst**. (So können Kettenreaktionen entstehen).



Wenn du eine  aufdeckst, **musst** du 1 eigene Kokosnuss in den Brunnen legen.






Opferschale - Wenn du auf einer der beiden  landest, **musst** du 1 von 2 Aktionen ausführen: Wenn auf dem Feld **bereits 1 Kokosnuss** liegt, **nimmst** du die Kokosnuss und legst sie auf deiner Affenkarte ab.



Wenn auf dem Feld **keine Kokosnuss** liegt, **musst** du **1 eigene Kokosnuss opfern**. Lege 1 Nuss auf die Opferschale (wenn du die goldenen Kokosnuss besitzt, kannst du auch diese ablegen). Der nächste Affe, der auf dem Feld landet, nimmt sich diese Kokosnuss.





Ziehe-zur-nächsten-Opferschale - Wenn du auf einem dieser Felder landest, **musst** du **sofort** vor- oder zurück zur nächstgelegenen  ziehen. Du überspringst alle andere Felder auf dem Weg dorthin. In der ersten und dritten Reihe, ist es eindeutig, welche  am nächsten liegt. In der mittleren Reihe kannst du frei entscheiden, zu welcher  du springen möchtest. Dort angekommen musst du **sofort** die Aktion ausführen und **1 Kokosnuss nehmen** oder **1 eigene Kokosnuss opfern**.



Wenn du **im Laufe der Partie** auf einem der beiden Starfelder landest, **erhältst** du entweder die **goldene Kokosnuss** (vorderes Startfeld) oder du **musst 1 Kokosnuss opfern** (hinteres Startfeld). **Wichtig:** Diese Regel gilt **nur**, wenn du im Verlauf des Spiels auf einem der beiden Felder landest – **nicht zu Beginn des Spiels!**



Wenn du auf einem **leeren Tigerfeld** landest, musst du **sofort** 1 eigene Kokosnuss **opfern**.

Wichtig: diese Regel gilt **nur**, wenn du **vor dem Tiger** und **nicht auf oder hinter** dem Tiger landest.



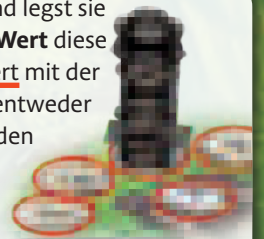
Bluffen oder: Mutige voran!

Als aktiver Spieler **musst** du **1 Bewegungskarte** aus deiner Hand spielen. Du darfst diese Karte jedoch **nicht** direkt für die Bewegung deines eigenen Affen nutzen. Stattdessen musst du die Karte verdeckt in die Runde spielen, also **verdeckt an deinen linken Nachbarn schieben** (Ausnahme: Schatzkarte „Krone“).


Karte taktisch klug spielen:

Wenn ihr den Tempel schon ein wenig erkundet habt und einige Plättchen aufgedeckt ausliegen, solltest du darauf achten, eine Karte in die Runde zu spielen, die dir Vorteile verschafft, deine Mitspieler aber möglicherweise in Schwierigkeiten bringt. Zähle dazu einfach ab, auf welchem Feld du landen würdest und auf welchem Feld Mitspieler landen würden. Besonders am Ende des Spiels kann es wichtig sein, eine eigene Karte taktisch klug und überlegt zu wählen!

Als aktiver Spieler wählst du eine Handkarte und legst sie **verdeckt** vor dir ab. Du sagst laut an, welchen **Wert** diese Karte **angeblich** zeigt und markierst diesen Wert mit der **Affenpyramide** auf dem Spielplan. Du kannst entweder die **Wahrheit sagen** ODER **flunkern** und nicht den Wert nennen, der auf der Karte abgedruckt ist. Im Anschluss schiebst du die Karte verdeckt an deinen linken Nachbarn.



Hinweis: Wenn du die **Wahrheit** sagst und den korrekten Wert nennst, bekommst du am Ende deines Zugs einen weiteren Zug (siehe „**Bonuszug**“).

Beispiel: Michael ist aktiver Spieler. Er wählt aus seinen Handkarten eine  und legt sie verdeckt vor sich ab. Er sagt laut an: „Ich spiele eine 3“ und markiert das entsprechende Feld auf dem Spielplan mit der Affenpyramide. Danach schiebt er die Karte verdeckt an Sandra, die links von ihm sitzt.



Bewegungskarte annehmen oder ablehnen


Wenn du eine Bewegungskarte zugeschoben bekommst, entscheidest du, ob du diese Karte **annimmst und aufdeckst** oder ob du sie **unbesehen weiterschiebst**.

Angebotene Karte annehmen und aufdecken

Du musst dich entscheiden, ohne die Karte vorher anzusehen (Ausnahme: Schatzkarte „Ferrohr“). Wenn du dich für eine angebotene Bewegungskarte entscheidest, deckst du diese auf und legst sie offen vor dir ab.

Wichtig: Für deinen Zug gilt immer der Wert, der auf der Karte aufgedruckt ist, egal welchen Wert der aktive Spieler genannt hat.

Wenn du die Karte aufgedeckt hast, musst du den **Anweisungen der Karte** folgen. Ist die Karte eine , musst du deinen Affen um die **entsprechende Anzahl an Feldern nach vorne** in Richtung Tiger ziehen. Als Felder gelten: verdeckte Plättchen, aufgedeckte Plättchen, beide Startfelder, beide Opferschalen, das Feld mit der Schatzkiste und alle 3 Tigerfelder. Ist die Karte eine , musst du **1 Kokosnuss** (gerne auch die goldene Kokosnuss, wenn du diese besitzt) **opfern**.

Beispiel: Sandra deckt die Karte auf, die Michael ihr zugeschoben hat. Die Karte zeigt tatsächlich . Sandra zieht ihren Affen sofort 3 Felder vor. Dort muss sie sofort die Aktion des Plättchens ausführen. Michael hat also nicht gelogen und erhält im Anschluss einen **Bonuszug** (siehe „**Bonuszug**“).

Das Plättchen, auf dem der Affe landet, bestimmt, was als Nächstes passiert (siehe „**Dschungelplättchen**“). Zieht der Affe auf ein verdecktes Plättchen, wird es zuvor aufgedeckt.

Eine aufgedeckte und ausgeführte Bewegungskarte wird neben dem Spielplan auf den Ablagestapel gelegt.

Angebotene Karte unbesehen weiterschieben


Wenn du dich **gegen eine angebotene Bewegungskarte** entscheidest, dann schiebst du sie **verdeckt und ohne sie anzusehen** an deinen linken Nachbarn weiter. Du nennst **keinen neuen Wert** und **veränderst auch nicht die Position der Affenpyramide**. Dein linker Nachbar muss sich nun seinerseits entscheiden, ob er die Karte annimmt oder weiterschiebt.

Wenn die Karte einmal die Runde gemacht hat und wieder beim aktiven Spieler ankommt, **muss** dieser sie annehmen, aufdecken und ausführen.



Warum sollte ich eine Karte ablehnen? Ein Spieler kann verschiedene Gründe haben, eine Karte abzulehnen:

Grund 1 - Du glaubst der Ansage des aktiven Spielers und siehst, dass die angesagte Zugweite (und damit das Feld auf dem dein Affe landen würde) **schlecht oder zumindest riskant für dich wäre** (z.B. weil du Kokosnüsse abgeben müsstest oder weil du direkt vor dem Tiger landen würdest und er dich dann schnappen könnte).

Grund 2 - Du glaubst nicht, dass der aktive Spieler die Wahrheit sagt. Der Zug ist zu gut, um wahr zu sein. Alles wäre perfekt für deinen Affen, aber du traust dem aktiven Spieler nicht und befürchtest, dass er dich in eine Falle locken will.

Beispiel: Sandra glaubt zwar der Ansage von Michael, deckt die Karte aber gerade deshalb nicht auf, da sie bei einer  auf einem Feld landen würde, das negativ oder zumindest riskant für sie wäre. Stattdessen schiebt sie die Karte verdeckt an Bernd weiter.

Schatzkarten

Das Plättchen, auf dem der Affe landet, bestimmt, was als Nächstes passiert (siehe „**Dschungelplättchen**“). Wenn du auf einem Feld oder einem Plättchen landest, dass eine  zeigt, musst du die oberste  ziehen und zu dir nehmen. Du darfst diese Karte ab sofort verwenden. In der Schatztruhe befinden sich Dinge, die dir in deinem Zug weiterhelfen können.



Waage

Wann kannst du die Karte spielen? Am Ende eines Zuges, an dem du eine Bewegungskarte ausgespielt hast ODER eine Bewegungskarte angenommen und aufgedeckt hast.

Deine Aktion: Wähle einen Mitspieler aus, der mit dir Kokosnüsse aufteilt. Werft eure Kokosnüsse zusammen und teilt gerecht **50:50** auf. Bei einer ungeraden Anzahl an Nüssen, erhältst du die überzählige Nuss.



Fernrohr

Wann kannst du die Karte spielen? Du darfst diese Karte spielen, wenn dir eine verdeckte Bewegungskarte zugeschoben wird.

Deine Aktion: Du darfst dir die verdeckte Bewegungskarte **geheim ansehen**. Danach entscheidest du, ob du die Karte aufdeckst und annimmst, oder sie verdeckt an den nächsten Spieler weiterschiebst.





Krone

Wann kannst du die Karte spielen? Zu Beginn deines eigenen Zugs, bevor du eine Bewegungskarte ausspielst.

Deine Aktion: Mit der Krone bist du für einen Moment Affenkönig! Als König darfst du eine eigene Bewegungskarte offen **für dich** ausspielen und selbst nutzen. Du musst die Karte also **nicht** verdeckt an deine Mitspieler weitergeben.

Bonuszug: Hat der aktive Spieler die Wahrheit gesagt?

Deckt ein Spieler die verdeckte Bewegungskarte auf, werden die genannte Aktion  oder  und all darauf folgenden Aktionen der Dschungelplättchen (wie etwa Kokosnuss nehmen, Kokosnuss abgeben, Bewegungskarte ziehen, etc.) zu Ende gespielt. **Nachdem alle Aktionen** ausgeführt wurden, überprüft ihr gemeinsam, ob der aktive Spieler beim Ausspielen der Karte die Wahrheit gesagt oder geflunkert hat.

Wie geht das? Der aktive Spieler hat den Wert, den er laut genannt hat, mit der Affenpyramide markiert. **Vergleicht also den Wert der aufgedeckten Karte mit dem Feld, auf dem die Affenpyramide steht.**

Stimmen die beiden Werte überein?

✗ Nein, sie stimmen nicht überein: Der Spieler hat **nicht die Wahrheit** gesagt, sondern geblufft. In diesem Fall erhält der aktive Spieler keinen Bonuszug und der aktuelle Zug endet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

✓ **Ja, die Werte stimmen überein:** Der Spieler hat die **Wahrheit gesagt**. In diesem Fall darf der aktive Spieler als Belohnung **1 Bonuszug mit seinem Affen** ODER **1 Bonuszug mit dem Tiger** ausführen.

Bonuszug mit dem eigenen Affen: Der Spieler darf mit seinem eigenen Affen **1 Feld vorwärts in Richtung Tiger** ziehen. Der Affe muss **sofort** die auf dem Dschungelplättchen genannte Aktion ausführen. Zieht der Affe auf ein verdecktes Plättchen, wird es wie bei einem normalen Zug aufgedeckt. Auch im **Bonuszug** kann es zu **Kettenreaktionen** kommen, die **alle sofort** ausgeführt werden müssen.

Bonuszug mit dem Tiger: Der Spieler darf mit dem Tiger **1 Feld in Richtung Affen** ziehen. Das Plättchen, auf dem der Tiger landet, **löst keine Aktionen** aus. Verdeckte Plättchen werden in diesem Fall **nicht** aufgedeckt. Landet der Tiger auf einem Feld, auf dem ein oder mehrere Affen stehen, so hat der Tiger diese Affen erwischt und die Affen scheiden **sofort** aus.

Wer scheidet aus?

Ein Affe scheidet aus dem Spiel aus, wenn ...

- ➔ er **keine Kokosnüsse mehr besitzt** (auch eine goldene Kokosnuss zählt als Kokosnuss und kann als letzte Nuss vor dem Ausscheiden retten)
- ➔ er **über das Feld des Tigers** hinausgezogen ist und hinter dem Tiger landet.
- ➔ der **Tiger den Affen erwischt**, indem er im Bonuszug auf das Feld des Affen zieht (siehe „**Bonuszug mit dem Tiger**“)

Wenn ein Affe ausscheidet, wird er vom Plan genommen und auf die passende Affenkarte gestellt. Wenn nach dem Ausscheiden eines oder mehrerer Affen **noch mehr als 1 Affe im Tempel steht, geht das Spiel weiter.**

Wer ist am Zug?

Wenn alle Aktionen, Folgeaktionen und der mögliche Bonuszug (inklusive Kettenreaktionen) ausgeführt sind, endet ein Zug.

Vor dem nächsten Zug, muss ein Spieler den **obersten Affenchip des Stapels aufdecken**. Die Farbe des Chips bestimmt, welcher Affe in diesem Zug aktiver Spieler wird. Dieser Chip wird offen auf das Ablagefeld der Affenchips gelegt. Dort stapelt ihr die bereits genutzten Affenchips. Wenn jeder Spieler aktiver Spieler war und alle Chips offen ausliegen, werden die Affenchips der bereits ausgeschiedenen Affen aussortiert. Die übrigen Affenchips werden wieder gemischt und erneut als verdeckter Stapel bereitgestellt.

Im **Spiel zu zweit** könnt ihr auch einfach abwechselnd die Rolle des aktiven Spielers übernehmen.

Unser Tipp: Da die Zugreihenfolge (vor allem am Ende des Spiels) eine entscheidende Rolle spielen kann, legen wir euch nahe, **auch im Spiel zu zweit mit Affenchips zu spielen**. Ein Spieler nimmt vor der neuen Runde verdeckt je einen Chip in seine linke und rechte Faust und lässt den anderen Spieler bestimmen, welche Faust er öffnen soll. Der gewählte Chip zeigt, welcher Spieler zuerst aktiver Spieler ist, danach folgt der andere Spieler und im Anschluss nimmt ihr wieder Chips in beide Fäuste.

SPIELENDE

Das Spiel kann durch eines der drei folgenden Ereignisse beendet werden:

► **MUTPROBE BESTANDEN – Ein Spieler landet mit seinem Affen direkt auf dem Feld des Tigers** und klopft ihm 1 Kokosnuss auf den Kopf. Dabei ist es egal, ob der Affe durch die gespielte Bewegungskarte, den Bonuszug oder durch eine Aktion der Plättchen auf dem Tiger landet. Es spielt auch keine Rolle, auf welchem Feld der Tiger zu diesem Zeitpunkt steht. Egal, wie der Affe auf den Tiger gesprungen ist: das Spiel ist sofort beendet. Dieser Affe ist der **Champion dieser Partie!** **Er hat die nervenaufreibende Mutprobe gewonnen, ist bis zum Schluss cool geblieben und lässt sich von den anderen mit einem Funky-Monkey-Groove feiern!**



► **LAST-AFFE-STANDING** – wenn nur noch **1 Affe im Spiel übrig ist**, dann hat er die Nerven behalten, ist in dieser Partie der coolste gewesen und hat gewonnen!

► **FEIERABEND** – Jeder Spieler hat 5 Bewegungskarten, die er im Laufe des Spiels ausspielt. Wenn alle ihre letzte Bewegungskarte ausgespielt haben, haben die Affen die Lust am Rumlernen verloren und das Spiel endet. **In diesem Fall gewinnt der Affe die Mutprobe, der am nächsten vor dem Tiger steht.** Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Affe, der die goldene Nuss besitzt. Besitzt keiner dieser Affen die goldene Kokosnuss, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Affe, der am meisten Kokosnüsse besitzt. Wenn dann immer noch kein Sieger feststeht, tanzen alle gemeinsam zum Funky-Monkey-Groove ... und spielen einfach noch eine Partie!

GEMEINSAM IM SPIEL BLEIBEN:

Steffen Bogen dankt seinen geduldigen Pappen, scharfen Schneidmessern und zuverlässigen Printern, Simon Hopp für Feinschliff und Herzblut und allen Testspieler*innen, die den langen Weg aus dem Kreuzgang zu den Pinguinen, den Zitronchen von Odessa, den Surfer*innen bis hin zu den Funky Monkeys mitgemacht haben - ob im Himmel oder auf Erden!