



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni

Klong! boing! autsch!



Bang! Boing! Ouch! · Coco panique · Klong! Boing! Au!
¡Pum! ¡Boing! ¡Ay! · Klong, boing, ahi!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013



Klong! Boing! Autsch!

Ein wildes Wühl- und Sammelspiel für 2 - 4 Spieler
von 5 - 99 Jahren.

Autor: Inka und Markus Brand
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 10 Minuten

„Klong!“, „Boing!“, „Autsch!“ ... schon wieder hat der Elefant eine Kokosnuss auf den Kopf bekommen. Die frechen Affen haben einen riesigen Spaß daran, die großen braunen Nüsse den Dschungelbewohnern auf den Kopf zu werfen. Doch jetzt ist Schluss! Die Tiere setzen sich zur Wehr. Und sie haben einen Plan: Elefant, Panda und Chamäleon stapeln sich geschickt aufeinander, um den Affen die Munition wegzunehmen. Helft den Tieren bei ihrer Mission! Da ihr alle gleichzeitig nach den passenden Karten wühlt, geht es ordentlich drunter und drüber – und dann taucht auch noch der gefährliche Tiger auf! Nur mit Geschick, Glück und einem kühlen Kopf gewinnst du diese turbulente Dschungelhatz.

Spielinhalt

40 Tierkarten (Elefanten, Pandas, Chamäleons), 16 Affenkarten
4 Dschungelkarten, 1 Tigerkarte, 4 Kokosnussbeutel aus Holz

Spielvorbereitung

Mischt die Affenkarten und stapelt sie verdeckt neben der Spielfläche. Legt die vier farbigen Dschungelkarten nebeneinander in die Tischmitte. Zieht vier Affenkarten und legt sie über den vier Dschungelkarten aus. Verteilt nun die vier Kokosnussbeutel farblich entsprechend auf die Affenkarten. Mischt die Tigerkarte und die Tierkarten und legt sie verdeckt und lose – sie dürfen sich auch überlappen – zu einem Kreis um die bereits ausliegenden Karten.



Spielablauf

Wem von euch ist schon einmal eine Kokosnuss auf den Kopf gefallen? Du gibst das Startkommando „Achtung, Kokosnuss!“ für die wilde Kartenwühlerei. Jetzt wird es hektisch.

Ihr spielt gleichzeitig und sucht nach drei Tieren **einer Farbe**. Dazu deckt ihr eine Tierkarte nach der anderen auf, seht sie euch an und entscheidet, ob ihr sie behalten und **offen** vor euch legen oder nicht behalten und **verdeckt** in den Kreis zurücklegen wollt. Als Erstes müsst ihr immer einen Elefanten zu euch holen. Danach sucht ihr nach einem Panda der gleichen Farbe und legt die Karte über den Elefanten, und schließlich braucht ihr noch ein Chamäleon.

Wichtige Wühlregel:

- Ihr dürft die Karten immer nur mit einer Hand aufdecken.
- Ihr dürft immer nur nach Tieren einer Farbe suchen.

Tierisches Farbentrio

Sobald du die drei richtigen Tiere einer Farbe vor dir liegen hast, schnappst du dir blitzschnell den Kokosnussbeutel dieser Farbe und stellst ihn vor dir ab. Die Affenkarte bleibt liegen. Die Mitspieler wühlen währenddessen weiter.

Auch du darfst sofort weiterwühlen und ein neues Farbentrio beginnen. Die Tierkarten, die du gerade gesammelt hast, bleiben vor dir liegen.

Beachtet: Sobald ein Spieler einen Kokosnussbeutel geschnappt hat, ist diese Farbe vergeben. Alle Spieler, die auch gerade Tierkarten dieser Farbe sammeln, können sie schnell wieder verdeckt in den Kreis zurücklegen.

Beispiel:



Du hast gelbe Dschungeltiere gesammelt und darfst dir den gelben Beutel schnappen. Der gelbe Beutel ist in diesem Fall bei der Auswertung vier Kokosnüsse wert, da die Affenkarte vier Kokosnüsse zeigt!

Tigerwarnung



Wer die Tigerkarte umdreht, legt sie offen zurück und warnt die Mitspieler, indem er laut „Achtung, Tiger!“ ruft. Jetzt geht alles noch viel schneller:

Ab jetzt legt ihr die Karten, die ihr aufdeckt und nicht behalten könnt oder wollt, offen in den Kreis zurück und dürft sowohl offene als auch verdeckte Karten für eure Dschungeltrios sammeln.

Rundenende und Verteilung der Affenkarten:

Eine Runde ist zu Ende, sobald die vier Beutel geschnappt wurden.

Prüft, ob die Spieler, die sich die Beutel geschnappt haben, die drei Tiere richtig vor sich liegen haben. Dafür bekommen sie die jeweilige Affenkarte und sammeln sie vor sich.

Für falsch geschnappte Beutel gibt es nichts und die entsprechende Affenkarte wird aus dem Spiel genommen.

Zur Strafe muss derjenige, der falsch geschnappt hat, eine Affenkarte abgeben, sofern er schon mindestens eine gesammelt hat. Auch diese Affenkarte kommt aus dem Spiel.

Neue Runde:

Die geschnappten Beutel werden wieder abgegeben, mischt alle Tierkarten, zieht vier neue Affenkarten und baut das Spielfeld erneut wie am Anfang auf.

Spielende

Das Spiel endet nach vier Runden. Jeder Spieler zählt die Kokosnüsse seiner Affenkarten zusammen. Wer die meisten Kokosnüssen hat, gewinnt das Spiel.

Bang! Boing! Ouch!

A turbulent rummaging and collecting game for 2-4 players ages 5-99.

Author: Inka and Markus Brand
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of the game: approx. 10 minutes



“Bang! Boing! Ouch!” ... yet another coconut has been dropped onto the elephant’s head. The cheeky monkeys get their kicks out of throwing the big brown nuts onto the heads of the jungle dwellers. Enough already! The animals are ready to defend themselves. They have a good plan: the elephant, panda, and chameleon step on each other to reach for the monkeys’ ammunition. Help the animals on their mission! As you will all be simultaneously rummaging for the convenient cards, things will get quite frantic. On top of it all, the dangerous tiger appears! Only the one who is skillful, has some luck, and keeps cool will win this frantic jungle chase.

Contents

40 animal cards (elephants, pandas, chameleons), 16 monkey cards, 4 jungle cards, 1 tiger card, 4 wooden coconut bags

Preparation

Shuffle the monkey cards and put them in a pile next to the play area. Place the four colored jungle cards in a row in the center of the table. Draw four monkey cards from the pile and place them above the four jungle cards. Shuffle the tiger and animal cards and arrange them loosely face down –they may overlap- in a circle around the cards in the middle.



How to Play

Which one of you has already had a coconut drop onto his head? You give the mad rummaging starting signal, "Watch out, coconut!". Things will now get really hectic. Everyone plays simultaneously and searches for three animals of **one color**. To do so, turn over animal cards one by one, have a look, and decide if you want to keep the card and place it **face up** in front of you or if you want to turn it back over, **face down**. The first animal you have to search for is the elephant. Then you look for a panda of the same color. Place the card above the elephant. And finally you need a chameleon.

Important Rummaging Rules

- When turning over cards, you may use only one hand.
- You may only search for animals of one color.

Animal Color Trio

As soon as you have three animals of the same color in front of you, be lightning fast and grab for the coconut bag of this color and place it in front of you. The monkey card stays where it is.

Meanwhile, the other players may carry on rummaging. You too can immediately carry on rummaging and search for a new color trio. The animal cards you just collected stay in front of you.

Example:



You collected yellow jungle animals and can snatch for the yellow coconut bag. When it comes to scoring, the yellow bag will be worth four coconuts as the monkey card shows four coconuts.

Tiger Alert



Whoever turns over the tiger card returns it face up to the circle and gives out the warning, "Watch out, tiger!" to the other players. Now things will speed up even more.

From now on, return the cards you don't want to keep or cannot keep face up back to the circle. You are now free to take cards that are face up or face down to complete your jungle trios.

End of a Round and Distribution of Monkey Cards:

A round ends as soon as all four bags have been snatched. Check to see if the players who grabbed the bags have the three animals correctly in front of them. If so, they receive the corresponding monkey card and place it in front of them. Bags that have been wrongly taken are worth nothing and the corresponding monkey card is taken from the game. The player who was wrong has to return one of the monkey cards he has already collected. That is, if he has collected any. This monkey card also is removed from the game.

New Round

The bags are returned. Shuffle all the animal cards, draw four new monkey cards and set up the game as at the beginning.

End of the Game

The game ends after four rounds. Each player counts the coconuts on his monkey cards. The player with the most monkey cards wins the game.

Coco panique

Un époustouflant jeu de collecte et de recherche pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustration: Gabriela Silveira

Durée de la partie : env. 10 minutes

« Bing ! », « Beng ! », « Aïe ! » Le pauvre éléphant vient encore de recevoir une noix de coco sur la tête. Une bande de singes espiègles s’amuse à jeter les grosses noix de cocon marron sur les habitants de la jungle. Mais, maintenant, ça suffit ! Les animaux se défendent et ils ont préparé un plan : l’éléphant, le panda et le caméléon vont habilement grimper l’un sur l’autre afin de dérober aux singes toutes leurs munitions. Aidez les animaux à réaliser leur mission ! Comme vous cherchez tous en même temps la bonne carte, c’est la grande pagaille, et parfois vous devez aussi affronter le dangereux tigre ! Pour remporter cette turbulente course, il faudra faire preuve d’adresse, garder son calme et avoir de la chance.

Accessoires de jeu :

40 cartes d’animaux (éléphants, pandas, caméléons), 16 cartes de singe, 4 cartes de jungle, 1 carte de tigre, 4 sacs de noix de coco, en bois



Préparatifs :

Mélangez les cartes de singe et empilez-les, faces cachées, à côté de l'endroit où vous allez jouer. Posez les quatre cartes de jungle en couleur les unes à côté des autres au milieu de la table. Tirez quatre cartes de singe et posez-les sur les quatre cartes de jungle. Répartissez les sacs de noix de coco sur les cartes de singe de couleur correspondante. Mélangez la carte de tigre et les cartes d'animaux et posez-les, faces cachées, en cercle autour des cartes déjà posées de manière à ce qu'elles ne se superposent pas.



Déroulement de la partie :

Lequel de vous a déjà reçu une noix de coco sur la tête ? Tu donnes le signal de départ en disant « Attention, noix de coco ! » et la folle fouille dans les cartes démarre. Quelle pagaille cela va donner !

Vous jouez tous en même temps et cherchez trois animaux **d'une couleur**. Pour cela, vous retournez des cartes d'animaux les unes après les autres, les regardez et vous décidez si vous la gardez en la posant **face visible** devant vous ou si vous la remettez dans le jeu de cartes, **face cachée**. En premier, vous

devez toujours ramasser un éléphant. Ensuite, vous cherchez un panda de la même couleur et posez cette carte sur celle de l'éléphant, et pour terminer il vous faut encore un caméléon.

Règles importantes pour fouiller :

- Vous retournez les cartes avec une seule main.
- Vous cherchez uniquement des animaux d'une seule couleur.

Trio d'animaux d'une couleur

Dès que tu as les trois bons animaux d'une couleur devant toi, tu attrapes très vite le sac de noix de coco de cette couleur et le poses devant toi. La carte de singe reste posée.

Les autres joueurs continuent de chercher.

Toi aussi, tu as le droit de continuer tout de suite de chercher un nouveau trio d'animaux d'une couleur. Les cartes que tu viens de récupérer restent posées devant toi.

N. B. : dès qu'un joueur a attrapé un sac de noix de coco, cette couleur n'est plus disponible. Tous les joueurs qui viennent juste de récupérer des cartes de cette couleur les reposent vite dans le jeu au milieu de la table.

Exemple :



Tu as récupéré des animaux jaunes et attrapes donc le sac jaune. Le sac jaune rapporte ici quatre noix de coco, car il y en a quatre de représentées sur la carte de singe !

Attention au tigre



Celui qui retourne la carte du tigre, la repose face visible et avertit les autres joueurs en disant tout fort « Attention, voilà le tigre ! ». Maintenant, vous fouillez encore plus vite.

A partir de maintenant, les cartes que vous retournez et ne voulez ou pouvez pas garder sont posées faces visibles au milieu de la table. Vous avez le droit de récupérer aussi bien des cartes posées de manière visible que des cartes posées faces cachées pour obtenir votre trio d'animaux.

Fin du tour et répartition des cartes de singe :

Un tour se termine dès que les quatre sacs ont été récupérés. Vérifiez si les joueurs qui ont pris les sacs ont trouvé les bons animaux. En échange, ils récupèrent la carte de singe correspondante et la posent chacun devant soi.

Pour les sacs attrapés par erreur, on ne récupère rien et la carte de singe correspondante est sortie du jeu. Celui qui s'est trompé en attrapant le sac doit redonner une carte de singe à condition qu'il en ait déjà récupéré au moins une. Cette carte de singe est également retirée du jeu.

Nouveau tour :

Les sacs attrapés sont redonnés, les cartes d'animaux sont mélangées. On tire quatre nouvelles cartes de singe et prépare le jeu comme au début.

Fin de la partie :

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les noix de coco représentées sur ses cartes de singe. Celui qui en aura le plus gagne la partie.

Klong! Boing! Au!

Een wild graai- en verzamelspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Gabriela Silveira

Speelduur: ca. 10 minuten

“Klong! Boing! Au!” ... de olifant heeft alweer een kokosnoot op zijn kop gekregen. De ondeugende apen vinden het enorm leuk om de donkerbruine noten op de kop van de junglebewoners te gooien. Maar nu is het afgelopen! De dieren stellen zich teweer. En ze hebben een plan: olifant, panda en kameleon klimmen behendig op elkaar om de apen hun munitie af te pakken. Help de dieren bij hun missie! Omdat jullie allemaal tegelijk naar de bijpassende kaarten graaien, kan het een flinke warboel worden. En dan duikt ook nog eens de gevaarlijke tijger op! Alleen wie zijn hoofd koel weet te houden, wint met behendigheid en wat geluk deze stormachtige junglejacht.

Spelmateriaal:

40 dierkaarten (olifanten, panda's, kameleons), 16 apenkaarten, 4 junglekaarten, 1 tijgerkaart, 4 houten zakjes kokosnoten

Spelvoorbereiding:

Schud de apenkaarten en leg ze verdekt op een stapel naast het speelveld. Leg de vier gekleurde junglekaarten midden op tafel naast elkaar. Trek vier apenkaarten en leg ze boven de vier junglekaarten neer. Verdeel nu de vier zakjes kokosnoten over de apenkaarten met dezelfde kleur. Schud de dierkaarten en de tijgerkaart. Leg ze verdekt en niet te dicht op elkaar – ze mogen niet over elkaar liggen – in een cirkel rondom de kaarten die al op tafel liggen.



Spelverloop:

Wie van jullie heeft al eens een keer een kokosnoot op zijn hoofd gekregen? Jij geeft het startsein "pas op, kokosnoot!" Nu begint het wilde kaarten graaien.

Iedereen speelt tegelijk en gaat op zoek naar drie dieren **met dezelfde kleur**. Hiervoor draaien jullie de ene dierkaart na de andere om. Iedereen bekijkt de kaart en bepaalt of hij hem wil houden en **open** voor zich neerlegt of hem niet wil houden en **verdekt** in de cirkel teruglegt. Als eerste moet er altijd een olifant worden gepakt. Daarna ga je op zoek naar een panda met dezelfde kleur en leg je de kaart boven de olifant. Ten slotte heb je nog een kameleon nodig.

Belangrijke graairegels:

- Jullie mogen de kaarten slechts met één hand omdraaien.
- Jullie mogen altijd alleen naar dieren van één kleur zoeken.

Beestachtig kleurentrio

Zodra je de drie juiste dieren met dezelfde kleur voor je hebt liggen, grijp je bliksemsnel het bijpassende zakje kokosnoten en zet je het voor je neer. De apenkaart blijft liggen. De medespelers graaien ondertussen verder. Ook jij mag onmiddellijk verder graaien en een nieuw kleurentrio beginnen. De dierkaarten die je zojuist hebt verzameld, blijven voor je liggen.

Opgelet: zodra een van de spelers een zakje kokosnoten heeft gepakt, is deze kleur vergeven. Alle spelers die ook dierkaarten met deze kleur aan het verzamelen zijn, mogen ze snel weer verdekt in de cirkel terugleggen.

Voorbeeld:



Je hebt gele jungledieren verzameld en mag het gele zakje grijpen. Bij het punten tellen is het gele zakje in dit geval vier kokosnoten waard, omdat er vier kokosnoten op de apenkaart staan!

Tijgeralarm



Wie de tijgerkaart omdraait, legt hem open terug en waarschuwt de medespelers door luid "pas op, tijger" te roepen. Nu gaat alles nog veel sneller:

Vanaf dit moment leggen jullie de kaarten die worden omgedraaid en niet willen of kunnen houden open in de cirkel terug. Jullie mogen dus zowel open als verdeckte kaarten voor jullie jungletrio's verzamelen.

Einde van de ronde en verdeling van de apenkaarten:

Een ronde is afgelopen zodra alle vier de zakjes zijn gegrepen. Controleer of de spelers die de zakjes hebben gepakt de juiste drie dieren voor zich hebben liggen. Als dat zo is, krijgen ze de betreffende apenkaart en leggen hem voor zich.

Onjuist gepakte zakjes zijn niets waard en de betreffende apenkaart wordt uit het spel genomen. Voor straf moet degene die het verkeerde zakje heeft gegrepen een apenkaart inleveren, als hij er ten minste al een heeft verzameld.

Ook deze apenkaart wordt uit het spel genomen.

Nieuwe ronde:

De gepakte zakjes worden weer ingeleverd. Schud opnieuw alle dierkaarten, trek vier nieuwe apenkaarten en bouw het speelveld weer net zo op als aan het begin.

Einde van het spel:

Het spel is na vier ronden afgelopen. Elke speler telt de kokosnoten van zijn apenkaarten bij elkaar op. Wie de meeste kokosnoten heeft, wint het spel.

¡Pum! ¡Boing! ¡Ay!

Un tremendo juego de revolver y reunir para 2 - 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autores: Inka y Markus Brand

Ilustraciones: Gabriela Silveira

Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¡Pum! ¡Bong! ¡Ay!... Ya ha vuelto a caer otro coco encima de la cabeza del elefante. Los monos frescales se lo pasan de miedo tirando los grandes cocos de color marrón sobre las cabezas de los pobladores de la jungla. ¡Pero ya está bien! ¡Se acabó! Los animales se rebelan y organizan un plan: el elefante, el panda y el camaleón formarán una torre, unos encima de otros, para quitarles a los monos su munición. ¡Ayudad a los animales en esta misión! Como vais a estar todos revolviendo en busca de las cartas apropiadas la cosa va a andar pero que muy revuelta, y además ¡puede que también aparezca el fiero tigre! Sólo con habilidad, suerte y una cabeza bien fría ganarás esta turbulenta búsqueda en la jungla.

ESPAÑOL

Material de juego

40 cartas de animales (elefantes, pandas, camaleones),
16 cartas de monos, 4 cartas de la jungla, 1 carta de tigre,
4 talegos de cocos de madera

Preparativos

Barajad las cartas de monos y apiladlas bocabajo junto a la superficie de juego. Poned las cuatro cartas de la jungla de colores juntas en el centro de la mesa. Sacad cuatro cartas de monos y ponedlas sobre las cuatro cartas de la jungla. Repartid ahora los cuatro talegos de cocos sobre las cartas de monos del color correspondiente. Barajad la carta del tigre y las cartas de animales y colocadlas bocabajo y sueltas –pueden quedar solapadas- formando un círculo alrededor de las cartas ya expuestas.



¿Cómo se juega?

¿A quién de vosotros le ha caído alguna vez un coco encima de la cabeza? Pues tú das la orden de salida "¡atención, coco va!" para que comience este tremendo revoltillo de cartas. Hay tensión porque empieza la acción.

Jugáis todos al mismo tiempo y buscáis tres animales **de un color**. Para ello iréis dando la vuelta a una carta tras otra, la miraréis y decidiréis si os la vais a quedar y os la colocáis delante y **boca arriba** o si no os la vais a quedar y le dais la vuelta de nuevo para que quede **bocabajo** en el círculo de cartas. El primer animal que debéis buscar tiene que ser siempre un elefante. A continuación tenéis que buscar un panda del mismo color y ponéis esta carta encima de la del elefante, y finalmente sólo necesitáis un camaleón.

Importantes reglas para revolver:

- Sólo podéis dar la vuelta a las cartas con una mano.
- Sólo podéis buscar animales de un mismo color.

Trío bestial de color

En el momento en que tengas delante los tres animales de un mismo color y en el orden correcto, coge a la velocidad del rayo el talego de cocos de ese color y colócatelo delante. La carta de mono permanece tirada.

Los compañeros de juego siguen revolviendo y buscando mientras tanto.

También tú puedes seguir revolviendo y comenzar otro trío nuevo de color. Las cartas de animales que acabas de reunir se quedarán delante de ti.

Atención: En el momento en que un jugador coge un talego de cocos, eso significa que ese color ya ha quedado adjudicado. Los jugadores que están reuniendo cartas de ese color pueden devolver sus cartas bocabajo al círculo de cartas.

Ejemplo:



Has reunido los animales de la selva de color amarillo y debes coger el talego amarillo. El talego amarillo tiene un valor en este caso de cuatro cocos porque la carta de monos muestra cuatro cocos.

Aviso de tigre



Quien dé la vuelta a la carta de tigre la dejará en su sitio boca arriba y avisará a los compañeros de juego exclamando: "¡Atención, el tigre!". Ahora la cosa irá todavía mucho más rápidamente:

A partir de ahora, las cartas a las que deis la vuelta y que no queráis o no podáis quedaros las dejaréis en el círculo, pero boca arriba, y entonces podréis coger tanto cartas boca arriba como bocabajo para formar vuestros tríos de la selva.

Final de ronda y reparto de las cartas de monos:

Una ronda acaba cuando se han pescado los cuatro talegos. Comprobad que los jugadores que han pescado los talegos tienen los tres animales correctamente. A cambio reciben la carta de monos correspondiente y se la colocan delante. Para los talegos pescados equivocadamente no hay nada a cambio y la correspondiente carta de monos se retira del juego. Como castigo, aquél que haya pescado equivocadamente un talego tendrá que devolver una carta de monos siempre y cuando tenga ya una por lo menos en su haber. También se retira del juego esta carta.

Una nueva ronda:

Se devuelven los talegos pescados, se barajan todas las cartas de animales, sacáis otras cuatro cartas de monos y montáis el juego de nuevo igual que al principio.

Final del juego

La partida acaba después de cuatro rondas. Cada jugador cuenta los cocos de sus cartas de monos. Gana la partida quien tenga el mayor número de cocos.

Klong, boing, ahi!

Un turbolento gioco per rovistare e raccogliere,
per 2 – 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autori: Inka und Markus Brand

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Durata del gioco: circa 10 minuti

“Klong”, “Boing”, “ahi” ... hanno tirato di nuovo una noce di cocco in testa all’elefante! Le insolenti scimmie si divertono come matte a bersagliare gli abitanti della giungla con le grandi noci marroni. Basta, però! A tutto c’è un limite e gli animali decidono di difendersi escogitando un piano: l’elefante, il panda ed il camaleonte salgono abilmente uno sopra l’altro per sottrarre le munizioni alle scimmie. Aiutate gli animali nella loro missione! Vi mettete a rovistare tutti insieme tra le carte per cercare quella giusta e, naturalmente, scoppia un grande caos! E, come se non bastasse, ecco che appare anche la pericolosa tigre! Si vince questa turbolenta caccia nella giungla soltanto con abilità, fortuna e sangue freddo.

Dotazione del gioco

40 carte animale (elefanti, panda, camaleonti), 16 carte scimmia, 4 carte giungla, 1 carta tigre, 4 sacchetti noce di cocco, in legno

Preparazione del gioco

Mescolate le carte scimmia e formate con esse un mazzo coperto da mettere accanto al campo di gioco. Disponete le quattro carte giungla a colori una a fianco dell'altra, al centro del tavolo. Pescate quattro carte scimmia e con esse formate una fila orizzontale al di sopra delle carte giungla. Distribuite i quattro sacchetti noce di cocco, secondo il colore corrispondente, sulle carte scimmia. Mescolate la carta tigre insieme alle carte animale e disponete le carte liberamente in cerchio - possono anche essere sovrapposte - intorno alle carte che già sono sul tavolo.



Svolgimento del gioco

A chi tra di voi è mai caduta in testa una noce di cocco? Dai tu il segnale di partenza "Attenzione, noce di cocco!" della frenetica ricerca tra le carte. L'ambiente ora si scalda! Giocate tutti contemporaneamente e cercate tre animali **di un colore**. Scoprite una carta dopo l'altra, guardatela e decidete se intendete tenerla **scoperta** davanti a voi oppure, in caso contrario, rimetterla **coperta** tra le carte disposte in cerchio. La prima carta che dovete prendere è sempre quella di un elefante. Cercate poi la carta, dello stesso colore, di un panda e mettetela al di sopra della carta elefante. Vi manca infine ancora la carta di un camaleonte.

Importanti regole per rovistare

- Potete scoprire le carte soltanto con una mano.
- Potete cercare solo animali di un colore.

Importanti regole per rovistare

Non appena hai davanti a te tutti e tre gli animali diversi di un colore, afferra rapidamente il sacchetto noce di cocco di questo colore e mettilo davanti a te. La carta scimmia resta sul tavolo. Nel frattempo, i tuoi compagni di gioco continuano a rovistare tra le carte.

Anche tu puoi ricominciare subito a rovistare per iniziare così un nuovo tris. Le carte animale che hai appena raccolto restano davanti a te.

Nota bene: non appena un giocatore ha afferrato un sacchetto noce di cocco, questo colore resta assegnato. Tutti i giocatori che stanno raccogliendo carte animale di questo colore possono rimetterle velocemente nel cerchio di carte.

Esempio:



Hai raccolto animali della giungla di colore giallo e puoi ora afferrare il sacchetto giallo, che, in questo caso, nella valutazione finale conta quattro noci di cocco, perché sulla carta scimmia ci sono quattro noci di cocco.

Attenzione alla tigre!



Il giocatore che scopre la carta tigre la rimette scoperta sul tavolo e avvisa i compagni di gioco esclamando: "Attenzione alla tigre!". Il gioco si fa ora ancor più rapido: da questo momento potete le carte che avete scoperto - e che non volete o non potete tenere - di nuovo scoperte tra le carte del cerchio. Per formare i vostri tris della giungla potete raccogliere sia carte scoperte che coperte.

Conclusione del giro e distribuzione delle carte scimmia

Un giro finisce quando sono stati afferrati tutti e quattro i sacchetti.

Controllate se i giocatori che hanno afferrato i sacchetti hanno davanti a loro i tris corretti. Questi giocatori ricevono la rispettiva carta scimmia, che mettono davanti a sé.

Se un giocatore ha afferrato il sacchetto sbagliato, non riceve nulla e la carta scimmia si ritira dal gioco. Il giocatore che ha sbagliato, per punizione, deve consegnare una carta scimmia, a condizione che ne abbia almeno una. Anche questa carta scimmia viene ritirata dal gioco.

Nuovo giro

Si riconsegnano i sacchetti di cui ci si è impadroniti, si mescolano tutte le carte animale, si pescano quattro nuove carte scimmia e si monta di nuovo il campo di gioco come all'inizio.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce dopo quattro giri. Ogni giocatore somma le noci di cocco delle sue carte scimmia. Vince il gioco chi ha il maggior numero di noci di cocco.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de