



**AFFEN**  
1 PRO SPIELER



**BRUNO**

**ZIEL**  
BANANEN FELD

**START**

**KOKOSNÜSSE**  
1 PRO SPIELER

**3 WÜRFEL**

**START**  
**BRUNO**

**BANANA GANG**

## SETUP

Jeder Spieler nimmt einen Affen und setzt ihn auf das Startfeld ganz links. Außerdem erhält jeder Spieler noch eine Kokosnuss und legt sie vor sich ab. Bruno wird auf das mittlere Feld gesetzt.

Der Spieler, der Bananen am meisten liebt, beginnt das Spiel.

## ZUG

In deinem Zug kannst du deinen Affen oder Bruno bewegen, oder eine Kokosnuss werfen.

Würfle mit allen 3 Würfeln und wähle eine der Optionen (A/B):

### A) Affen bewegen

Wähle einen Würfel und ziehe deinen Affen ODER Bruno in eine beliebige Richtung.

Danach ziehen alle anderen Spieler die Differenz der beiden nicht verwendeten Würfel in Richtung Bananen (z.B.  $4 - 2 = 2$  Schritte). Liegen weniger Felder vor ihnen, als sie ziehen müssen, müssen sie alle Schritte rückwärts ziehen.

- Affen und Bruno können während ihrer Bewegung die Richtung nicht ändern.
- Bleibt Bruno bei einem Affen stehen, oder ein Affe bei Bruno, dann muss der Affe sofort zurück an den Start und darf sich nicht mehr bewegen.
- Bruno darf sich nicht auf das Startfeld oder das Feld mit den Bananen bewegen.
- Endet der Zug eines Spielers auf einem Feld mit einer abgelegten Kokosnuss, darf er sich diese nehmen, außer er hat bereits eine.

### B) Eine Kokosnuss werfen

Willst du dich nicht bewegen, dann leg deine Kokosnuss auf ein Feld mit Affen. Alle Affen auf dem Feld müssen zurück an den Start, und die Kokosnuss bleibt auf dem Feld liegen. Kokosnüsse haben keine Auswirkung auf Bruno.

## SPIELENDE

Der Affe, der zuerst das Bananenfeld betritt, gewinnt das Spiel.

Affen müssen ihren Zug genau auf diesem Feld beenden. Können sie das nicht, müssen sie sich in die entgegengesetzte Richtung bewegen oder eine andere Aktion wählen.

## IMPRESSUM

Autor & Grafik: Christoph Scheiblhöfer  
2020 © Game-a-lot – [www.game-a-lot.fun](http://www.game-a-lot.fun)