Max Gerchambeau

Banana Jump

2–5 Mitspieler
Ab 4 Jahren
Spieldauer: ca. 15 Min.

Was bisher geschah...

Auf der sonnigen Lichtung im Urwald spielen die Tiere! Baboon, der Affe, fordert die anderen Tiere heraus – er will schneller von Baum zu Baum um die Lichtung herum springen als seine Freunde brauchen, um sich alle auf der Lichtung zu versammeln. Er ist sich so siegessicher, dass er auf jedem Baum noch eine Banane essen möchte. Die anderen Tiere nehmen die Herausforderung an und laufen zur Lichtung, um sich dort aufzustellen und zu gewinnen.

Spielmaterial:

1 großes Spielbrett mit 25 Tierfeldern
1 Affe Baboon aus Holz
25 Tiere aus Holz, in 5 verschiedenen Farben pro Tierart
1 Würfel mit 5 Farben und einer Seite „Banane“ (Joker)
1 Würfel mit 5 Farben und einer Seite „Affe“ (Baboon)
37 Münzen (Kunststoffchips)

Ziel des Spiels:

Die Spieler sollen mit Hilfe der Würfel alle Tiere auf die Felder des Spielplans stellen. Dabei versuchen alle, Baboon daran zu hindern, sein Startfeld wieder zu erreichen, bevor alle Tiere auf der Lichtung stehen – denn dann würde ja Baboon gewinnen. Neben dieser gemeinsamen Aufgabe möchte aber jeder selbst das Spiel gewinnen, indem er durch geschicktes Platzieren der Tiere auf dem Spielplan mehr Münzen als seine Mitspieler bekommt.

Vorbereitung:

Der Spielplan wird mitten auf den Tisch gelegt und Baboon auf sein Startfeld gestellt *(Bild 1)*.

Jeder Spieler bekommt alle 5 Tiere einer Tierart und stellt sie vor sich auf. Bei weniger als 5 Spielern werden die übrigen Tiere für jeden Spieler erreichbar auf den Tisch gestellt.

Die Münzen bleiben in der Schachtel.
Ein Spieler übernimmt das Austeilen der Münzen, wenn ein Spieler im Lauf des Spiels eine gewinnt.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Auch Baboon wird im Uhrzeigersinn gezogen. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und macht entsprechend der folgenden Regeln seinen Zug.

Zugregeln für die Tiere:

- **Jeder Spieler darf jedes der 25 Tiere ziehen, also nicht nur seine eigenen, sondern auch die seiner Mitspieler und die übrigen Tiere.**
- **Die Tiere dürfen nur auf Felder der gleichen Farbe gesetzt werden.**
- **Zeigen die Würfel eine Farbe, muss der Spieler ein Tier dieser Farbe auf das entsprechende Feld setzen, wenn möglich.**
- **Zeigt ein Würfel die Banane (= Joker), darf der Spieler irgendein Tier auf das entsprechende Feld setzen – oder Baboon ein Bananenfeld zurücksetzen.**
- **Für jede Tierart ist eine eigene senkrechte Reihe auf dem Spielfeld vorgesehen. Ein grüner Löwe darf z.B. nicht auf das grüne Feld in der Elefantenreihe gestellt werden *(siehe Bild 2)*.**
- **Die senkrechten Reihen müssen in Pfeilrichtung von unten nach oben besetzt werden, beginnend bei dem abgebildeten Tier. Dabei darf zwischen 2 Tieren kein Feld unbesetzt bleiben *(siehe Bild 3)*. Erst muss also z.B. der grüne Elefant gesetzt werden, dann der gelbe und erst dann darf der rote Elefant auf sein Feld, und so fort. Das gilt entsprechend für die anderen Reihen.**

Bild 1

Bild 2

Bild 3

Winning Moves

Zugmöglichkeiten für Baboon:

- Zeigen die Würfel 2 Farben und der Spieler kann kein Tier auf die Lichtung stellen, muss er Baboon zum nächsten Bananenfeld vorrücken.
- Zeigt ein Würfel die Banane (=Joker), darf der Spieler Baboon ein Bananenfeld zurücksetzen oder, wenn möglich, ein beliebiges Tier auf seinen Platz stellen.
- Zeigt ein Würfel Baboon, muss der Spieler ihn zum nächsten Bananenfeld vorrücken.

Würfelkombinationen:

Bei jeder der 4 verschiedenen Würfel-Kombinationen kann man also wie folgt ziehen:

2 gleiche oder verschiedene Farben

1 oder 2 Tiere dieser Farben auf das entsprechende Feld setzen, wenn möglich. Kann man kein Tier setzen, muss man Baboon 1 Feld weiterziehen.

1 Farbe und Banane

1 Tier dieser Farbe (hier im Beispiel grün) auf das entsprechende Feld setzen, wenn möglich.

Baboon zum vorigen Bananenfeld zurückziehen oder ein beliebiges Tier setzen.

1 Farbe und Baboon

1 Tier dieser Farbe (hier im Beispiel rot) auf das entsprechende Feld setzen, wenn möglich.

Baboon ein Feld vorrücken.

Banane und Baboon

1 beliebiges Tier setzen,
oder Baboon ein Bananenfeld zurückziehen.

Baboon ein Bananenfeld vorrücken.

Münzen sammeln:

Wer an der Reihe ist, gewinnt jedes Mal eine Münze, wenn er ein eigenes Tier auf das Spielbrett stellt. Außerdem gewinnt er jedes Mal eine Münze, wenn er das fünfte Tier in eine Reihe (senkrecht oder waagerecht) stellt. Wenn ein Spieler sein eigenes Tier auf ein Feld stellt und damit die Reihe vervollständigt, bekommt er natürlich 2 Münzen.
Der Spieler, der das letzte Tier auf den Spielplan setzt, bekommt ebenfalls 2 Münzen, weil es immer zugleich eine senkrechte und eine waagerechte Reihe vervollständigt – und eine dritte Münze, wenn es auch noch ein eigenes Tier ist.

Spielende und Gewinner:

Ein Spiel ist zu Ende, wenn alle 25 Tiere auf dem Spielplan stehen oder wenn Baboon eine ganze Runde um das Spielbrett geschafft und wieder sein Startfeld erreicht hat.
Im ersten Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Münzen gesammelt hat.
Im zweiten Fall hat Baboon dieses Spiel gewonnen und die Spieler zusammen verloren.

Man spielt am besten 3 oder mehr Partien.
Dann ist der Spieler, der die meisten Runden für sich entschieden hat, der Gewinner des Spiels.

Für die jüngeren Spieler:

Mit jüngeren Spielern kann man auch ohne Münzen spielen. In diesem Fall gewinnen entweder alle Spieler zusammen oder Baboon, der Affe.

© 2010 Winning Moves. Alle Rechte vorbehalten.
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

Winning Moves