

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

AFFENSTARK

Nr. 4367



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1996

Affenstark

Ein Stapelspiel für 2 bis 4 geschickte Kinder ab 5 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten
Spielidee: Stefanie Rohner und Christian Wolf
Grafik: Ines Frömel

Die beiden Affen Carla und Alfons präsentieren ihre große Stapelnummer. Wird es Carla gelingen, den wackeligen Bananenturm mit Alfons obendrauf im Gleichgewicht zu halten?

Spielinhalt:

- 1 großer Affe (Carla)
- 1 kleiner Affe (Alfons)
- 10 Bananen
- 1 Balken
- 1 Würfel
- 33 Dschungelsteine

Spielziel:

Kurzanleitung: Wer hat beim Bananenaffenstapeln die ruhigste Hand und sammelt 9 Dschungelsteine?

Spielvorbereitung:

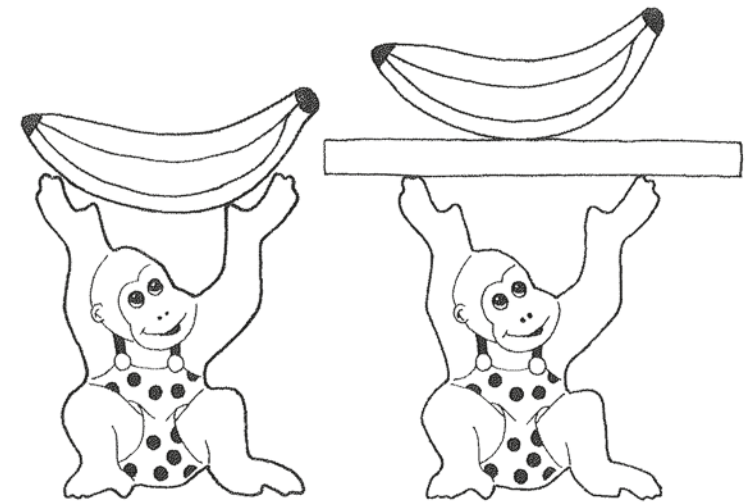
Carla aufstellen, evtl. mit Balken Carla (der große Affe) wird auf eine glatte, ebene Tischfläche gestellt.

Ganz geschickte Kinder können zusätzlich den **Balken** auf Carlas Hände legen, dann wird der **Bananenturm noch wackeliger**.

2 Dschungelsteine als Startkapital Jedes Kind bekommt 2 Dschungelsteine als Startkapital. Die übrigen Steine bleiben in der Schachtel. Alfons und die Bananen werden bereitgelegt.

Spielablauf:

1. Banane auflegen Wer am liebsten Bananen isst, darf mit dem Stapelkunststück beginnen und eine Banane - mit der Wölbung nach unten - auf Carlas Hände bzw. auf den Balken legen.



1x würfeln

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt 1x.



Bananen stapeln

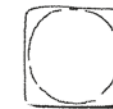
Eine oder zwei Bananen:

Lege **eine bzw. zwei Bananen** mit der Wölbung nach unten auf die vorherigen Bananen. Du darfst dabei nur **diejenige Banane berühren, die du auf den Stapel legst**, nicht aber die darunterliegenden. Allerdings darfst du mit der Banane von oben drücken und sie hin und her bewegen, bis sie gut sitzt. Lasse dann die Banane langsam und vorsichtig los, damit der Stapel im Gleichgewicht bleibt.

Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Würfelst du allerdings ein **Bananensymbol**, wenn **Carla schon alle 10 Bananen trägt**, mußt du **sofort Alfons** oben auf den Bananenturm stellen.

Geschafft? Wenn der Turm jetzt noch steht, bekommst du **2 Dschungelsteine** aus der Schachtel. Das Bananenstapelkunststück ist für diese Runde zu Ende.



nichts stapeln

Leere Würfelseite:

Glück gehabt: Du brauchst dieses Mal **keine Banane auf den Stapel** zu legen. Gib den Würfel an das nächste Kind weiter.



Alfons auf den Turm setzen

Affe:

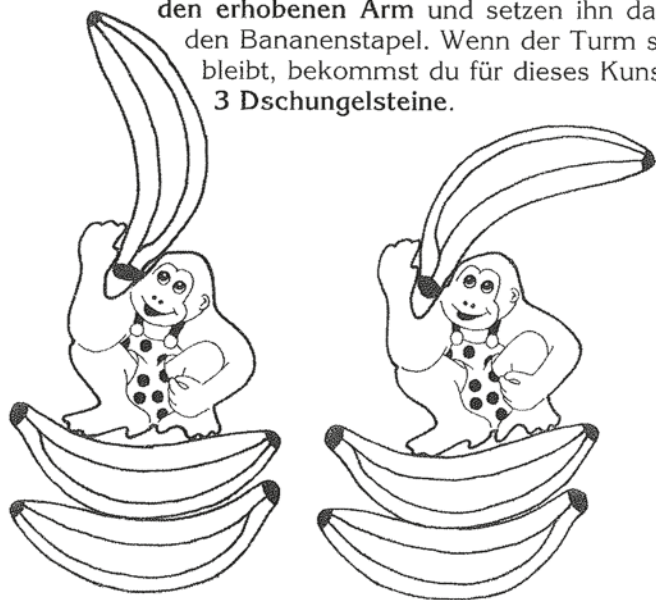
Jetzt kommt Alfons an die Reihe: **Setze den kleinen Affen oben auf den Bananenturm**. Diesmal darfst du dabei auch die oberste Banane festhalten und verschieben.

Gelingt das Kunststück, bekommst du **2 Dschungelsteine** aus der Schachtel.

Der Bananenstapel wird abgeräumt, und du darfst mit der

nächsten Stapelnummer beginnen. Lege dazu die erste Banane auf Carlas Hände.

Ganz geschickte Kinder stecken Alfons **eine Banane** unter den **erhobenen Arm** und setzen ihn dann auf den Bananenstapel. Wenn der Turm stehenbleibt, bekommst du für dieses Kunststück **3 Dschungelsteine**.



Runde zuende

Immer wenn Alfons oben auf dem Bananenturm sitzt, ist die Stapelnummer zuende und eine neue Runde beginnt.

Turm mit Alfons bleibt stehen: 2 bzw. 3 Dschungelsteine nehmen, neue Stapelnummer

Der Turm bleibt stehen:

Wenn dir das Kunststück gelingt und der Turm mit Carla und Alfons **stehenbleibt**, bekommst du **2 Dschungelsteine** aus der Schachtel.

Hat Alfons dabei noch eine **Banane** im Arm, bekommst du **3 Dschungelsteine**.

Räume den Turm ab und beginne mit der nächsten Stapelnummer, indem du die erste Banane auf Carlas Hände legst. Das Spiel geht dann wie oben beschrieben weiter.

Turm fällt um: 1 Dschungelstein abgeben, neue Stapelnummer

Der Turm fällt um:

Fällt der Turm aber zusammen, während du Bananen stapelst oder Alfons oben draufsetzt, mußt du **einen deiner Dschungelsteine** - wenn du noch einen hast - **zurück in die Schachtel legen**. Beginne danach mit der nächsten Stapelnummer wie oben beschrieben.

9 Dschungelsteine

Spielende:

Wer zuerst **9 Dschungelsteine** gesammelt hat, gewinnt das Spiel und wird Bananenaffenstapelmeister.

Habermaß Game Nr. 4367

Mighty Monkey

A game of skill for 2 to 4 players aged 5 and upwards.

Length of the game: 15 minutes approx.

Game idea by: Stefanie Rohner and Christian Wolf

Graphic design: Ines Frömelt

The two monkeys Carla and Alfons are doing their big balancing act. Will Carla be able to balance the wobbly banana tower so that Alfons stays on top?

Contents:

- 1 large monkey (Carla)
- 1 small monkey (Alfons)
- 10 bananas
- 1 wooden beam
- 1 dice
- 33 jungle counters

Short instructions:

Aim of the game:

Who is the best at keeping his or her hand steady while piling up bananas in order to collect 9 jungle counters?

place Carla, with beam if you want to

Preparation:

Carla (the large monkey) is put on a smooth and even table surface.

In addition, particularly skilful children can put the **beam** on Carla's hand so that the **banana tower becomes even more wobbly**.

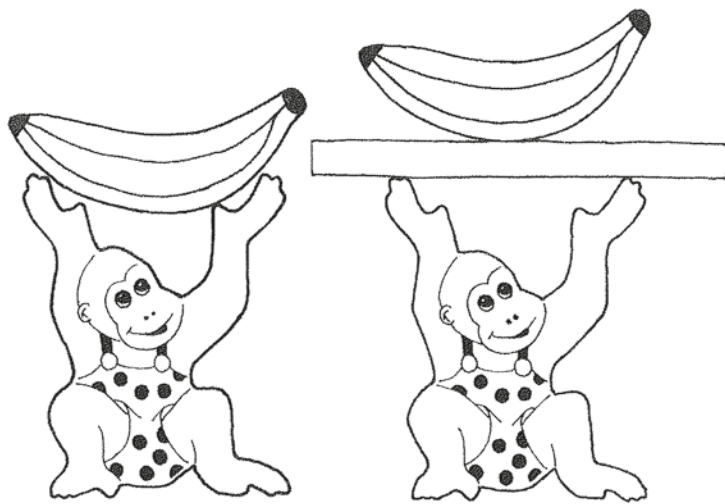
2 jungle counters to begin with

Every player gets **2 jungle counters** to begin with. The remaining counters stay in the box. Get Alfons and the bananas ready.

place the first banana

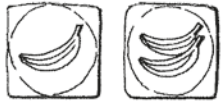
How to play the game:

The player who likes bananas best should start with the balancing act by putting one banana - curving downwards - on Carla's hands or on the beam.



throw the dice once

Play in a clockwise direction. Throw the dice once, for each player's turn.



pile up bananas

One or two bananas:

Put **one or two bananas curving downwards** on top of the previous bananas. You may only **touch the banana which you put on the pile**, but not the ones underneath. However, you may push the banana you are placing a little bit from the top and move it back and forth until it sits right. Then let go of the banana carefully so that the pile stays balanced.

Now it's the next player's turn.

If your dice shows the **banana symbol**, when Carla is already **balancing 10 bananas**, then you must **immediately put Alfons** on top of the banana tower.

Done that? If the tower is still upright, you get **2 jungle counters** from the box. The banana balancing act is then finished for this round.



don't place

Blank side of the dice:

You've been lucky: This time you **don't have to put a banana** on the pile. Pass the dice on to the next child.



Alfons on the tower

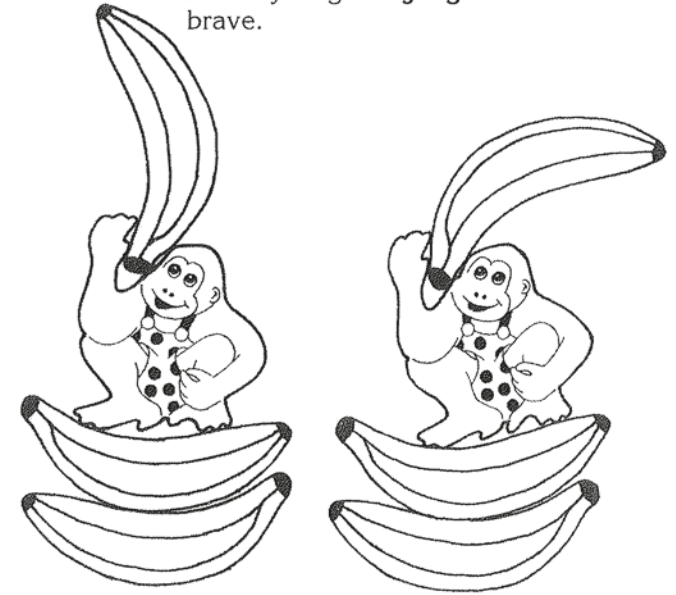
Monkey:

Now it's Alfons's turn: **put the little monkey on top of the banana tower**. This time you can keep hold of the top banana and move it back and forth.

If this act succeeds, you get **2 jungle counters** from the box. Now the banana tower is cleared away and you can start with the next balancing act. To do so, place the first banana on

Carla's hands.

Especially nifty children can stick a **banana under the raised arm** of Alfons and then put it on the banana pile. When the is balanced you get **3 jungle counters** for being so brave.



end of round

Whenever Alfons gets to the top of the banana tower, the balancing act is over and a new round starts.

if the tower with Alfons stays balanced: take 2 or 3 jungle counters, new balancing act

The tower stays balanced:

If you manage to do this and the tower with Carla and Alfons stays balanced, you get **2 jungle counters** from the box.

With Alfons on top and a **banana in his arm**, you get **3 jungle counters**.

Clear away the tower and start with the next balancing act putting the first banana in Carla's hands. The game continues as described above.

tower falls over: put back 1 jungle counter, new balancing act

The tower falls over:

If the tower falls over while you are piling up bananas or when Alfons sits on top of it, you must **put one of your jungle counters back into the box** - that is if you still have one.

Then start with the next balancing act as described before.

9 jungle counters

End of the game:

Whoever gets the first **9 jungle counters**, is the winner and becomes champion of the banana balancing act.

Singeries

Un jeu d'empilage pour 2 à 4 enfants habiles à partir de 5 ans.

La durée du jeu: environ 15 minutes
Auteurs du jeu: Stefanie Rohner et Christian Wolf
Création graphique: Ines Frömelt

Les deux singes, Carla et Alfons présentent leur jeu d'acrobatie. Est-ce que Carla parviendra à tenir la tour de bananes instable avec Alfons au-dessus en équilibre?

Le contenu du jeu:

- 1 grand singe (Carla)
- 1 petit singe (Alfons)
- 10 bananes
- 1 poutre
- 1 dé
- 33 jetons de la jungle

Le but du jeu:

Instructions
sommaires:

Qui est le plus adroit pour empiler des bananes et rassembler 9 jetons de la jungle?

La préparation du jeu:

placer Carla sur
la table, éventuellement avec
la poutre

Carla (le grand singe) est posée sur une table lisse et régulière.

2 jetons de la
jungle pour
commencer

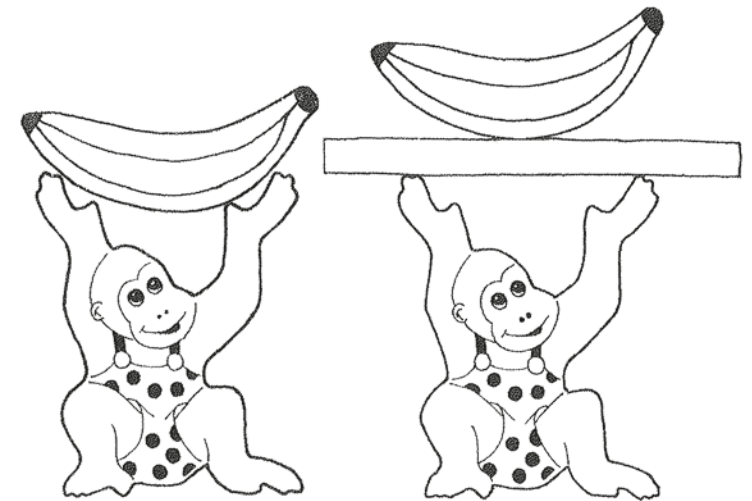
Les enfants les plus adroits peuvent mettre la poutre sur les mains de Carla. De cette façon la tour de bananes sera plus instable encore.

Tous les enfants reçoivent 2 jetons de la jungle pour commencer. Les autres jetons restent dans la boîte. On sort Alfons et les bananes de la boîte.

Le déroulement du jeu:

mettre la 1ère
banane

Celui qui aime le plus de tous les bananes, peut commencer ce numéro d'acrobatie et mettre une banane - avec la demi-lune tournée vers le haut - sur les mains de Carla, ou éventuellement sur la poutre.



jeter le dé 1 fois

On joue dans le sens des aiguilles de la montre. Si c'est à toi, tu jettes le dé une seule fois.



empiler des
bananes

Une ou deux bananes:

Tu mets **une ou deux bananes** avec la demi-lune tournée vers le haut sur les bananes empilées. Tu as seulement le droit de toucher ta propre banane, que tu places sur la pile, et non pas celles qui s'y trouvent déjà. Tu peux cependant appuyer vers le bas avec ta banane ou la tourner dans toutes les directions jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la bonne position. Alors il faut lâcher ta banane prudemment et doucement pour que la pile reste en équilibre.

Puis c'est le tour de l'enfant suivant.

Si tu jettes **une ou deux bananes** avec le dé, alors que Carla en porte déjà 10, c'est Alfons que tu dois poser cette fois sur la tour de bananes.

Si tu y arrives et la tour reste debout, tu auras droit à **deux jetons de la jungle**, qui sont restés dans la boîte. Le numéro d'acrobatie se termine.



ne pas empiler

La face sans symbole:

Tu as eu de la chance! Cette fois-ci tu ne dois pas mettre de banane sur la pile. Tu passes le dé à ton voisin.



poser Alfons sur
la tour

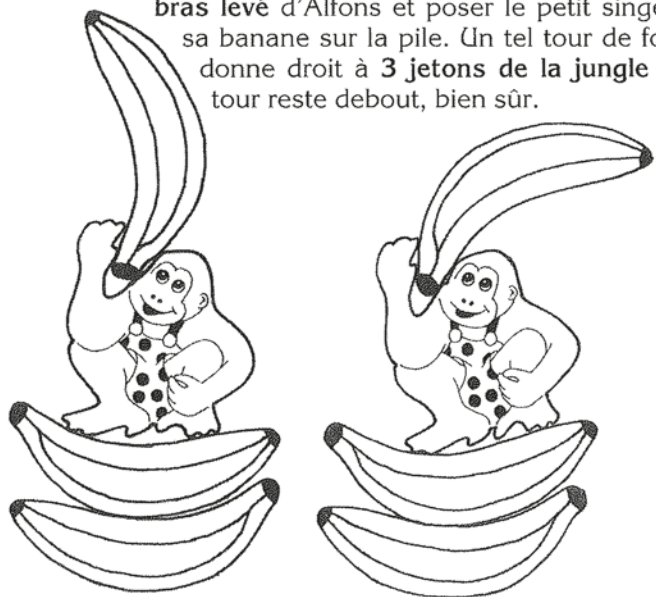
Le singe:

C'est le tour d'Alfons: pose le petit singe au-dessus de la tour de bananes. Cette fois-ci tu as le droit de soutenir et de déplacer la dernière banane.

Si tu y arrives, tu auras **deux jetons de la jungle** de la boîte. On démonte la pile de bananes, et un nouveau numéro peut

commencer. A cette fin on met une première banane sur les mains de Carla.

Des enfants très habiles peuvent mettre **une banane dans le bras levé d'Alfons** et poser le petit singe avec sa banane sur la pile. Un tel tour de force te donne droit à **3 jetons de la jungle** - si la tour reste debout, bien sûr.



le tour du jeu se termine

A chaque fois qu'Alfons se trouve tout en haut de la tour de bananes, le numéro d'acrobatie se termine et un nouveau tour du jeu commence.

la tour avec Alfons reste debout: prends 2 ou 3 jetons de la jungle, un nouveau numéro commence

La tour reste debout:

Si tu arrives à réaliser ce numéro, et que la tour avec Carla et Alfons reste debout, tu auras droit à **2 jetons de la jungle** de la boîte.

Si en plus Alfons porte une **banane** dans le bras, tu auras droit à **3 jetons de jungle**.

Démonte la tour et commence un nouveau numéro d'acrobatie en plaçant une première banane sur les mains de Carla. Le jeu se déroule alors comme nous l'avons décrit.

La tour s'effondre:

la tour s'effondre: rendre un jeton de la jungle, un nouveau numéro d'acrobatie commence

Si la tour s'effondre pendant que tu empiles les bananes, ou que tu poses Alfons sur les bananes, tu devras **remettre l'un de tes jetons de la jungle dans la boîte** - s'il te reste un jeton de la jungle bien entendu. Maintenant commence un nouveau numéro d'acrobatie, comme nous l'avons décrit.

La fin du jeu:

9 jetons de la jungle

Celui qui est le premier à obtenir **9 jetons de la jungle**, gagne le jeu et devient maître empileur de bananes.

Gioco Habermas nr. 4367

Occhio alla banana!

Un gioco d'abilità per 2-4 bambini di 5 o più anni.

Durata del gioco: 15 minuti circa
Autori: Stefanie Rohner e Christian Wolf
Grafica: Ines Frömelt

Vi presentiamo Carla e Alfonso con il loro formidabile numero acrobatico. Riuscirà Carla a tenere in equilibrio la torre traballante di banane con Alfonso in cima?

Contenuto del gioco:

1 scimmia (Carla)
1 scimmietto (Alfonso)
10 banane
1 sbarra
1 dado
33 pedine

Scopo del gioco:

Sunto delle istruzioni:

Chi avrà la mano più ferma nell'accatastare banane e scimmie riunendo così 9 pedine?

collocare Carla, e volendo la sbarra

Prepariamoci a giocare:

Mettiamo Carla (la scimmia) sulla superficie piana di un tavolo.

I bambini particolarmente abili potranno sistemare la sbarra sulle mani di Carla, rendendo così **la torre di banane ancora più traballante**.

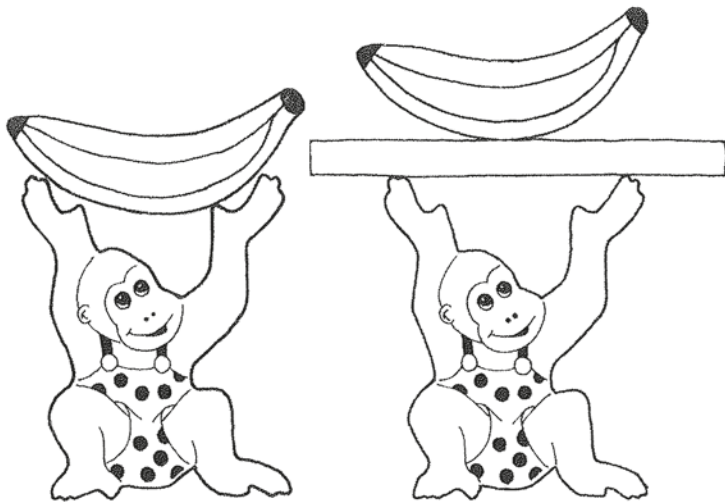
capitale di partenza 2 pedine

Ogni giocatore riceve **due pedine come capitale di partenza**. Le altre pedine restano nella scatola. Prepariamo Alfonso e le banane.

porre la prima banana

Il gioco:

Il più ghiotto di banane inizia l'esercizio acrobatico ponendo una banana - curva rivolta al basso - sulle mani di Carla oppure sulla sbarra.



tirare una volta il dado

Giocheremo in senso orario; ora tocca al prossimo giocatore tirare 1 volta il dado.



accumulare banane

Una o due banane:

Poni una o due banane con la curva verso il basso sulle banane già in equilibrio: attenzione! puoi toccare unicamente la banana che aggiungi alla torre, ma non quelle sottostanti. Potrai invece muovere con precauzione la tua banana premendola sulla altre, finché non raggiunge uno stabile equilibrio. Distacca ora la tua mano, facendo molta attenzione a non compromettere l'equilibrio della pila di banane.

Ora é il turno del seguente giocatore.

Se esce il simbolo della banana quando Carla già regge tutte le dieci banane, potrai subito Alfonso sulla torre di banane. Ci sei riuscito? Bene, se la torre regge, potrai prendere 2 pedine dalla scatola; termina così il primo numero d'acrobazia con le banane.

Sul dado non c'è alcun simbolo:

Che fortuna! Per questa volta non devi sistemare una banana sulla pila e passi il turno.

Scimmietto:

Ecco, adesso é il turno d'Alfonso: sistemalo in cima alla torre di banane. Questa volta potrai toccare e spostare anche l'ultima banana della torre.

Ci sei riuscito? Riceverai 2 pedine.

Si smonta la torre tu inizierai il successivo numero acrobati-



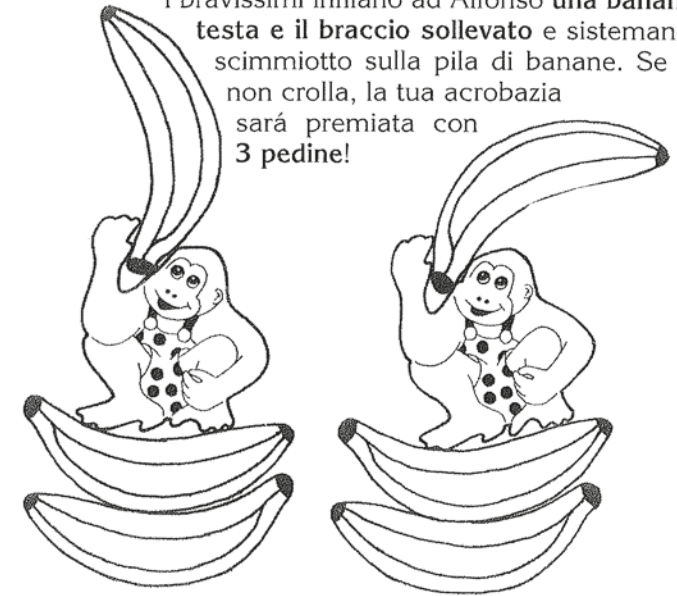
saltare il turno



porre Alfonso sulla torre

co. Sistema la prima banana sulle mani di Carla.

I bravissimi infilano ad Alfonso una banana tra la testa e il braccio sollevato e sistemano poi lo scimmietto sulla pila di banane. Se la torre non crolla, la tua acrobazia sarà premiata con 3 pedine!



fine del giro

Alfonso al culmine della pila di banane chiude il numero acrobatico che inizierà daccapo.

la torre con Alfonso regge: ricevi 2 o 3 pedine, inizia un nuovo numero acrobatico

La torre regge:

Nel caso la tua torre con Carla e Alfonso non crolli, riceverai 2 delle pedine della scatola.

Inoltre, se Alfonso regge anche una banana, ne riceverai 3. Smonta la torre e inizia un nuovo numero acrobatico ponendo la prima banana sulle mani di Carla. Il gioco prosegue come innanzi spiegato.

la torre crolla: perdi una pedina, il gioco inizia daccapo

La torre crolla:

Nel caso la torre crolli mentre vi poni delle banane o Alfonso, dovrai riporre nella scatola una delle tue pedine, sempre che tu ne possieda ancora una. Inizia poi il seguente numero acrobatico come innanzi spiegato.

9 pedine

Conclusione del gioco:

Vincerà chi per primo avrà riunito 9 pedine e sarà così il campione acrobatico di "Occhio alla banana!".

Apesterk

Een behendigheidsspel voor 2 tot 4 handige kinderen vanaf 5 jaar.

Speelduur: ca. 15 minuten
Spelontwerp: Stefanie Rohner en Christian Wolf
Grafische vormgeving: Ines Frömelt

Beide apen Carla en Alfons presenteren hun grote stapelnummer. Zal het Carla lukken om de wankelende bananentoren met Alfons erbovenop in evenwicht te houden?

Spelinhoud:

- 1 grote aap (Carla)
- 1 kleine aap (Alfons)
- 10 bananen
- 1 dwarsbalkje
- 1 dobbelsteen
- 33 rimboestenen

Doel van het spel:

Wie heeft er bij het bananenstapelen de vastste hand en krijgt het eerst 9 rimboestenen bij elkaar?

Korte instructies:

Spelvoorbereiding:

Carla opstellen, ev. met balkje

Carla, de grote aap, moet op een vlakke en rechte tafel worden gezet.

Echt handige kinderen kunnen ook nog eens het dwarsbalkje op Carla d'r handen leggen. Dan wordt de bananentoren nog wankeler.

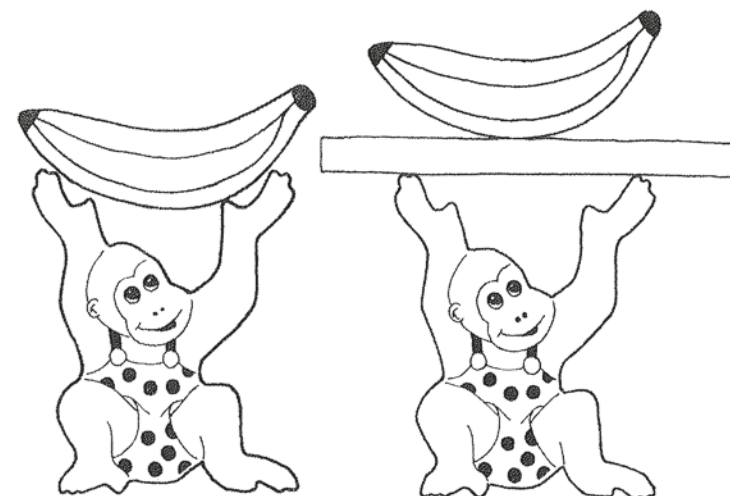
2 rimboestenen als startkapitaal

Elk kind begint met 2 rimboestenen als startkapitaal. De overige stenen blijven in de pot. Alfons en de bananen worden klaargelegd.

Spelverloop:

banaan er op leggen

Wie het meest van bananen houdt, mag met het stapelkunstje beginnen en een banaan - met de bolle kant naar beneden - op Carla's handen, dan wel op het dwarsbalkje neerleggen.



1x gooien

Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. Wie aan de beurt is, gooit 1x met de dobbelsteen.



Bananen stapelen

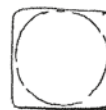
Een of twee bananen:

Leg één, respectievelijk twee, bananen met de bolle kant naar beneden op de bananen die er al liggen. Je mag daarbij alleen de banaan aanraken die jezelf boven op de stapel legt, en niet degene die er onder liggen. Wel mag je met je eigen banaan van bovenaf druk uitoefenen en haar heen en weer bewegen tot ze goed zit. Een maal op z'n plaats laat je haar langzaam en voorzichtig los zodat de stapel in evenwicht blijft.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Als je echter met de dobbelsteen een banaan gooit wanneer Carla alle tien de bananen al omhoog houdt, moet je Alfons boven op de bananentoren neerzetten.

Gelukt? Als de toren nog steeds overeind staat, krijg je 2 rimboestenen uit de pot. Het bananenstapelkunstje is wat deze ronde betreft voorbij.



niets stapelen

Een leeg vakje op de dobbelsteen:

Geluk gehad: deze keer hoeft je geen enkele banaan op de stapel te leggen. Geef de dobbelsteen door aan het volgende kind.



Alfons op de toren plaatsen

Een aap:

Nu komt Alfons aan de beurt: plaats het kleine aapje boven op de bananentoren. Dit keer mag je wel de bovenste banaan vastpakken en verschuiven.

Als het kunstje lukt, krijg je 2 rimboestenen uit de pot. Daarna wordt de toren afgebroken en nu mag jij met het volgende stapelnummer beginnen door als eerste een banaan bovenop Carla neer te leggen.

De allerhandigste kinderen steken **Alfons** ook nog eens een banaan onder z'n omhooggestoken arm. Als de toren blijft staan, krijg je voor dit kunststukje **3 rimboestenen**.



ronde voorbij

Elke keer wanneer **Alfons** boven op de bananentoren zit, is het stapelnummer afgelopen en begint er een nieuwe ronde.

de toren met **Alfons** blijft staan: **2 resp. 3 rimboestenen** pakken, nieuw stapelnummer

De toren blijft staan:

Wanneer het je lukt om het kunststukje te volbrengen en de toren met **Carla** en **Alfons** overeind **blijft staan**, ontvang je **2 rimboestenen** uit de pot.

Als **Alfons** ook nog eens een **banaan** onder z'n arm heeft, krijg je **3 rimboestenen**.

Breek de toren af en begin aan het volgende stapelnummer, door als eerste een banaan op **Carla's** handen te leggen. Het spel gaat dan als hierboven beschreven verder.

de toren valt om: **1 rimboesteen** terugleggen, nieuw stapelnummer

De toren valt om:

Valt de toren echter **om** wanneer je een banaan aan het stapelen bent, of **Alfons** er bovenop zet, dan moet je **één rimboesteen** - als je die tenminste nog hebt - **terug in de pot** leggen. Begin vervolgens met het volgende stapelnummer zoals eerder beschreven.

9 rimboestenen

Einde van het spel:

Degene die het eerst **9 rimboestenen** bij elkaar heeft verzameld, wint het spel en krijgt de titel van Bananenstapelgrootmeester.

Habermaß GmbH, 96473 Rodach, Postfach 1107