

# AFFENT PARTY



# KOKO KOLDER

00114

03114



A GAME BY PASCAL BERNARD, UNDER LICENSE FROM WEEK END GAMES

(NL)

## Koko Kolder

Een apenspel voor 3-8 apen vanaf 7 jaar

Ieder jaar, zo aan het einde van de zomer, treffen de verschillende apenstammen elkaar op een geheime plek diep in het woud. Zij komen bij elkaar om deel te nemen aan de Koko Kolder verkiezingen. De eerste aap die de beproevingen succesvol doorstaat, wordt een jaar lang Koning der Apen en zal zijn stam gedurende dat jaar welvaart en voorspoed brengen.

### Inhoud van de doos

- Kokosnoot met vrolijke apengeluiden
- 35 apenkaarten, bestaande uit:
  - De 5 leden van de familie Gorilla
  - De 5 leden van de familie Orang-Oetang
  - De 5 leden van de familie Slingeraap
  - De 4 leden van de familie Makaak
  - De 4 leden van de familie Baviaan
  - De 4 leden van de familie Chimpanseë
  - De 4 leden van de familie Oeistiti
  - De 4 leden van de familie Mandril
- 52 schattenkaarten: 26 met minpunten en 26 positieve kaarten
- 14 bijzondere schatkaarten
- 7 (apen) kanskaarten



Kokosnoot

Kanskaart



Bijzondere schatkaart



Schatkaart met pluspunten



Schatkaart met minpunten

### Spel in het kort

Zet de kokosnoot in het midden. Alle apenkaarten die meedoen, worden onder de spelers verdeeld. De spelers kiezen tegelijk een kaart uit hun hand en geven die dicht aan hun linker buurman. Dit gaat door tot een speler een apenfamilie compleet heeft. Deze speler legt zo snel mogelijk zijn hand op de kokosnoot. De andere spelers doen dit ook. De volgorde waarin dit gebeurt is belangrijk, want degene wiens hand onderop ligt (en dus het snelste is) mag als eerste kiezen uit de schatkaarten; de tweede van anderen mag als tweede kiezen en zo verder.

Er worden iedere ronde net zoveel schatkaarten opgelegd als er spelers zijn. De spelers kiezen hieruit een kaart in de volgorde waarin ze op de kokosnoot hebben geslagen. Dan begint er een nieuwe ronde.

Aan het einde van het spel worden de negatieve punten van de positieve punten afgetrokken. **Wie de meeste punten heeft, is de winnaar.**

### Voorbereiding

- Zet de kokosnoot aan. Aan de onderkant zit een schakelaar. Zet de kokosnoot vervolgens in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
- Haal de 35 apenkaarten uit de stapel en sorteer ze vervolgens per familie. Iedere apenfamilie heeft een eigen kleur.

Met drie spelers: gebruik de drie apenfamilies met 5 kaarten, te weten de 5 gorilla's, de 5 orang-oetangs en de 5 slingerapen.

**Met vier spelers:** gebruik 4 gorilla's, 4 oerang oetangs, 4 slingerapen en 4 makaken.

**Met vijf spelers:** gebruik vier gorilla's, 4 oerang oetangs, 4 slingerapen, 4 makaken en 4 bavianen.

Voor iedere speler meer voeg je een apenfamilie van vier kaarten toe.

- Schud de geselecteerde kaarten goed en verdeel ze onder de spelers.  
Bij drie spelers krijgt iedereen 5 kaarten en bij 4 t/m 8 spelers krijgt iedereen er vier. Neem de kaarten in je hand en laat ze niet zien aan de andere spelers.
- Schud alle andere kaarten (met de gele rugzijde) goed en leg ze op een stapel.

## Begin van het spel

Een compleet spel verloopt in rondes.

Een speler wordt benoemd tot Apenbaas. Deze wijze aap zorgt ervoor dat de ronde goed verloopt. De spelers nemen hun apenkaarten in de hand. Als de apenbaas het commando *neer* geeft, kiezen alle apen een kaart en leggen deze dicht op tafel, op een plaats waar hun linker buurman makkelijk bij kan om hem op te nemen.

Als iedereen een kaart heeft neergelegd, geeft de apenbaas het commando pakken. Alle apen pakken de nieuwe kaart op. Daarna volgt weer het commando *neer* en zo verder. Op deze manier houden de spelers dus altijd 4 kaarten in hun hand (bij drie spelers 5).

De spelers proberen vier (bij drie spelers vijf) kaarten van dezelfde apenfamilie te krijgen.

**Tip: hoe sneller je speelt, hoe leuker het spel is.**

## ...een complete apenfamilie....

Zodra een speler daarin slaagt, slaat hij met zijn hand op de kokosnoot en roept *koko*. De andere spelers plaatsen zo snel mogelijk hun hand bovenop de hand(en) die al op de kokosnoot liggen. De volgorde waarin dit gebeurt is belangrijk, want hoe sneller je reageert, hoe eerder je mag kiezen uit de schattenkaarten die straks worden omgedraaid.

## Apen zijn pestkoppen!

Je mag net doen alsof je een apenfamilie compleet hebt. Dan sla je bijvoorbeeld net naast de kokosnoot of je roept alleen maar *koko* maar slaat niet. Maar... een speler die als eerste op de kokosnoot slaat, terwijl hij geen apenfamilie compleet heeft, wordt bestraft.

Hij moet zijn schatkaart met de hoogste positieve waarde inleveren. Die kaart gaat uit het spel.

Als die speler nog geen schatkaarten heeft of alleen maar negatieve punten heeft, dan krijgt hij de kaart met de hoogste negatieve waarde van een van de andere spelers (zijn er twee van deze kaarten, dan mag de speler die linksom van de overtreder als eerste zo'n kaart heeft hem geven).

## De schatkaarten

Als de spelers eenmaal met hun hand op de kokosnoot liggen, is de volgorde van schatkaarten kiezen vastgesteld. De onderste hand mag straks eerst kiezen, de tweede van onderen als tweede en zo verder.

Voor iedere speler wordt er nu één kaart van de schatkaarten opgedraaid en op tafel gelegd.

Vervolgens mogen de spelers in de vastgestelde volgorde een kaart kiezen.

De gewone schatkaarten en de bijzondere schatkaarten worden op dezelfde manier gebruikt. Ze worden naast elkaar gelegd en in de vastgestelde volgorde mogen de spelers kiezen. Kiest een speler voor een bijzonder schatkaart, dan wordt deze



meteen uitgevoerd (ook als dit nadelig is voor die speler). De kaart gaat vervolgens uit het spel.



'een schatkaart'



'een bijzondere schatkaart'



'een (apen)kanskaart'

Als er een (apen)kanskaart wordt gedraaid, dan komt hij niet in het rijtje waaruit de spelers mogen kiezen. Deze worden meteen uitgevoerd en uit het spel verwijderd. Er wordt een nieuwe kaart voor gedraaid net zolang totdat er net zo veel schatten- of bijzondere schatkaarten liggen als er spelers zijn.

Dan kiezen de spelers hun kaarten en de ronde is afgelopen.

De apenkaarten worden geschud en weer uitgedeeld. Een nieuwe ronde begint!

## Einde van het spel.

Het spel is afgelopen als alle schatkaarten op zijn of als er minder schatkaarten zijn dan spelers. Iedere speler trekt zijn negatieve punten af van zijn positieve punten. Wie de hoogste score overhoudt, is de winnaar en dus Apenkoning!

Als je een potje wilt doen dat minder lang duurt, dan leg je een aantal schatkaarten uit het spel.

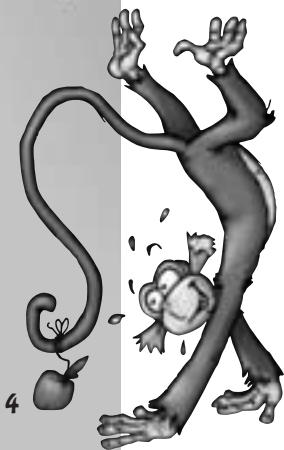
## Veel apenpret!

### Batterijen verwisselen

Draai met een kleine kruiskopschroevendraaier het batterij compartiment open. Er zitten 3 kleine batterijtjes in (L1154).

Let op: Leg ze er in, zoals ze erin zaten. Dus met de + zijde boven.

Draai vervolgens het batterij compartiment weer dicht.



# Affenparty

Ein Affenspiel für 3-8 Affen ab 7 Jahren

Jedes Jahr, gegen Ende des Sommers, treffen sich die verschiedenen Affenstämme an einem geheimen Ort tief im Dschungel. Sie kommen hier zusammen, um an den Koko Kolder-Wahlen teilzunehmen. Der Affe, der die Erprobungen als Erster erfolgreich besteht, wird für ein Jahr zum *König der Affen* gekrönt und wird seinem Stamm in diesem Jahr zu Glück und Wohlstand verhelfen.

## Inhalt der Schachtel

- Kokosnuss mit fröhlichen Affengeräuschen
- 35 Affenkarten, und zwar:
  - Die 5 Mitglieder der Familie Gorilla
  - Die 5 Mitglieder der Familie Orang-Utan
  - Die 5 Mitglieder der Familie Klammeraffe
  - Die 4 Mitglieder der Familie Makak
  - Die 4 Mitglieder der Familie Pavian
  - Die 4 Mitglieder der Familie Schimpanse
  - Die 4 Mitglieder der Familie Uistiti
  - Die 4 Mitglieder der Familie Mandril
- 52 Schatzkarten: 26 negative Karten und 26 positive Karten
- 14 besondere Schatzkarten
- 7 (Affen-) Glückskarten



## Das Spiel im Überblick

Die Kokosnuss wird in die Mitte gestellt. Alle Affenkarten, die im Spiel sind, werden an die Spieler verteilt. Die Spieler wählen gleichzeitig eine Karte aus ihrer Hand, die sie *verdeckt* an den Spieler links neben ihnen weiterreichen. Das Weitergeben von Karten setzt sich so lange fort, bis ein Spieler über eine komplette Affenfamilie verfügt.

Dieser Spieler legt dann so schnell wie möglich seine Hand auf die Kokosnuss.

Die anderen Spieler tun dies auch. Dabei ist die Reihenfolge wichtig, denn derjenige, dessen Hand unten liegt (der also am schnellsten ist), darf als Erster aus den Schatzkarten wählen, der zweite von unten darf als Zweiter wählen und so weiter.

In jeder Runde werden ebenso viele Schatzkarten offen ausgelegt wie Spieler mitspielen. Die Spieler wählen jeweils eine Karte aus, und zwar in der Reihenfolge, in der sie auf die Kokosnuss geschlagen haben. Dann beginnt eine neue Runde.

Am Ende des Spiels werden die negativen Punkte von den positiven Punkten abgezogen. **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.**

## Vorbereitung

- Die Kokosnuss wird eingeschaltet. An der Unterseite befindet sich ein Schalter. Dann wird die Kokosnuss mitten auf den Tisch gestellt, so dass alle Spieler sie gut anfassen können.
- Die 35 Affenkarten werden aus dem Stapel genommen und nach Familien sortiert. Jede Affenfamilie hat eine eigene Farbe.

**Mit drei Spielern:** im Spiel sind die drei Affenfamilien mit 5 Karten, also 5 Gorillas, 5 Orang-Utans und 5 Klammeraffen.

**Mit vier Spielern:** im Spiel sind die 4 Gorillas, 4 Orang-Utans, 4 Klammeraffen und 4 Makaken.

**Mit fünf Spielern:** im Spiel sind die 4 Gorillas, 4 Orang-Utans, 4 Klammeraffen, 4 Makaken und 4 Paviane.

Für jeden weiteren Spieler wird eine Affenfamilie mit 4 Karten hinzugefügt.

- Die ausgewählten Karten werden gut gemischt und unter den Spielern verteilt. Spielen drei Personen mit, erhält jeder von ihnen 5 Karten, bei 4 bis 8 Spielern erhält jeder von ihnen vier Karten. Die Karten werden so in der Hand gehalten, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können.
- Alle anderen Karten werden gemischt und (mit der gelben Rückseite) auf einen Stapel gelegt.

## Spielbeginn

Ein komplettes Spiel verläuft in Runden.

Ein Spieler wird zum *Affenchef* ernannt. Dieser weise Affe sorgt dafür, dass die Runde gut verläuft. Die Spieler nehmen ihre Affenkarten in die Hand. Wenn der Affenchef den Befehl *ablegen* erteilt, wählen alle Affen eine Karte aus und legen sie verdeckt auf den Tisch, so dass der Spieler zu ihrer Linken die Karte einfach aufnehmen kann. Wenn jeder eine Karte abgelegt hat, erteilt der Affenchef den Befehl *nehmen*. Alle Affen nehmen die neue Karte in die Hand. Dann folgt wieder der Befehl *ablegen* und so weiter. Auf diese Weise haben die Spieler also immer 4 Karten in der Hand (bei drei Spielern sind es 5 Karten).

Die Spieler versuchen, vier (bei drei Spielern 5) Karten derselben Affenfamilie in ihren Besitz zu bekommen.

**Tip:** Je höher das Tempo liegt, desto mehr Spass macht das Spiel.

## ...eine komplette Affenfamilie...

Sobald ein Spieler eine komplette Affenfamilie hat, schlägt er mit der Hand auf die Kokosnuss und ruft *Koko*. Die anderen Spieler legen ihre Hand so schnell wie möglich oben auf die Hand/Hände, die schon auf der Kokosnuss liegt/liegen. Die Reihenfolge ist dabei von Bedeutung, denn je schneller ein Spieler reagiert, desto eher darf er eine der Schatzkarten aussuchen, die anschließend umgedreht werden.

## Affen sind Plagegeister!

Ein Spieler darf auch vortäuschen, dass er eine komplette Affenfamilie besitzt. Dann schlägt er zum Beispiel neben die Kokosnuss oder ruft nur *Koko*, ohne aber zu schlagen. Aber ... ein Spieler, der dann als Erster auf die Kokosnuss schlägt, ohne dass er eine komplette Affenfamilie besitzt, wird bestraft.

Er muss seine Schatzkarte mit dem höchsten positiven Wert abgeben. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen.

Wenn dieser Spieler noch keine Schatzkarten oder nur negative Punkte hat, dann bekommt er von einem der anderen Spieler die Karte mit dem höchsten negativen Wert (haben zwei Karten denselben negativen Wert, dann darf der Spieler, der als Erster links vom Übertreter sitzt und eine dieser Karten hat, seine Karte abgeben).

## Die Schatzkarten

Wenn die Spieler ihre Hände auf die Kokosnuss gelegt haben, ist die Reihenfolge für die Auswahl der Schatzkarten festgelegt. Der Spieler, dessen Hand ganz unten liegt,

darf gleich als Erster aussuchen; der Spieler, dessen Hand an zweiter Stelle von unten liegt, darf als Zweiter wählen und so weiter.

Für jeden Spieler wird jetzt eine der Schatzkarten umgedreht und offen auf den Tisch gelegt. Anschließend dürfen die Spieler in der festgestellten Reihenfolge eine Karte auswählen.

Die Schatzkarten und die *besonderen* Schatzkarten werden in der gleichen Weise benutzt. Sie werden nebeneinander gelegt und die Spieler dürfen in der festgelegten Reihenfolge auswählen. Wählt ein Spieler eine besondere Schatzkarte aus, dann wird diese sofort ausgeführt (auch wenn das für diesen Spieler ungünstig ist). Die Karte wird danach aus dem Spiel herausgenommen.



**'eine  
Schatzkarte'**



**'eine besondere  
Schatzkarte'**



**'eine (Affen)  
Glückskarte'**

Wenn eine *(Affen)Glückskarte* umgedreht wird, wird sie nicht in die Reihe gelegt, aus der die Spieler auswählen dürfen. Diese Karte wird sofort aus dem Spiel herausgenommen, und an ihrer Stelle wird eine neue Karte umgedreht, solange bis ebenso viele Schatz- oder besondere Schatzkarten ausliegen wie Spieler mitspielen. Dann wählen die Spieler ihre Karten aus und dann ist diese Runde vorbei. Die Affenkarten werden gemischt und wieder verteilt. Eine neue Runde beginnt!

## Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Schatzkarten weg sind oder, wenn weniger Schatzkarten im Spiel sind als Spieler. Jeder Spieler zieht seine negativen Punkte von seinen positiven Punkten ab. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel und ist der Affenkönig!

Wenn das Spiel nicht so lange dauern soll, nimmt man einige Schatzkarten aus dem Spiel.

## Viel Affenspaß!

### Batteriewechsel

Öffnen Sie das Batteriefach mit einem kleinen Kreuzschlitzschraubenzieher.

Darin befinden sich 3 kleine Batterien (L1154).

Achtung: Legen Sie neue Batterien in gleicher Weise ein wie die alten Batterien, also mit der + Seite nach oben.

Dann verschließen Sie das Batteriefach wieder.





[www.jumbo-spiele.de](http://www.jumbo-spiele.de)  
[www.jumbo.nl](http://www.jumbo.nl)

Inventor : Pascal Bernard  
Design and licence: Week End Games  
Artwork : Franz Rey



© 2003 Jumbo International, Amsterdam.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.  
Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.