

Ett spel som ger dig något att bita i!
För 2-4 deltagare, ålder 6-99 år.

Innehåll

- 1 spelplan
- 4 krokodiler (med magnetstyrda käftar)
- 4 apor som spelpjäser (vit, gul, orange och lila)
- 1 elak röd apa (magnetisk)
- 1 vanlig tärning

Inledning

Läckra frukter väntar på dig och de andra aporna ute i träsket - men för att komma till ön där de finns måste du hoppa över hala stenar och förrådiska stockar, och dessutom förbi de hungriga krokodilerna! Om du har otur kan ett par käftar slå igen om just din apa...

Den som först når fram till frukterna har vunnit.

Förberedelser

- 1) Lägg spelplanen på bordet.
- 2) Blanda om krokodilerna och lägg dem på de utstansade platserna.
- 3) Var och en väljer en appjäs (inte den röda!) och ställer den på startcirkeln i samma färg (se figur 1).
- 4) Den elaka röda apan ställs på blomman, på ön med frukterna (se figur 2).
- 5) Den deltagare som kan göra den roligaste apgrimasen börjar. Turordningen är medsols.

Spelets gång

- 1) Spelets princip är denna: när det är din tur, slår du med tärningen och flyttar din apa lika många steg. Du flyttar längs slingan av stenar, stockar, krokodilhuvuden och krokodiler. Slingan mäter totalt 49 steg fram till och med ön med frukterna. En sexa ger *inte* något extrakast.
- 2) OM DU HAMNAR PÅ EN STEN händer inget, och det är näste deltagares tur.
- 3) OM DU HAMNAR PÅ EN TRÄSTOCK, då *måste* du byta plats med en annan apa, vilken du vill. Enda undantaget är att du *inte* kan byta plats med en apa som befinner sig i en krokodilmun.

- 4) HUR DU FLYTTAR FÖRBI EN KROKODIL: När du kommer till krokodilen flyttar du till cirkeln ovanpå käften, sedan till cirkeln på nacken, och så vidare steg för steg längs ryggen så långt tärningen räcker (se figur 3).
- 5) OM DU HAMNAR PÅ CIRKELN OVANPÅ EN KROKODILKÄFT måste du genast lägga din apa i krokodilens mun, och så tar du den elaka röda apan och ställer den på krokodilens nacke *med antingen huvudet eller fötterna nedåt* (välj själv).

5a) OM KÄFTARNA SLUTER SIG låter du den röda apan stå kvar på krokodilens nacke, medan din egen apa ligger kvar inne i munnen. Sedan är det näste deltagares tur.

5b) OM KÄFTARNA FÖRBLIR ÖPPNA ställer du tillbaka den röda apan på sin blomma, medan din egen apa ligger kvar i munnen. Sedan är det näste deltagares tur.

- 6) HUR DU KAN KOMMA UT UR EN STÄNGD KROKODILMUN: När det blir din tur slår du med tärningen. Visar den *jämnt* händer inget - din apa måste ligga kvar. Visar den *udda*, får du genast ställa tillbaka den röda apan på sin blomma, och så flyttar du din egen apa *bakåt* lika många steg längs slingan. Observera att du då *inte* ska bry dig om ifall du hamnar på en stock eller ett krokodilhuvud, ditt drag är över så snart du flyttat.

- 7) OM DIN APA LIGGER I EN ÖPPEN KROKODILMUN när det blir din tur, slår du med tärningen och flyttar enligt figur 4.

- 8) OM DU HAMNAR PÅ ETT TECKNAT KROKODILHUVUD har du tre möjligheter att välja på:

8a) Flytta en annan valfri apa *framåt* in i närmaste krokodilmun (får du bara göra om där är öppet och "ledigt"). Sedan prövar du själv med den elaka röda apan, och reglerna 5a och 5b gäller.

8b) Om det redan ligger en annan apa i en öppen krokodilmun, får du ta den röda apan och sätta på krokodilens nacke. Reglerna 5a och 5b gäller!

8c) Du får ta två krokodiler (vilka som helst, men det får inte finnas apor på eller i dem), blanda om krokodilerna bakom din rygg, och så sätter du tillbaka dem som du vill. Det är en fördel för dig om du själv håller reda på vilken som är vilken...

- 9) TRE VIKTIGA REGLER:

9a) Om det ligger en annan apa i en öppen krokodilmun, och du själv flyttar fram och hamnar på cirkeln på krokodilkäften så att denna stängs, är den andra apan instängd och regel 6 gäller då *inte* - din medspelare får inte kasta igen förrän du själv flyttat vidare och käften öppnats.

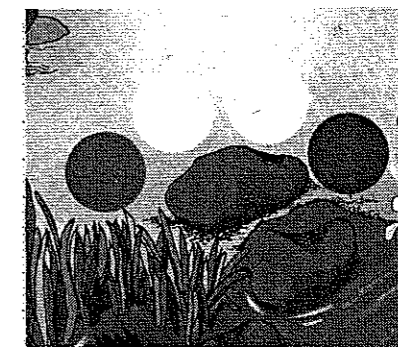
9b) Två apor får *inte* stå på samma ställe. Om ditt kast skulle få dig att hamna på samma ställe som en annan apa, ställer du dig framför på närmast lediga ställe. Motsvarande gäller om du flyttar bakåt ut ur en krokodilmun: närmast lediga ställe bakåt, om det skulle stå en annan apa där du hamnar.

9c) Den elaka röda apan får flyttas från en krokodil till en annan. Om den röda apan håller en apa inlåst, och du (enligt 8a eller 8b) vill flytta den röda apan till en annan krokodil, får du göra det. Men så snart den röda apan prövats på en krokodilnacke och käftarna *inte* slog igen, ska den röda apan ställas tillbaka på sin blomma!

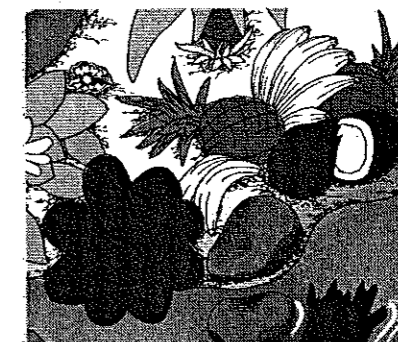
Vem vinner?

Den vars apa först hinner fram till ön med frukterna, har vunnit. Du behöver *inte* slå jämnt för att gå i mål.

Uppfinnare: Tim Harris & Granta Design
Illustrationer: Åsa Harlenbäck



Figur 1



Figur 2



Figur 3



Figur 4



© BRIO AB, 1989
Tim Harris & Granta Design
Under licence from
Waddingtons Games Ltd, England
© 1988 Waddingtons Games Ltd