

Coco Razzi

Razendsnel door de jungle!
Een keigoede jacht voor
2-4 spelers van 6 t/m 99 jaar.

Inhoud: 1 speelbord (29 x 29 cm),
12 mandjes,
1 aap met magneet,
palmconstructie,
32 artikelplaatjes,
2 palmtoppen,
4 markten,
2 gekleurde dobbel-
stenen,
25 actiekaarten,
spelregels

Auteur: Christine Basler,
Alix-Kis Bouguerra
Illustratrice: Barbara Kinzebach

Het verhaal

Het is marktdag en de bewoners van de jungle willen hun fruit verkopen. De grote apenbende helpt hen om de zware manden naar de markt te slepen. Maar attentie: dieven hebben het op de lekkernijen gemunt. De andere junglebewoners willen het fruit pikken. Samen met de kleine aap

Pongo pikken zij dadelijk de mooiste vruchten uit jouw manden!

En wat doe jij? Als de kans zich voordoet, probeer jij ook om, met de hulp van Pongo, een vrucht uit een andere mand te gappen. Tja, zo gaat dat in de jungle. Maar pas wel op dat je niet per ongeluk een kokosnoot te pakken krijgt. Die lust hier namelijk niemand en daar blijf je mee zitten. De winnaar is degene die de meeste vruchten naar de markt heeft gebracht. Dus beginnen maar!

Vorbereiding op het spel

Iedere speler kiest een kleur en neemt de drie mandjes met de daarbij horende plaatjes. Vóór het eerste gebruik worden alle metaalplaatjes van een sticker voorzien. Hij legt de plaatjes met de fruitkant naar beneden voor zich neer. Als er twee spelers zijn, mogen zij **niet** vanuit hetzelfde dorp starten.

Nu krijgt elke speler ook nog één van de markten om er de spullen die hij tijdens het spel verzamelt neer te leggen. De overige mandjes en plaatjes worden opzij gelegd. Aan elke

lange kant van het speelbord wordt een palm in het gat in het midden gestoken. De beide Palmtoppen worden ieder op een van de boomstammen gestoken. De aap Pongo wordt aan een willekeurige kant dicht tegen één van de bomen geschoven. De actiekaartjes worden gemengd en in een stapel voor iedereen toegankelijk naast het speelbord neergelegd.

ook kokosnoten! Vreemde kokosnoten tellen aan het eind van het spel als minpunten.

Begin van het spel

Elke speler legt een willekeurig plaatje waarmee hij wil beginnen met de afbeelding naar beneden op het



Doel van het spel

Elke speler probeert met zijn drie mandjes zoveel mogelijk vruchten naar een tegenoverliggende markt te brengen. Tegelijkertijd kan hij met de hulp van de aap Pongo de spullen van zijn medespeler pikken. Maar opgepast: bij de vruchten zitten

mandje. Alleen hij mag weten welke spullen hij transporteert. Hij zet het mandje op het dorp met de in zijn kleur gekleurde daken.

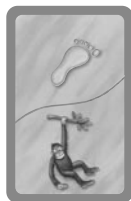
De speler die al eens in het oerwoud is geweest, begint. Niemand? Dan begint de jongste speler. Hij trekt de bovenste kaart van de stapel en voert de afgebeelde actie uit.

Als het om een dubbele kaart gaat, kiest hij één van de twee acties uit. Als het om een enkelvoudige kaart gaat, **moet** hij deze actie uitvoeren. Nadat de actie is uitgevoerd, wordt de kaart omgedraaid naast de stapel neergelegd en is de volgende speler aan de beurt. Als alle kaarten verbuikt zijn, wordt de aflegstapel opnieuw gemengd en weer gebruikt om kaarten te trekken.

De twee kaarttypen



Enkelvoudige kaart
Je **moet** de actie op deze kaart uitvoeren.



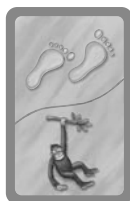
Dubbele kaart
Je mag **één** van de twee aangegeven acties uitkiezen.

De verschillende actiekaarten



Dorp: Je **moet** een nieuw mandje op je dorpen zetten en dan met het afgebeelde aantal voetspuren vooruit bewegen. Als je geen vrij mandje

meer hebt, beweeg je gewoon één van de mandjes met het aangegeven aantal voetspuren vooruit. Als je geen nieuw mandje in het spel kunt brengen, omdat alle velden van je dorp al bezet zijn, mag je een nieuwe actiekaart trekken en de afgebeelde instructie uitvoeren.



Voetspuren: Je mag één van je mandjes met het afgebeelde aantal voetspuren vooruit zetten. Je beweegt ofwel een mandje dat al op het spelbord staat, of je brengt een nieuw mandje in het spel.

Aap: Je gooit met beide gekleurde dobbelstenen. Afhankelijk van de kleur worden de twee palmen verzet, en de aap Pongo wordt dan over de verbindingstang naar de tegenoverliggende kant getrokken.

Voorbeeld: Je gooit blauw en rood.

Je mag een palm in een rood gemarkeerd gat stoppen en de andere in het blauw gemarkeerde. Hierbij heb je meestal twee verschillende mogelijkheden. Dan wordt de aap Pongo van de ene naar de andere kant getrokken. Als er een mandje onder de aap staat, blijft het plaatje daarvan dankzij een magneet aan de aap hangen. Dit plaatje mag je nu op jouw markt leggen. Hierbij mag je onderzoeken welke spullen je bemachtigd hebt. Dat moet je echter niet verraden aan je medespelers.



Loep: Je mag onder een willekeurige plaatje kijken. Dat mag ook een plaatje van jezelf zijn, als je misschien vergeten bent wat voor een spullen je net vervoert.

Ruilen van spullen: Je mag twee willekeurige plaatjes uitruilen. Hierbij mag je niet nakijken om welke spullen het gaat. Je mag ook twee eigen plaatjes uitruilen.

Algemene zetregels

- Het startveld is altijd de dorpen waarvan de daken je eigen kleur aangeven.
- Er mag **alleen vooruit of zijwaarts** worden bewogen, **nooit achteruit**.

- Je mag over (eigen en vreemde) manden heenspringen. Het veld waar overheen is gesprongen wordt meegeteld.
- Er mag altijd slechts één mand op een veld staan. Als om deze reden een zet niet kan worden uitgevoerd, wordt er met een andere mand doorgedaan of een nieuwe mand in het spel gebracht.
- Bij de aankomst op de markt mogen punten vervallen.

Algemene aapregels

- Het verzetten van de palmen functioneert het beste als je beide bomen tegelijkertijd optilt en verplaatst.
- De palmen mogen blijven staan als de dobbelstenen exact dezelfde kleur aangeven. In dit geval wordt alleen de aap naar de andere kant getrokken.
- Als er verschillende manden op een rij staan, wordt door de aap alleen uit de eerst bereikbare mand gestolen.
- De aap mag ook vruchten uit eigen manden stelen, deze spullen komen net zoals de andere gestolen spullen op de markt van de speler terecht.
- Als de dobbelstenen zijn gevallen, **moet** de aap gespeeld worden, ook als hij hierbij spullen te pakken