

6-99  
Alter  
age  
leeftijd

2-4  
Spieler

20-30 min  
Spieldauer

# Coco Razzi

Im Affenzahn durch den Dschungel! Eine fetzige Jagd für 2-4 Spieler von 6 bis 99 Jahren.

**Inhalt:** 1 Spielplan (29 x 29 cm),  
12 Warenkörbe,  
1 Affe mit Magnet,  
Palmenkonstruktion,  
32 Warenplättchen,  
2 Palmenwipfel,  
4 Marktplätze,  
2 Farbwürfel,  
25 Aktionskarten,  
Spielanleitung

**Autoren:** Christine Basler & Alix-Kis Bouguerra  
**Illustration:** Barbara Kinzebach

## Geschichte

Es ist Markttag im Dschungel und alle Spieler wollen ihr Obst verkaufen. Die große Affenbande hilft ihnen dabei, die schweren Körbe durch den Dschungel bis zum Markt zu tragen. Aber Vorsicht: Diebe haben es auf die Leckereien abgesehen! Die anderen Dschungelbewohner wollen dein Obst stibitzen. Zusammen mit dem kleinen Affen Pongo schnappen sie sich gleich die schönsten Früchte aus deinen Körben!

Und was ist mit dir? Wenn sich die Chance bietet, versuchst auch du mit Pongos Hilfe, dir eine Frucht aus einem anderen Korb zu klauen. Tja, so ist das im Dschungel. Pass nur auf, dass du nicht aus Versehen eine Kokosnuss erwischst. Die mag hier nämlich keiner und du bleibst darauf sitzen. Sieger ist, wer die meisten Früchte zum Markt gebracht hat. Also los geht's!

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die drei Warenkörbe und die 8 dazugehörigen Warenplättchen. Vor dem ersten Spiel werden alle metallenen Warenplättchen mit einem der Aufkleber versehen. Die Plättchen legt er dann mit der Obstseite nach unten vor sich ab. Bei zwei Spielern dürfen die Spieler **nicht** aus dem gleichen Dorf starten.

Nun bekommt auch noch jeder Spieler einen der Marktplätze als Ablage für die im Laufe des Spiels gesammelten Waren. Die übrigen Warenkörbe und Warenplättchen werden beiseite gelegt. Auf jeder Längsseite des Spielplans wird eine Palme in das Loch in der Mitte gesteckt. Die beiden Palmwipfel werden jeweils oben auf einen der

Baumstämme gesteckt. Der Affe Pongo wird auf eine beliebige Seite, dicht an einen der Bäume, geschoben. Die Aktionskärtchen werden gemischt und als Stapel für alle zugänglich neben das Spielbrett gelegt.



## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, mit seinen drei Warenkörben möglichst viele Früchte zu einem gegenüberliegenden Markt zu bringen. Gleichzeitig kann er, mit Hilfe des Affen Pongo, die Ware seiner Mitspieler stibitzen.

Doch Vorsicht: Unter den Früchten befinden sich auch Kokosnüsse! **Fremde** Kokosnüsse zählen in der Endwertung als Minuspunkte.

## Spielverlauf

Jeder Spieler legt ein beliebiges Warenplättchen mit dem Bild nach unten auf den Warenkorb, mit dem er beginnen möchte. Nur er darf wissen, welche Ware er transportiert. Den Warenkorb stellt er auf das Dorf mit den farbigen Dächern in seiner Farbe.

Der Spieler, der schon einmal in einem Urwald war, beginnt. Niemand? Dann beginnt der jüngste Spieler. Er zieht die oberste Karte vom Stapel und führt die abgebildete Aktion aus.

Handelt es sich um eine Doppelkarte, wählt er **eine** der beiden Aktionen aus. Handelt es sich um eine einfache Karte, **muss** er diese Aktion ausführen. Nach Ausführen der Aktion wird die Karte aufgedeckt neben dem Stapel abgelegt, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sind alle Karten aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und wieder zum Ziehen verwendet.

## Die zwei Kartentypen



**Einfache Karte**  
Die Aktion auf dieser Karte **musst** du ausführen.



**Doppelkarte**  
Du darfst **eine** der beiden angezeigten Aktionen auswählen.

Selecta



## Die verschiedenen Aktionskarten



**Dorf:** Du **musst** einen neuen Warenkorb auf dein Dorf setzen und dann um die abgebildete Anzahl an Schritten vorwärts bewegen. Falls du keinen freien Warenkorb mehr hast, bewegst du einfach einen deiner Körbe um die angezeigte Zahl der Schritte vorwärts. Falls du keinen neuen Warenkorb ins Spiel bringen kannst, weil alle Felder vor deinem Dorf schon

besetzt sind, darfst du eine neue Aktionskarte ziehen und die abgebildete Anweisung ausführen.



**Fußspuren:** Du darfst einen deiner Warenkörbe um die abgebildete Anzahl an Schritten vorwärts ziehen. Entweder bewegst du einen Warenkorb, der sich bereits auf dem Spielplan befindet, oder du bringst einen neuen ins Spiel.

**Affe:** Du würfelst mit beiden Farbwürfeln. Je nach Farbe werden die beiden Palmen umgesteckt, und der

Affe Pongo dann entlang der Verbindungsstange auf die gegenüberliegende Seite gezogen.

**Beispiel:** Du würfelst Blau und Rot. Du darfst eine Palme in ein rot markiertes Loch stecken und die andere in das blau markierte. Dabei hast du meist zwei verschiedene Möglichkeiten. Dann wird der Affe Pongo von der einen Seite auf die andere gezogen. Befindet sich ein Warenkorb unter dem Affen, bleibt dessen Warenplättchen dank eines Magneten am Affen hängen. Dieses Warenplättchen darfst du nun auf deinen Marktplatz legen. Dabei darfst du nachsehen, welche Ware du ergattert hast. Deinen Mitspielern solltest du dies aber nicht verraten.



**Warentausch:** Du darfst zwei beliebige Warenplättchen miteinander vertauschen. Dabei darfst du nicht nachsehen, um welche Ware es sich handelt. Du darfst auch zwei eigene Warenplättchen miteinander vertauschen.

**Lupe:** Du darfst unter ein beliebiges Warenplättchen gucken. Es darf auch dein eigenes sein, solltest du vergessen haben welche Ware du gerade transportierst.

## Allgemeine Zugregeln

- Startfeld ist immer das Dorf mit den Dächern in der eigenen Farbe.
- Es darf **nur vorwärts oder seitwärts** gezogen werden, **niemals rückwärts**.
- Warenkörbe (eigene und fremde) dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird mitgezählt.
- Es darf immer nur ein Korb auf einem Feld stehen. Kann ein Zug aus diesem Grund nicht ausgeführt werden, wird mit einem anderen Warenkorb gezogen oder ein neuer Warenkorb ins Spiel gebracht.
- Bei der Ankunft auf dem Marktplatz dürfen Punkte verfallen.

## Allgemeine Affenregeln

- Das Versetzen der Palmen funktioniert am besten, indem man beide Bäume gleichzeitig hochhebt und versetzt.

- Die Palmen dürfen stehen bleiben, wenn die Würfel exakt die gleiche Farbe angeben. In diesem Fall wird nur der Affe auf die andere Seite gezogen.
- Stehen mehrere Warenkörbe in einer Reihe, wird nur der erste erreichbare Korb vom Affen bestohlen.
- Der Affe darf auch Früchte von eigenen Warenkörben stehlen, diese Waren kommen genauso wie andere gestohlene Waren auf den Marktplatz des Spielers.
- Sind die Würfel gefallen, **muß** der Affe gespielt werden, auch wenn er dabei eine Ware erwischt, die der Spieler eigentlich nicht wollte.
- Bestohlene Warenkörbe werden wieder vor ihrem Spieler abgestellt und warten dort auf ihren nächsten Einsatz.
- Der Affe darf nur die direkt unter seiner Laufbahn stehenden Warenkörbe bestehlen. Ein seitliches Verdrehen des Affen, um Körbe auf nebenliegenden Wegfeldern zu bestehlen, ist **nicht** erlaubt!

## Taktische Hinweise

Fremde Kokosnüsse geben Minuspunkte. Ein Spieler sollte also nur ein fremdes Warenplättchen klauen, wenn er sich sicher ist, dass es sich dabei **nicht** um eine Kokosnuss handelt.

Bereits gesammelte Waren sollten verdeckt auf dem Marktplatz abgelegt werden, damit die Mitspieler nicht wissen, wie viele Früchte und Kokosnüsse noch im Spiel sind. Es kann aber auch vereinbart werden, sie offen abzulegen, um das Spiel zu erleichtern.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler **fünf** Warenplättchen gesammelt oder geklaut hat. Jeder dreht nun seine Beute um und zeigt sie den anderen Spielern.

### Nun erfolgt die Punktwertung:

Obst (eigenes und fremdes):	1 Punkt
Eigene Kokosnuss:	0 Punkte
Fremde Kokosnuss:	-1 Punkt

Waren, die sich noch im Spiel befinden, zählen nicht mit. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

## Einfachere Spielvarianten

**Variante 1:** Die Karten "Warentausch" werden aussortiert und beiseite gelegt. So ist es einfacher, sich zu merken, wo sich welche Ware befindet.

**Variante 2:** Es wird "offen" gespielt: Die Warenplättchen werden mit dem Bild nach oben auf die Warenkörbe gelegt. Die Aktionskarten "Lupe" werden aussortiert und beiseite gelegt.

**Variante 3:** Es wird "offen" gespielt: Die Aktionskarten „Warentausch“ sowie „Lupe“ werden aussortiert und beiseite gelegt. Alle Warenplättchen (Obst, eigene **und** fremde Kokosnüsse) zählen jeweils 1 Punkt. Gewonnen hat, wer zuerst 5 Waren sammeln konnte.

# Selecta

