

CRAZY COCONUTS

Das actiongeladene Kokosnussschießen
für jede Altersklasse ab 5 Jahren

Einst war Wukong ein mächtiger Affenkönig und Herrscher des Affenberges. Mittlerweile war er in die Jahre gekommen und suchte verzweifelt nach einem fähigen und würdigen Nachfolger. In sich versunken grübelte er nach einer Lösung dieses drängenden Problems. Da fiel sein Blick auf ein paar Kokosnüsse im Sand und er wusste, was zu tun war ...

SPIELMATERIAL

4 Affenkatapulte, 4 Spielbretter
10 gelbe Becher, 4 rote Becher
36 Kokosnüsse (inkl. 4 Ersatzkokosnüsse)
12 magische Karten

Ersatzteilservice:

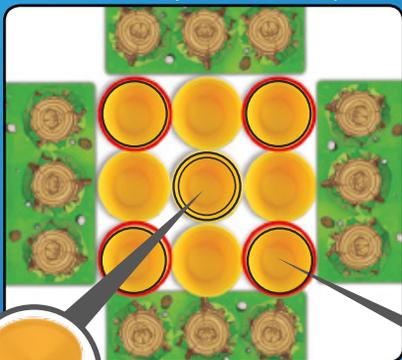
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch erhält 1 Spielbrett, 1 Affenkatapult und 8 Kokosnüsse. Legt das übrige Material und für die ersten Partien auch die Karten zurück in die Schachtel.

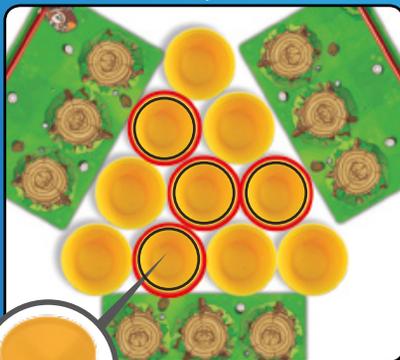
Baut nun je nach Spielerzahl mit den Spielbrettern und Bechern die Spielfläche wie unten abgebildet auf.

für 2 (dann nur 2 Spielbretter) oder 4 Spieler



2 gelbe Becher

für 3 Spieler



1 gelber in 1 roten Becher

Platziert im Spiel zu zweit und zu viert 2 ineinander gestellte gelbe Becher auf dem zentralen Feld der Spielfläche. Stellt in die roten Becher jeweils 1 gelben Becher und platziert dann diese je nach Spielerzahl an den gezeigten 4 Positionen der Spielfläche. Auf allen anderen Positionen steht jeweils 1 einzelner gelber Becher.

SPIELZIEL

Schieße Kokosnüsse in die Becher der Spielfläche oder deiner Mitspieler. Es gewinnt, wer zuerst 6 Becher auf seinem Spielbrett stehen hat oder beim alternativen Spielende die meisten Kokosnüsse in seinen Bechern vorweisen kann.

SPIELABLAUF

Lasst den jüngsten Spieler beginnen. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, darfst du 1 Kokosnuss mit deinem Affenkatapult abfeuern. Im besten Fall triffst du in einen Becher, den du dann auf deinem Spielbrett abstellst. Dann, aber auch wenn du in keinen Becher getroffen hast, ist der nächste Spieler an der Reihe.

ABLAUF EINES SPIELZUGS:

Feure 1 Kokosnuss ab

- Nicht getroffen -> nächster Spieler an der Reihe
- In einen gelben Becher getroffen -> nimm diesen, nächster Spieler an der Reihe
- In einen roten Becher getroffen -> nimm diesen, du bist noch einmal an der Reihe

WIE SCHIESSE ICH MIT DEM AFFENKATAPULT?

Bist du an der Reihe, nimm 1 Kokosnuss und lege sie auf die Hand deines Affenkatapults. Du darfst dein Katapult deinen Plänen entsprechend hinter der roten Linie deines Spielbretts ausrichten. Die rote Linie darfst du jedoch nie überschreiten. Bewege nun den Arm des Katapults nach unten und lasse dann los – die Kokosnuss fliegt in die anvisierte Richtung und landet (hoffentlich) in einem Becher.

WAS MACHE ICH MIT EINEM BECHER, WENN ICH GETROFFEN HABE?

Falls die Kokosnuss in einem Becher zum Liegen kommt (es kann durchaus vorkommen, dass sie in einem Becher landet, aus diesem wieder herausspringt, um schließlich in einem anderen Becher liegen zu bleiben), nimm diesen 1 Becher und stelle ihn auf 1 der 3 Felder auf deinem Spielbrett. Hier versuchst du eine Pyramide aus 6 Bechern zu errichten.

Triffst du in einen Becher auf deinem eigenen Spielbrett, passiert weiter nichts und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



Aufbau einer Becherpyramide:

Die ersten 3 Becher stellst du auf die 3 Felder auf deinem Spielbrett. Sind alle 3 Felder besetzt, beginnst du eine zweite Ebene - dazu stellst du die nächsten 2 Becher versetzt auf die 3 Becher der ersten Ebene. Den 6. und letzten Becher platzierst du auf die 2 Becher der zweiten Ebene.



DARF ICH AUCH AUF BECHER MEINER MITSPIELER ZIELEN?

Du darfst nicht nur auf die Becher in der Mitte der Spielfläche zielen, sondern auch auf die Becher, die deine Mitspieler auf ihren Spielbrettern stapeln. Landet deine Kokosnuss in einem Becher eines Mitspielers, nimmst du dir diesen Becher und stellst ihn auf dein Spielbrett wie sonst auch. (Eventuell muss der Mitspieler die Becher in seiner Pyramide umbauen, falls du einen Becher aus der ersten Ebene genommen hast, auf dem bereits ein Becher der zweiten Ebene stand.)

GIBT ES EINEN UNTERSCHIED ZWISCHEN DEN GELBEN UND DEN ROTEN BECHERN?

Triffst du in einen gelben Becher, nimmst du diesen und stellst ihn auf dein Spielbrett. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Jedes Mal, wenn du in einen **roten Becher triffst** (was erst möglich ist, wenn jemand zuvor in den gelben Becher getroffen hat und diesen deshalb auf seinem Spielbrett platziert hat), darfst du **sofort 1 weitere Kokosnuss mit deinem Katapult abschießen**. Dies gilt jedoch nicht, wenn du eine Kokosnuss in einen roten Becher auf deinem eigenen Spielbrett schießt – dann kommt, wie sonst auch immer, der nächste Spieler an die Reihe.

WAS PASSIERT, WENN ICH KEINE KOKOSNUSS MEHR IM VORRAT HABE?

Kokosnüsse darfst du **niemals** aus einem Becher herausnehmen. Einmal in einem Becher bleibt eine Kokosnuss dort bis zum Spielende. Alle anderen verschossenen Kokosnüsse stehen jedem zur Verfügung. (Ihr könnt alternativ zu Spielbeginn 8 Kokosnüsse pro Spieler in einen allgemeinen Vorrat legen, aus dem ihr euch bedient.)

Solange nicht ein Spieler eine Pyramide aus 6 Bechern vor sich stehen hat oder **alle** Kokosnüsse sich in Bechern befinden, spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELLENDE

Sobald einer von euch den 6. Becher auf seine Pyramide stellt, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat gewonnen.

Alternativ endet das Spiel auch, wenn die letzte Kokosnuss in einem Becher gelandet ist, aber kein Spieler seine Becherpyramide vollenden konnte. Dann zählt jeder die Kokosnüsse in den Bechern auf seinem Spielbrett. Der Spieler, der die meisten Kokosnüssen gesammelt hat, gewinnt diese Partie *Crazy Coconuts*. Können mehrere Spieler gleich viele Kokosnüsse vorweisen, teilen sich diese Spieler den Sieg.



DIE KARTEN

Wenn ihr wollt, könnt ihr für eine Partie *Crazy Coconuts* zusätzlich die 12 magischen Karten verwenden. Teilt dann zu Spielbeginn an jeden Spieler zufällig 2 Karten aus.

Bevor ein Spieler mit seinem Affenkatapult eine Kokosnuss abfeuert, dürft ihr 1 Karte spielen. Nur die zuerst gespielte Karte muss der Spieler, der gerade eine Kokosnuss schießen möchte, ausführen. (Die Mitspieler, die zu langsam waren, nehmen ihr Karte wieder auf die Hand.) Der Text der Karte ist auszuführen, alle anderen Regeln bleiben unverändert. Danach kommt die verwendete Karte aus dem Spiel.



BLINDSCHUSS:

Der Spieler muss seine Augen schließen, erst dann darf er sein Katapult ausrichten und schießen.



ZIELSCHUSS:

Der Spieler, der diese Karte gespielt hat, wählt einen Becher aus. Trifft der Spieler am Zug in diesen Becher, darf er diesen wie üblich auf sein Spielbrett stellen. In allen anderen Fällen passiert weiter nichts und er nächste Spieler kommt an die Reihe.



FERNSCHUSS:

Der Spieler muss für diesen Zug das Katapult zum Abfeuern der Kokosnuss mindestens 1 Unterarmlänge hinter der roten Linie platzieren



STOPP:

Der Spieler muss aussetzen, es kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe.



WINDSTOSS:

Alle Mitspieler dürfen bei diesem Schuss durch Pusten oder mit Hilfe einer Zeitung Wind erzeugen, um die Flugbahn der Kokosnuss zu beeinflussen.



DOPELT:

Dies ist die einzige Karte, die man auf sich selbst spielt. Sie erlaubt dir, in deinem Zug 2 Mal dein Katapult abzufeuern.

Autor: Walter Schneider

Illustration: Vincent Kim

Grafikdesign der dt. Ausgabe: Fiore GmbH

Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Korea Boardgames.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele