

- Aapjes die uit de boom gegooid worden moeten helemaal opnieuw beginnen!
- Poeh hé, wat een mazzel! De Gorilla heeft geen aapjes omlaag gegooid! De volgende speler is aan de beurt.
- Je aapje kan ook uit de boom gegooid worden als hij al helemaal op de bladeren zit. Als dat gebeurt, moet hij opnieuw beginnen!
- Als je derde aapje de bladeren bereikt, moet je toch de "klim"-hendel overhalen. Als je het overleeft, heb je gewonnen!

Als je alle drie je aapjes in de top hebt, moet je de "klim"-hendel nog eens overhalen. Als je het overleeft, win je het spel! Zo niet: opnieuw beginnen maar weer!

DE WINNAAR

De eerste speler die alle drie z'n aapjes in de top heeft en aan de grijpgrage handen van de Gorilla weet te ontsnappen, is de winnaar!

Let op: Als jij als eerste je derde aapje in de top hebt, ben je altijd de winnaar - ook al hangt het derde aapje van een andere speler aan jouw aapje.

VARIANT VOOR JONGERE SPELERS

Zet het spel zoals hierboven omschreven op maar laat de draaiwijzer in de doos. Het doel van het spel blijft hetzelfde.

De jongste speler mag beginnen en zet een aapje op de eerste streep. De spelers zetten om de beurt aapjes op de eerstvolgende onbezette streep. Als alle strepen vol zijn, zet de volgende speler een aapje op een blad en schakelt de Gorilla in! Aapjes die uit de boom gegooid worden, moeten opnieuw beginnen bij de onderste lege streep. Als al je aapjes in de boom zitten en je bent weer aan de beurt, zet je je laagste aapje naar de eerstvolgende vrije streep of, als alles vol zit, op de bladeren. Zo gaat het spel verder. De Gorilla moet telkens wanneer een speler de bladeren bereikt ingeschakeld worden.

HET SPEL OPBERGEN

Haal de boomtop van de stam en de stam van de standaard. Verwijder de Gorilla, haal de stam uit elkaar en berg alles op in de doos. Vergeet niet de schakelaar van de Gorilla op "O" te zetten voordat je hem in de doos doet.



Voor 2 tot 4 spelers

Wat een beestenboel! Kun jij ontsnappen
aan de grijpgrage Gorilla?

Hij probeert alle aapjes de boom uit te jagen, zodat hij de boom
(en de bananen) voor zichzelf alleen heeft!

MB
SPELLEN

© 1996 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



40430NL0696

INHOUD

Bananenboom: 6 stukken stam, 1 standaard, 3 bladeren, 1 boomtop;
1 Gorilla; 12 plastic aapjes; 12 apeklemmetjes; 1 draaiwijzer;
1 vel karton; 1 stickervel.

DOEL VAN HET SPEL

Zorgen dat je als eerste speler alle drie je aapjes in de top van de bananenboom krijgt.

VOORBEREIDING

Zet de bananenboom in elkaar aan de hand van bijgaande afbeelding en de foto op de onderkant van de doos.

- 1 Plak aan beide kanten van de bladeren een bananensticker.
- 2 Klik de bladeren aan de boomtop: houd het blad verticaal en druk de onderkant in de boomtop tot het blad vastklikt.
- 3 Druk de drie hutjes uit het vel karton. Buig ze een beetje rond en druk ze één voor één in de gebogen gleufjes tussen de bladeren in de boomtop.
- 4 Plak aan beide kanten van de standaard een oerwoud-sticker.
- 5 Bouw de stam op de standaard. Eerst komen de twee gele stukken. Daarna de stukken met de oranje streep.
- 6 Plak de oogsticker op de Gorilla - let op dat zijn ogen OMHOOG de boom in kijken.
- 7 Batterijen plaatsen. Draai de schroef op de rug van de Gorilla los en verwijder het dekseltje. Plaats 2 LR6 batterijen. Let op de positie van plus (+) en min (-). Sluit het dekseltje en draai de schroef weer vast.
- 8 Schuif de Gorilla op de stam (zijn armen en benen vallen om de stam heen).
- 9 Zet de boomtop bovenop de stam en druk hem vast.



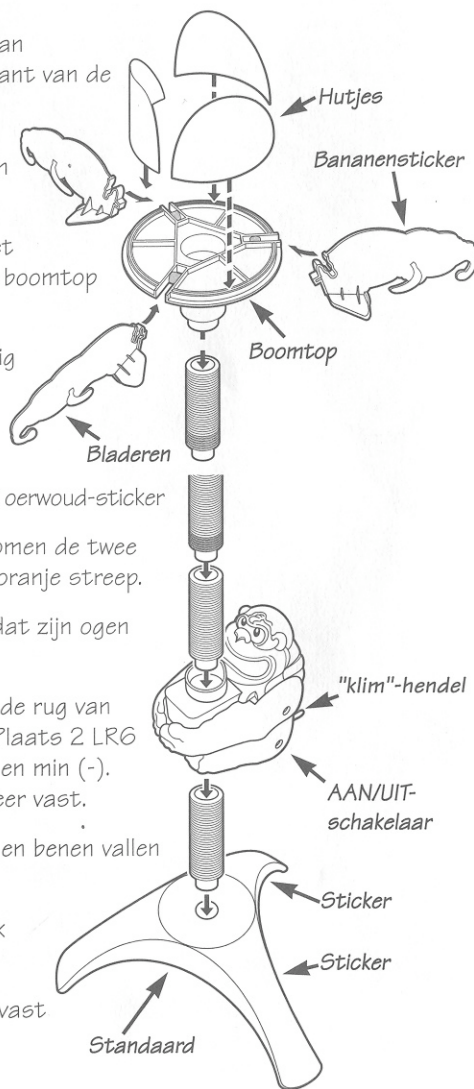
10 Zet één voet van de aapjes vast in de apeklemmetjes zoals afgebeeld.

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

- Alle spelers krijgen drie aapjes van dezelfde kleur.
- Zet de schakelaar onderop de Gorilla op "I" en plaats hem onderaan de boomstam.

HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



BELANGRIJK: INFORMATIE OVER BATTERIJEN

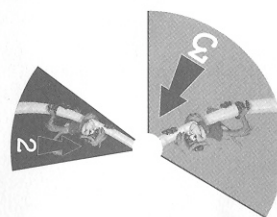
Bewaar deze informatie zorgvuldig zodat u het zonodig later kunt raadplegen. Batterijen dienen door een volwassene te worden geplaatst en vervangen.

WAARSCHUWING:

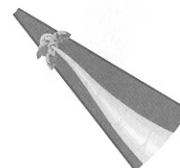
1. Volg de instructies altijd nauwkeurig op. Gebruik alleen de batterijen die worden aanbevolen en zorg dat ze op de juiste manier worden geplaatst. Let op de "plus" - en "min" -polen.
 2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
 3. Verwijder lege batterijen uit het product.
 4. Verwijder de batterijen indien langere tijd niet met het product wordt gespeeld.
 5. Zorg dat de kontaktdraden van de batterij geen kortsluiting veroorzaken.
 6. Mocht dit product storingen bij de werking van andere elektrische apparaten veroorzaken, verplaats dit product dan buiten het bereik van deze apparaten.
 7. OPLAADBARE BATTERIJEN: combineer deze niet met andere batterijtypen. Voor het opladen altijd uit het product verwijderen. Laad batterijen altijd op onder toezicht van een volwassene.
- LAAD GEEN ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP.

Als je aan de beurt bent: laat de draaiwijzer draaien. Nu mag je, afhankelijk van wat je gedraaid hebt, een aapje op de boom zetten of een aapje dat al in de boom zit richting top verplaatsen.

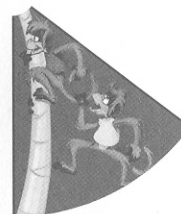
Wat heb je gedraaid?



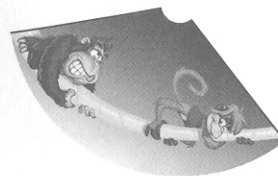
2 omhoog of 3 omhoog: Zet een aapje op de boom of verplaats een aapje dat er al in zit. Het getal dat je gedraaid hebt, geeft aan hoeveel strepen je je aapje naar boven mag verplaatsen. Tel de strepen en klem je aapje vast op zijn nieuwe stukje stam. Als je bijvoorbeeld een 3 hebt gedraaid, verplaats je je aapje naar de derde streep vanaf het punt waar hij zit. Als die streep al bezet is, ga je naar de volgende streep. Als alle strepen bezet zijn, kom je misschien wel helemaal bovenaan bij een blad!



Naar de top: Verplaats een van je aapjes (het geeft niet welke) naar een leeg blad bovenin de boom. Als alle bladeren bezet zijn, hang je jouw aapje aan een ander aapje dat al in de top zit.



Klim mee: Hang een van je aapjes die al in de boom zit aan een ander aapje naar keuze. Je mag helemaal tot de top aan dit aapje blijven hangen, of er tijdens een andere beurt afspringen en zelf verder klimmen. Als er nog niemand in de boom zit, of niemand hoger zit dan jij, heb je pech gehad, je beurt is voorbij. Let op: je mag je aapje niet aan een aapje hangen dat al in de top zit!



Pas op voor aapjes die aan jouw aapje gaan hangen! Als je de top bereikt, help jij misschien wel een andere speler aan de overwinning!

1 omhoog en GORILLA-KLIM: Kijk uit voor de grijpgrage Gorilla! Verplaats een van je aapjes een streep omhoog en haal de "klim"-hendel op de rug van de Gorilla over. Daar komt-ie!