

INHOUD

1 spelbord (**voorzijde:** 3 en 4 spelers, **achterzijde:** 2 spelers), 24 apenfiches (8 blauwe, 8 gele, 4 rode, 4 paarse), 48 kaarten (30 kaarten met 1, 2 of 3 kokosnoten, 14 springkaarten, 4 spring + tijgerkaarten).

Boven in de bomen maken apenbendes ruzie om kokosnoten. Welke bende is het best georganiseerd, verzamelt de meeste kokosnoten en jaagt rivalen weg voordat de tijger zijn kop opsteekt?

Spelprincipe: "Kokosnotenjacht" is een strategisch spel. De spelers verplaatsen hun apen op het spelbord van vakje naar vakje. Zodra ze op een kaart komen, pakken ze deze waarvoor de kaart eronder tevoorschijn komt.

Het doel: zoveel mogelijk kokosnootkaarten verzamelen. Als de kaart een springkaart is, mag de aap een extra vakje verdergaan. Maar let op: de apen kunnen ook apen van de tegenpartij "pakken" door eroverheen te springen. Wanneer de spelronde geëindigd is, heeft de speler met de meeste kokosnoten en apen het spel gewonnen!

Doel van het spel: zoveel mogelijk punten halen door kokosnoten en apen te verzamelen.

Vorbereiding van het spel: Kies afhankelijk van het aantal spelers de juiste kant van het spelbord:

- 2 spelers: het wit-blauwe spelbord;
- 3 en 4 spelers: het blauw-wit-rood-paarse spelbord.

Leg het spelbord in het midden van de spelers.

Elke speler kiest een apenkleur en zet zijn fiches op de bijbehorende kleur.

Schud de kaarten en maak 16 stapeltjes van 3 kaarten waarbij de kant met de afbeelding naar beneden ligt. Leg deze stapeltjes - met de kant met de afbeelding naar boven - op de 16 middelste vakjes van het spelbord.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Als de speler aan de beurt is, verplaatst hij één van zijn apenfiches.

De fiches kunnen alleen horizontaal en verticaal verplaatst worden (nooit diagonaal).

- De fiches kunnen op 5 manieren verplaatst worden:

1. Van een vakje naar een kokosnootkaart.

De speler pakt de kokosnootkaart waarop hij terechtkomt en laat zijn fiche op deze plek staan.



doorgaan en zich weer verplaatsen. Telkens wanneer hij op een springkaart terechtkomt, pakt hij deze en verplaatst hij zich opnieuw totdat hij op een kokosnootkaart komt, die hij ook pakt, of op een leeg vakje.

**2. Van een vakje naar een springkaart.** De speler pakt de springkaart waarop hij terechtkomt en "springt" vervolgens naar een naastgelegen vakje.

- De speler mag niet terugspringen naar het vakje waar hij vandaan komt.

- De speler mag zich niet verplaatsen naar een vakje waar zich al een andere aap bevindt.

Als de aap op een nieuwe springkaart komt, mag hij

doorgaan en zich weer verplaatsen. Telkens wanneer hij op een springkaart terechtkomt, pakt hij deze en verplaatst hij zich opnieuw totdat hij op een kokosnootkaart komt, die hij ook pakt, of op een leeg vakje.

3. Van een vakje naar een spring + tijgerkaart.

Zoals hierboven uitgelegd verplaatst de speler zich door te springen naar een naastgelegen vakje (waarbij dezelfde regels gelden). De spring + tijgerkaart ligt echter naast het spelbord en is zichtbaar voor iedereen. Zodra de 4 spring + tijgerkaarten van het spelbord zijn afgehaald is het spel afgelopen.

4. Over een apenfiche heen springen. De apen kunnen zich verplaatsen door over een andere aap heen te springen.

- Er kan alleen horizontaal of verticaal gesprongen worden.
- Per keer kan er slechts over één fiche gesprongen worden.

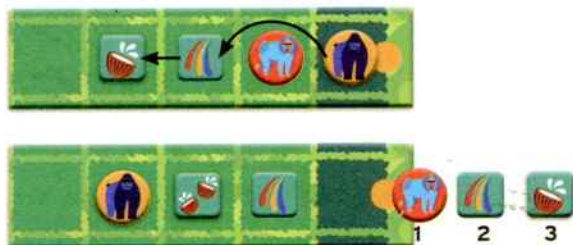
Als een speler over een aap van een tegenspeler springt, pakt hij deze.

Als een speler over één van zijn eigen apen springt, gebeurt er niets en blijven de apen op hun plaats.

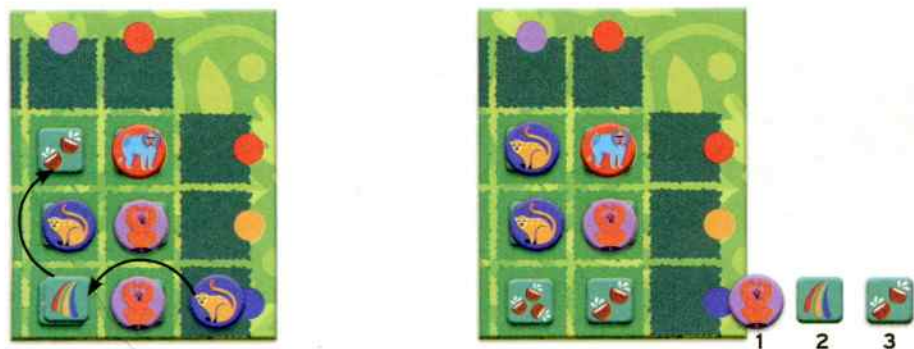
In beide gevallen voert de speler de actie uit van het vakje waarop hij terechtkomt na de sprong:

- als het vakje leeg is, gebeurt er niets;
- als hij op een kokosnootkaart komt, pakt hij deze;
- als hij op een springkaart komt, verplaatst hij zich naar een naastgelegen vakje;

- als hij op een spring + tijgerkaart komt, verplaatst hij zich naar een naastgelegen vakje en legt hij de kaart naast het spelbord.



Er kan over andere apenfiches gesprongen blijven worden, wanneer deze gescheiden zijn door een springkaart en/of een spring + tijgerkaart (altijd in loodrechte richting).



5. Van een vakje naar een leeg vakje. De speler kan één van zijn fiches horizontaal of verticaal verplaatsen naar een leeg vakje, ongeacht of dit de middelste vakjes (lichtgroen) van het spelbord of de startvakjes (donkergroen) zijn.



Na het verplaatsen is de volgende speler aan de beurt.

Let op:

- Geen enkele aap die zich op de middelste vakjes (lichtgroen) van het spelbord bevindt, kan terugkeren naar de startvakjes (donkergroen).
- Het is niet toegestaan om over een andere aap te springen in de zone van de startvakjes.



Bijzonder geval:

Wanneer een speler nog maar één aap heeft en wanneer deze geblokkeerd is, kan hij zich dus niet verplaatsen: zijn aap is uitgeschakeld en wordt van het spelbord gehaald. Zodra een speler zijn laatste apenfiche kwijtraakt, is het spel afgelopen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen:

- zodra de 4 spring + tijgerkaarten van het spelbord zijn afgehaald;
- of
- zodra een speler geen apen meer op het spelbord heeft.

Het is dan tijd om de punten te tellen.

Alle apen die op de startvakjes (donkergroene vakjes) zijn gebleven worden van het spelbord verwijderd en elke speler telt:

- de kokosnoten op de kokosnootkaarten die hij verzameld heeft tijdens het spel (1 kokosnoot = 1 punt);
- de apen van de tegenpartij die hij verzameld heeft tijdens het spel en zijn eigen apen op het spelbord (1 aap = 5 punten).

De speler met de meeste punten wint het spel.

NB: wanneer het spel gespeeld wordt door 2 spelers en het spel is afgelopen omdat één van de spelers geen apen meer op het spelbord heeft, verliest deze speler automatisch het spel.