

NL



Ravensburger® spel nr. 21 750 2

Een vrolijke wedstrijd op het preteiland voor 2-4 spelers van 4-8 jaar.

Licentie: © 2005 Seven Towns Ltd.

Design: Kinetic, DE Ravensburger, GAG Güther (Anleitung)

Illustraties: Glen Villoen

Foto's: Michael Ehrhart, Becker Studios

Inhoud:

- 1 eiland met Bananenboot
- 4 aapjes
- 12 bananenkaarten
- 1 dobbelsteen

Vier aapjes maken een tochtje met de bananenboot en houden een spannende wedstrijd op het avontureneiland. Zijn alle apen aan boord? Dan steken we van wal!

Voor het allereerste spel

Voor jullie de allereerste keer Banana Express spelen, moeten de palm, de slang en de brug op het eiland worden bevestigd. Het beste kan een volwassene jullie daarbij helpen.



Ravensburger

De onderdelen moeten **voorzichtig** in de uitsparingen gedrukt worden, tot ze vastklikken.

En nu eerst even rustig proberen wat de aapjes met de bananenboot en op het eiland allemaal beleven kunnen: varen, glijden, draaien, wippen.....

Basisspel vanaf 4 jaar

Doel van het spel

is het, drie avonturen te beleven en als eerste drie bananenkaarten te winnen.

Vorbereiding

Zet het eiland zo neer dat iedereen er goed bij kan. Iedere speler kiest een aapje en plaatst dat voor de instapplaats.

De bananenboot wordt zo geplaatst dat de **laatste** zitplaats direct voor de instapplaats is.



De bananenkaarten worden met de beeldzijde naar boven op een stapel naast het eiland gelegd, samen met de dobbelsteen. Het spel kan nu beginnen.

Aapjes in de boot laten stappen

De jongste speler begint en daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen en je zet je aapje evenveel plaatsen vooruit als het aantal gegooide ogen. Als een plaats al bezet is, tel je die gewoon mee en je zet je aapje op het eerstvolgende vrije veld. De eerste twee loopvelden zijn direct voor de instapplaats. Daarna zet je het aapje op de zitplaatsen in de boot verder vooruit.

De bananenboot steekt van wal

Zodra alle aapjes aan boord zijn, moet je in je beurt steeds drie acties uitvoeren:

1. dobbelsteen gooien
2. aapje vooruit zetten
3. bananenboot verder laten varen



1. dobbelsteen gooien

Het gegooide aantal ogen bepaalt hoeveel plaatsen je aapje naar voren gezet moet worden **en** hoeveel posities de bananenboot verder mag varen.

2. aapjes vooruit zetten

Je zet je aapje net zoveel velden naar voren als je ogen gegooid hebt. Als hij al in de boot zit, zet je hem naar voren. Als hij op het eiland is, loopt hij daar over de loopvelden verder. Vaak heeft je aapje niet alle dobbelsteenpunten nodig om de voorste plaats in de boot of een van de drie attracties te bereiken. In zo'n geval vervallen de resterende punten.

3. bananenboot verder laten varen

Nadat je aapje naar voren is gezet, laat je de bananenboot met de wijzers van de klok mee, vooruit varen. En wel net zoveel posities als het aantal dobbelsteenogen dat je gegooid hebt. Bij iedere positie die de boot verder vaart, hoor je duidelijk een "klik".

Op naar een vrolijk avontuur

Zodra de boot langs een van de drie attracties vaart, glijdt het aapje dat helemaal voorin zit vanzelf uit de boot. Eenmaal aan land, gaat het op de gekleurde loopvelden verder naar het volgende avontuur.



De slangenlijbaan

Via de twee blauwe loopvelden komt je aapje bij de glijbaan. Boven aangekomen, zet je hem als derde stap aan het begin van de glijbaan en laat hem los. Hiiiiioeps.....dat is pas een glijbaan!

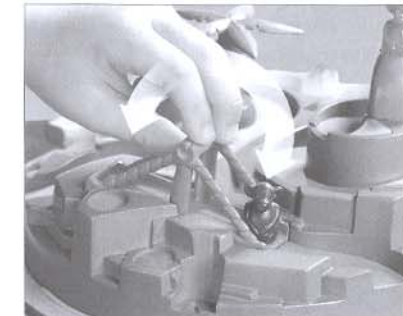
Palmendraaimolen

Via de twee groene loopvelden gaat je aapje naar de palm. Boven aangekomen, zet je hem als derde stap onder de palm. Nu draai je de palm met de richting van de wijzers van de klok mee, tot je aapje vanzelf naar beneden glijdt.



Junlebrug

Via de twee bruine loopvelden komt je aapje bij de brug. Daar aangekomen zet je hem als derde stap op het lage eind van de brug. Vervolgens laat je de brug kiepen, zodat het aapje er aan de andere kant weer afglijdt.



Als je geluk hebt, ligt de bananenboot op de goede plek en glijdt je aapje direct weer op een lege plaats in de boot. Als je pech hebt komt hij op een bezette plaats of valt hij in het water. In beide gevallen zet je hem op de laatste vrije plaats in de boot.

De bananenkaarten

Na iedere glijpartij krijg je als beloning een bananenkaart. Ook als je aapje een tweede keer dezelfde attractie bezoekt, krijg je een bananenkaart.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen, wanneer een speler als eerste zijn derde bananenkaart wint. Deze speler is de winnaar.

Variant voor kinderen van 5 jaar en ouder

Doel van het spel

is alle drie de attracties te bezoeken en als eerste drie verschillende bananenkaarten te winnen.

De spelregels wijken op de volgende punten af van de regels van het basisspel:

Het verloop van het spel

Zodra alle aapjes aan boord zijn gaat het als volgt verder: In je beurt gooi je de dobbelsteen maar het aapje **en** de boot worden niet automatisch naar voren gezet.

Je hebt nu drie mogelijkheden om het gegooide aantal punten te gebruiken.

1. je zet je aapje naar voren.
2. je laat de bananenboot vooruit varen.
3. je verdeelt de gegooide punten naar keuze over beide mogelijkheden. In dit geval verplaats je de boot en je aapje. De volgorde doet er niet toe.

In elke beurt moeten alle gegooide dobbelsteenogen volledig gebruikt worden.

Steeds als je aapje **voor de eerste keer** bij een attractie naar beneden is gegleden, neem je een bananenkaart waarop de betreffende attractie, slang, palm of brug, is afgebeeld, uit de stapel. Bij een volgend bezoek aan dezelfde attractie, krijg je geen kaart.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler als eerste drie **verschillende** bananenkaarten heeft gewonnen.

Hij is de winnaar.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

