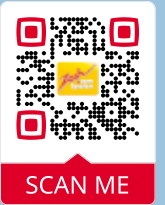


# REIF für die INSE

von Reiner Knizia



Wer auf den Schlaraffen-Inseln wohnt? Natürlich die Schlaraffen-Affen.

Soeben hat dort die Reife-Saison begonnen. Da balgen sich frühreife Affen um spätreife Bananen. Die köstlichsten unter ihnen schnappt sich, wer seinem Appetit mit den meisten Kokosnüssen schlagfertig Nachdruck verleiht. Blöderweise ist aber so manche hart erkämpfte Banane noch reichlich grün und echt nicht süß. Da hilft nur eins: abwarten und Kokosmilch trinken.

Doch neben einem Mangel an Geduld gibt es da noch ein zweites Problem: andere Affen. Und von diesen nervigen Gesellen gibt es oft noch eine Kurzmitteilung – nämlich eine Kokosnuss auf die Birne.

## SPIELMATERIAL



6 Inseln



98 Bananenplättchen davon:

- 85 Bananen (in den Farben grün, gelb, braun und schwarz)
- 5 Gewitterwolken
- 8 Papageien

## SPIELZIEL

Schnapp dir die leckersten Bananen!

## SPIELVORBEREITUNG

Füllt alle Bananenplättchen in den Beutel und mischt sie gut durch.

Jeder Spieler bekommt eine Inseln und ein Set aus 9 gleichfarbigen Affenkarten mit den Werten 0-7 und 10.





Der Spieler, der sich heute am besten in Schale geworfen hat, erhält die Startspielerkarte.

# SPIELABLAUF

Ihr spielt 3 Saisons. Jede Saison besteht aus mehreren Raufereien und einer Schlemmerphase.

Zu Beginn jeder Rauferei zieht der Startspieler nacheinander Plättchen aus dem Beutel.

 **Bananen** (egal welcher Farbe) legt der Startspieler in einer Reihe nebeneinander in der Tischmitte aus.

 **Papageien** werden unter den nächsten freien Platz in der Bananenreihe gelegt. Sie bilden zusammen mit der danach gezogenen Banane eine Gruppe. In einer Gruppe können mehrere Papageien sein.

 **Gewitterwolken** werden über die Bananenreihe platziert.



Sobald so viele Bananen ausliegen, wie ihr Spieler seid, heißt es ran an die Kokosnüsse.

Wenn keine Gewitterwolke gezogen wurde, spielt ihr im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler.

## Wenn du am Zug bist und...

**gerade keine deiner Affenkarten an einer Banane liegt,** legst du eine Affenkarte unter eine Banane deiner Wahl. Liegt dort noch keine Affenkarte eines Mitspielers, dann darfst du eine beliebige Zahl spielen. Liegt dort bereits eine Affenkarte eines anderen Spielers, dann muss der Affe, den du spielst, eine höhere Zahl zeigen. Der niedrigere Affe wird vertrieben und geht auf die Hand seines Besitzers zurück.

**eine deiner Affenkarten an einer Banane liegt,** machst du nichts. Der nächste Spieler ist dran.

Die Rauferei geht so lange, bis jeder Spieler einen Affen an einer Banane liegen hat. Jetzt nimmt sich jeder von euch die Banane, an der seine Karte liegt, und platziert sie auf einer freien Stelle auf seiner Insel. Papageien, die zu einer Banane gehören, legt ihr neben die eigene Insel.



## Hast du keinen Platz mehr auf deiner Insel, darfst du dich entscheiden:

**Entweder** du gibst die eben gewonnene Banane wieder ab und legst sie in die Schachtel zurück

**oder** du gibst eine Banane deiner Wahl von deiner Insel ab. Schwarze Bananen darfst du aber nicht wieder abgeben, sobald sie auf deiner Insel liegen.

Zugehörige Papageien erhältst du allerdings auch dann, wenn deine Insel voll ist.

Wer seine 0-Karte ausliegen hat, bekommt diese zurück auf die Hand. Alle höheren Karten, die ausliegen, kommen auf einen Ablagestapel. Wer zuletzt eine Karte gelegt hat, bekommt die Startspielerkarte. Dann beginnt die nächste Rauferei.

## GEWITTERWOLKE? DONNERWETTER!



Wurde mindestens eine Gewitterwolke aus dem Beutel gezogen, muss die Rauferei etwas schneller vonstattengehen, denn wir wollen ja nicht nass werden.

Anstatt reihum Affenkarten zu spielen, legen bei Gewitter alle Spieler eine Karte verdeckt vor sich und decken sie gleichzeitig auf. Der Spieler mit der höchsten Zahl, darf sich zuerst eine Banane aussuchen und sie auf seine Insel legen. Danach folgen die anderen Spieler in absteigender Reihenfolge ihrer Kartenwerte.

Haben zwei oder mehr Spieler dieselbe Zahl gespielt, wählt derjenige von ihnen zuerst, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt. Wer sich zuletzt eine Banane aussuchen durfte, erhält danach die Startspielkarte. Die 0-Karten kommen zurück auf die Hand und die anderen Karten werden abgeworfen. Die Gewitterwolke wird zurück in die Schachtel gelegt.

## DAS ENDE DER SAISON – DIE SCHLEMMERPHASE

Wenn kein Spieler mehr Platz auf seiner Insel hat, endet die Saison mit der Schlemmerphase. Doch zuerst bedienen sich die Papageien. Jeder dieser fiesen Flatterer schnappt dir eine Banane deiner Wahl in seiner Farbe weg. Lege sie zusammen mit dem Papagei in die Schachtel zurück. Hast du einen Papagei, aber keine Banane seiner Farbe, dann bleibt dein Papagei neben deiner Insel liegen und bedient sich am Ende der nächsten Saison.

Jetzt darfst du endlich selbst deine köstlichen Bananen verspeisen... falls diese reif genug sind. Manche Bananen werden erst mit der Zeit so richtig köstlich.

In der **ersten Saison** kannst du **nur die braunen Bananen** von deiner Insel naschen.

Am Ende der **zweiten Saison** sind die **gelben und die braunen Bananen** genießbar.

Nach der **dritten und letzten Saison** sind endlich auch die **grünen Bananen** ausgereift und du darfst **alle Bananen deiner Insel** essen.

Bananen, die du verzehrst, nimmst du von deiner Insel. Aus ihnen bildest du einen persönlichen Punktestapel, von dem nur die oberste Banane zu sehen ist. Die unreifen Bananen bleiben auf deiner Insel liegen. Schwarze Bananen waren letztes Jahr schon reif und sind deswegen jetzt voll eklig. Sie werden am Ende **jeder Saison** dem Punktestapel hinzugefügt, bringen aber Minuspunkte.


Nachdem alle Spieler ihre reifen Bananen genießen konnten, beginnt die nächste Saison. Es kann sein, dass ihr jetzt unterschiedlich viele Bananen auf eurer Insel liegen habt. Die Saison dauert trotzdem so lange, bis alle Inseln voll sind.





# SPIELEND

Nach der dritten Saison endet das Spiel. Danach zählst du deine Punkte.

 Jede Banane bringt dir die aufgedruckte Punktzahl oder – im Fall der schwarzen Bananen – Minuspunkte. Die braunen Bananen mit dem Aufdruck 15/2 und die gelben Bananen mit 20/2 bringen keine Punkte, falls sie nur einzeln in deinem Punktestapel vorhanden sind. Hast du davon allerdings zwei gleiche Bananen, dann bringen sie dir zusammen 15 oder 20 Punkte.

 Affenkarten, die du bei Spielende noch auf deiner Hand hast, bringen Punkte in Höhe ihrer Zahlen.

Wertungsbeispiel: Am Ende der dritten Saison hat Boris diese Bananen gesammelt.



Die braune 15/2 hat er leider nur einmal und bekommt dafür keine Punkte.

Dafür geben ihm die beiden gelben 20/2 Bananen zusammen 20 Punkte.

Insgesamt bringen ihm seine Bananen 46 Punkte. Zusammen mit seinen übrigen Handkarten ergibt das eine finale Punktzahl von 55 Punkten.

Hast du die meisten Punkte, gewinnst du den Genusswettbewerb.

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler mit der höchsten verbliebenen Affenkarte.

Herrscht hierbei wiederum Gleichstand, dann greift nicht gleich zur Kokosnuss, sondern spielt lieber noch eine Partie!

Art.Nr.: 601105177

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Felix Wermke

Satz & Layout: Matthias Holländer

2023 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

Zoch-verlag.com

service.zoch-verlag.de



# REIF für die INSE



von Reiner Knizia

Welcome to the Isles of Paradise Primates, where bananas and mischief abound! As the ripening season begins, cheeky monkeys tussle and skirmish, each eager for the best bananas.

The pick of the bunch goes to those who strengthen their claim with a well-aimed coconut.

But not all bananas are ripe and sweet; some are as green as a monkey's envy.

In such cases, a sip of coconut milk might stave hunger off for a while. Patience isn't everyone's virtue, however, and there's another challenge lurking in the trees: rival monkeys, who are not afraid to make their feelings known – with a coconut dropped right on your head!

## COMPONENTS



6 island boards



98 banana tokens, comprising  
- 85 bananas (in green, yellow, brown, and black)  
- 5 thunderclouds  
- 8 parrots

## GOAL OF THE GAME

Snap up the tastiest bananas!

## SET UP

Put all the banana tokens into the bag and mix them well.


Each player takes an island board and a set of monkey cards of the same color, with the values 0 – 7 and 10.





The player in the most ap-peel-ing outfit receives the starting player card.

# PLAY

You play 3 seasons. Each season comprises several skirmishes and one feasting phase. At the start of each skirmish, the starting player draws tokens from the bag one at a time.

 **Bananas** (of any color) are laid out in a row in the middle of the table.

 **Parrots** go beneath the next free space in the banana row. They form a group with the next banana to be drawn. Multiple parrots can belong to one group.

 **Thunderclouds** go above the banana row.



Once as many bananas have been laid out as there are players, it's time to swing into action. If no thundercloud were drawn, you play clockwise, beginning with the starting player.

## If it's your turn and...

none of your monkey cards is placed under a banana, place a monkey card from your hand under a banana of your choice. If no other player's monkey card is there yet, you can play one card of any value. If another player's monkey card is already there, your card must be of a higher value. The monkey of the lower value is chased away and goes back to its owner's hand.

one of your monkey cards is already under a banana, you do nothing. It's the next player's turn.

The skirmish continues until every player has one monkey card under a banana. Now, everyone takes the banana their card is under and places it on a vacant space on their island board. Parrots belonging to your banana go beside your island.



**If you take a banana and have no space left on your island, you must choose:**

**Either** return the banana you just taken to the box

**or** return a banana of your choice from your island to make space. You can't return black bananas from your island.

You always take your banana's parrots, even if your island is full.

If your 0 card is laid out, return it to your hand.

The other, higher-value, cards go to face up discard pile.

The last player to play a card gets the starting player card and the next skirmish starts.



## THUNDERCLOUDS? LIGHTNING ROUND!

If one or more thunderclouds are drawn from the bag, the skirmish must go a faster, as we don't want to get wet.



Instead of playing monkey cards clockwise, during a lightning round, all players play a card face down in front of them and then reveal them at the same time. The player with the highest value gets to choose a banana first and places it on his or her island. The others follow in descending order of their card values.

If two or more players play the same value, the one sitting closest to the starting player, clockwise, chooses first. The last player to choose a banana gets the starting player card. The 0 cards are returned to their owners' hands and any other cards are discarded. Return the thundercloud tokens to the box.

## THE END OF THE SEASON – THE FEASTING PHASE

When nobody has any more room on his or her island, the season ends with the feasting phase. But first, the parrots get their share. Each of these pesky pollies snatches a banana of your choice of its color from your board. Return the banana along with the parrot to the box. If you have a parrot but no banana of its color, that parrot stays next to your island and tries again in the next season.

Now you may finally eat your delicious bananas... if they are ripe enough. Some bananas only become truly delicious over time.

In the **first season**, you can only eat the **brown bananas** from your island.

At the end of the **second season**, the **yellow and the brown bananas** are edible.

After the **third and final season**, even the green bananas have ripened, and you may eat **all the bananas on your island**.

Take any bananas that you eat from your island and add them to your own personal point stack, showing only the top banana. Unripe bananas remain on your island. Black bananas were ripe last year but now are revolting. Add them to your point stack at the end of each season, but they will subtract from your score.

End of 1st season



Start of 2nd season



When all players have eaten their ripe bananas, the next season begins. It's possible that players will now have varying numbers of bananas on their islands. The season continues until all islands are full.

## GAME END

After the third season, the game ends. Then you determine your score.



Each banana adds its printed value to your score, but black ones subtract theirs. The brown bananas with 15/2 and the yellow bananas with 20/2 are worth nothing if you have just one of them in your point stack. Only in pairs, they together are worth 15 or 20 points.



Monkey cards still in your hand at the end of the game add their value to your score.

Scoring Example: At the end of the third season, Boris has collected these bananas.



He has only one brown 15/2, so unfortunately, he gets no points for that.

However, the two yellow 20/2 bananas give him 20 points together.

Altogether, his bananas give him 46 points. Along with his remaining cards in hand, this gives him a final score of 55 points.

If you have the most points, you win this lively contest.

If tied, the tied player with the highest remaining monkey cards wins.

If still tied, don't grab the coconut just yet and instead play another game.

Art. no.: 601105177

Author: Reiner Knizia  
Illustration: Felix Wermke  
Setting and layout: Matthias Holländer  
English translation: Neil Crowley

2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de





# REIF für die INSE



von Reiner Knizia

Et qui habite dans ce pays de cocagne ? Les singes, rois de la cocagne, bien sûr !

La saison vient de commencer. Les singes à peine matures se bagarrent pour les bananes bien mûres. Celui qui pèsera de tout son poids avec ses noix de coco pour se rassasier s'emparera des meilleurs fruits.

Pas de pot si certaines bananes acquises si difficilement sont encore vertes et pas assez mûres.

Une seule chose à faire : attendre en buvant du lait de coco. Mais au manque d'impatience vient s'ajouter un autre problème : les singes adverses. La meilleure solution face à ces gêneurs reste souvent une bonne noix de coco dans la poire.

## CONTENU



1 sac en tissu

6 plateaux Île



1 carte Premier Joueur



54 cartes Singe

98 jetons dont :

- 85 jetons Bananes (vertes, jaunes, marron et noires)
- 5 jetons Nuage d'orage
- 8 jetons Perroquet

## BUT DU JEU

Emparez-vous des meilleures bananes !

## MISE EN PLACE

Mettez tous les jetons Bananes, Perroquet et Nuage dans le sac et mélangez-les bien.

Chaque joueur prend un plateau Île et une série de 9 cartes Singe de même couleur, de valeurs 0 à 7 et 10.





Le joueur qui a la palme de la tenue aujourd'hui reçoit la carte Premier Joueur.

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 3 saisons. Chacune d'elles se décompose en plusieurs phases Bagarre et une phase Festin.

Au début de chaque bagarre, le Premier Joueur tire l'un après l'autre des jetons du sac :

 **Les bananes** (quelle que soit leur couleur) sont alignées au milieu de la table.

 **Les perroquets** sont ajoutés au bout de la rangée de bananes mais à chaque fois une rangée en dessous. Un même groupe peut comprendre plusieurs perroquets. Chaque banane tirée par la suite formera un groupe avec le(s) perroquet(s) dans la même colonne.



 **Les jetons Nuage** sont placés au-dessus de la rangée de bananes.

Dès que la rangée de bananes comprend autant de jetons que de joueurs, les singes se ruent sur les noix de coco. Si aucun nuage d'orage n'a été tiré, le jeu se déroule dans le sens horaire en commençant par le Premier Joueur.

## Quand vient votre tour ...

... et qu'aucune de vos cartes Singe ne se trouve déjà sous un jeton Bananes, jouez une de vos cartes Singe sous un jeton Bananes au choix. Si aucun adversaire n'a joué de carte à cet endroit, vous pouvez jouer une carte de n'importe quelle valeur. Cependant, si une carte adverse s'y trouve déjà, la valeur de la carte Singe que vous jouez doit être supérieure à la sienne. Le singe le plus faible est alors chassé et son propriétaire le reprend en main.

... et qu'une de vos cartes se trouve déjà sous un jeton Bananes, passez votre tour. C'est au joueur suivant de jouer.

La bagarre continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait une carte de chaque joueur sous un jeton Bananes. Chacun récupère alors ce jeton et le place sur son plateau. Les éventuels perroquets dans la même colonne que ce jeton Bananes sont stockés à côté de votre île.



**Si vous n'avez plus d'emplacement libre sur votre île, vous pouvez choisir entre :**

Soit remettre le jeton Bananes que vous venez de gagner dans la boîte ;

Soit remplacer un des jetons Bananes de votre île en le remettant dans la boîte. Mais il est interdit de se débarrasser de bananes noires déjà sur son île.

Même si votre île est complète, vous conservez les perroquets à côté de votre plateau.

Si vous avez joué votre carte « 0 », reprenez-la en main. Toutes les autres cartes jouées sont, elles, défaussées. Le dernier joueur à avoir posé une carte récupère la carte Premier Joueur.

Puis une nouvelle bagarre commence.

## NUAGE D'ORAGE ? BAGARRE ÉCLAIR !



Si au moins un jeton Nuage a été tiré du sac,  
la bagarre doit être écourtée pour éviter d'être trempés.

Au lieu de jouer une carte Singe à tour de rôle, chaque joueur en joue une face cachée devant lui, puis tout le monde la retourne en même temps. Celui qui a joué la carte Singe la plus forte peut choisir un jeton Bananes le premier et le placer sur son île. Puis c'est au tour des autres joueurs dans l'ordre décroissant de la valeur de leur carte jouée.

Si plusieurs cartes sont de même valeur, le joueur le plus proche à gauche du Premier Joueur choisit un jeton Bananes le premier. Le joueur qui a pris les dernières bananes récupère la carte Premier Joueur. Les joueurs qui ont joué leur carte « 0 » la reprennent en main et toutes les autres cartes jouées sont défaussées. Remettez le jeton Nuage dans la boîte.

## FIN DE LA SAISON – LA PHASE FESTIN

Si plus aucun joueur n'a de place sur son île, la saison se termine par la phase Festin. Mais avant cela, les perroquets se servent. Chacune de ces sales bestioles ailées vole un jeton Bananes de sa couleur de votre choix. Remettez-le dans la boîte avec le perroquet. Si vous avez un perroquet mais aucun jeton Bananes de sa couleur, il reste à côté de votre plateau et se servira la saison suivante.

Vous pouvez enfin déguster vos délicieuses bananes...  
à conditions qu'elles soient suffisamment mûres.  
Certaines devront attendre pour être meilleures.

À la fin de la **1<sup>re</sup> saison**, vous ne pouvez manger  
que les bananes marron sur votre île.

À la fin de la **2<sup>e</sup> saison**, vous pourrez profiter des  
bananes jaunes et marron.

À la fin de la **3<sup>e</sup> et dernière saison**, les bananes  
vertes auront enfin mûri et vous pourrez manger  
toutes les bananes de votre île.

Empilez les bananes dégustées sur le visage de singe sur  
la montagne face visible, dans l'ordre de votre choix, pour  
constituer votre pile de points ; seule la valeur du jeton  
Bananes du dessus doit être visible. Les bananes pas encore  
mûres restent où elles sont. Les bananes noires étaient  
déjà trop mûres lors de la saison précédente et ne sont pas  
bonnes. Ajoutez-les à votre pile à l'issue de  
chaque saison ; elles vous feront perdre des points.

Fin de la saison 1



Début de la saison 2



Une fois que tous les joueurs ont savouré leurs bananes, la saison suivante commence.

Chaque joueur n'entame pas forcément la nouvelle saison avec le même nombre de bananes sur son île.  
Elle dure quand même jusqu'à ce que tous les plateaux soient de nouveau pleins.



## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la 3<sup>e</sup> saison. Chacun compte ensuite ses points.



Chaque jeton Bananes rapporte (ou fait perdre, dans le cas des noires) le nombre de points indiqué. Les bananes marron indiquant 15/2 et les jaunes indiquant 20/2 ne rapportent aucun point si vous n'en possédez qu'un seul exemplaire. Cependant, si vous possédez les deux jetons, chaque paire vous rapporte respectivement 15 et 20 points.



Les cartes Singe que vous avez encore en main à la fin de la partie vous rapportent autant de points que leur valeur.

Exemple de décompte : À la fin de la 3<sup>e</sup> saison, Boris a gagné les bananes suivantes :



Il ne possède malheureusement qu'un seul exemplaire des bananes marron 15/2 et ne marque donc aucun point pour ce jeton.

Mais la paire de bananes jaunes 20/2 lui rapporte 20 points.

Au total, ses bananes lui rapportent 46 points. En ajoutant les points de ses cartes Singe encore en main, il totalise 55 points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte cette course aux bananes.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède la carte Singe de plus forte valeur encore en main.

S'ils ne peuvent toujours pas se départager, mieux vaut refaire une partie plutôt que de se lancer des noix de coco.

Art.Nr.: 601105177

Auteur : Reiner Knizia  
Illustrations : Felix Wermke  
Mise en page : Matthias Holländer  
Traduction : Éric Bouret

2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de



# REIF für die INSE

von Reiner Knizia



Chi abita sulle isole della cuccagna? Le scimmie più golose che ci siano ovviamente! La stagione delle banane mature è appena iniziata, ma le scimmie non aspettano: si azzuffano da subito senza esclusione di colpi. La prima scelta tocca a chi si aiuta meglio con una noce di cocco ben mirata.

Ma non tutte le banane sono mature e dolci: se ne capita una acerba tocca aspettare, magari sorseggiando un poco di latte di cocco. La pazienza non è da tutti, e fosse quello l'unico problema: ci sono anche le altre scimmie. E la loro forma preferita di comunicazione non verbale, è una bella noce di cocco sulla capoccia!

## MATERIALE



## SCOPO DEL GIOCO

Arraffare le banane più saporite!

## PREPARAZIONE

Mettete tutte le tessere banana nel sacchetto e mescolate bene.




Ogni giocatore prende una plancetta isola e le 9 carte scimmia di un colore, con i valori da 0 a 7 e 10.



Il giocatore vestito nel modo più "sbucciabile" riceve la carta giocatore iniziale.

## COME SI GIOCA

Si gioca su 3 stagioni. Ciascuna stagione si compone di varie scaramucce e una scorpacciata. All'inizio di ogni scaramuccia, il giocatore iniziale pesca, una alla volta, delle tessere dal sacchetto.

-  Posizionate le banana (di qualsiasi colore) in una fila in mezzo all'area di gioco.
-  Se pescate un pappagallo mettetelo sotto il primo spazio libero della fila delle banane: formerà un gruppo con la prossima banana pescata. Ci può essere più di 1 pappagallo nello stesso gruppo.
-  I nuvoloni vanno posizionati sopra la fila delle banane.



Non appena ci sono tante banane quanti sono i giocatori, è il momento di passare alle noci di cocco. Se non ci sono nuvoloni in gioco, si gioca in senso orario a partire dal giocatore iniziale.

### Se siete di mano e...

**non avete carte scimmia sotto una banana,** piazzate una carta scimmia sotto la banana che preferite. Se non sono già presenti altre carte scimmia, potete giocare una carta di qualsiasi valore. Se c'è già una carta scimmia di un altro giocatore, allora potete giocare solo una carta di valore più alto. La scimmia meno forte viene scacciata e torna in mano al suo proprietario.

**avete una carta scimmia sotto una banana,** non fate nulla. Tocca al prossimo giocatore.

Non appena ogni giocatore ha una scimmia sotto una banana, la scaramuccia finisce. A questo punto tutti raccolgono la banana che si trova sopra la propria carta e la posizionano in uno spazio libero della propria isola. Posizionate i pappagalli che sono nello stesso gruppo della banana che avete vinto di fianco alla vostra isola.



### Se non avete più spazio sulla vostra isola, dovete scegliere:

**O** scartare la banana che avete appena vinto rimettendola nella scatola;

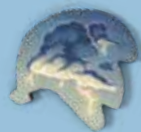
**O** scartare una banana a vostra scelta fra quelle che avete già sull'isola per fare posto. Non si possono però scartare banane nere dall'isola.

Anche se l'isola è piena, guadagnate comunque i pappagalli in gruppo con la banana che avete vinto.

Delle carte in gioco gli 0 tornano in mano ai loro proprietari, mentre le altre, di valore 1 o più, sono scartate. Chi ha giocato una carta per ultimo ottiene la carta giocatore iniziale e si passa alla prossima scaramuccia.



## NUVOLONI? PERBACCO!



Se uno o più nuvoloni sono in gioco, la scaramuccia deve risolversi alla svelta poiché nessuno vuole prendere la pioggia.

Durante una tempesta, invece di giocare carte scimmia una alla volta, tutti i giocatori giocano contemporaneamente una carta a faccia in giù e poi la rivelano. Chi ha giocato la carta più alta sceglie la sua banana per primo, e così via in base al valore delle carte scimmia.

Se due o più giocatori giocano una carta dello stesso valore, va per primo chi è seduto più vicino al giocatore iniziale, in senso orario. Chi ottiene la banana per ultimo riceve la carta giocatore iniziale. Le carte scimmia di valore 0 tornano in mano al proprietario, mentre quelle di valore più alto si scartano. Riponete le tessere nuvolone nella scatola.

## FINE DELLA STAGIONE – LA SCORPACCIATA

Quando tutti i giocatori hanno riempito la propria isola, la stagione finisce e si fa una bella scorpacciata. Prima di tutto però i pappagalli vogliono la loro fetta. Ciascuno di questi infidi volatili che si trova di fianco alla tua isola si prende una banana del suo colore a vostra scelta. Rimettete la banana e il pappagallo nella scatola. Se non avete una banana del colore giusto, allora il pappagallo rimane di fianco alla vostra isola anche per la stagione successiva.

È giunto il momento di papparsi le vostre magnifiche banane... se sono mature al punto giusto. Alcune banane diventano davvero deliziose solo al momento giusto.

Nella **prima stagione** potete mangiare soltanto le **banane marroni** che si trovano sulla vostra isola.

Alla fine della **seconda stagione**, saranno commestibili sia le **banane gialle** che quelle marroni.

Nella **terza e ultima stagione**, anche le banane verdi saranno maturate, e potrete mangiare **tutte le banane** che si trovano sulla vostra isola.

Togliete tutte le banane che mangiate dalla vostra isola e impilatele vicino a voi; questa sarà la vostra piletta dei punti, di cui sarà visibile solo la banana sulla cima. Le banane che non sono mature restano sulla vostra isola. Le banane nere erano belle mature lo scorso anno, ma adesso sono nauseabonde. Aggiungetele alla piletta dei punti alla fine di ogni stagione; alla fine conteranno come punti negativi.

Quando tutti i giocatori hanno mangiato le loro banane mature, si comincia la stagione successiva.

È normale che alcuni giocatori abbiano già delle banane sulla loro isola.

La stagione va avanti fino a che tutte le isole non sono piene.

Fine della 1a stagione



Inizio della 2a stagione



## FINE DEL GIOCO

Dopo la terza stagione, il gioco finisce. A questo punto calcolate il vostro punteggio.



Ciascuna banana vale i punti che vi sono stampati sopra, quelle nere in negativo. Le banane marroni che riportano il valore 15/2 e quelle gialle con 20/2 non valgono nulla da sole, ma se avete la coppia dello stesso colore valgono invece 15 o 20 punti per la coppia.



Aggiungete al vostro punteggio anche le carte scimmia che avete ancora in mano alla fine della partita.

Esempio di punteggio: Alla fine della terza stagione, Boris ha raccolto queste banane.



Ha soltanto una banana 15/2 marrone, e quindi per quella non fa punti.

Fra quelle gialle ha invece una coppia di 20/2, che vale 20 punti.

Tutte insieme le sue banane valgono 46 punti. A questi aggiunge il valore delle carte che ha ancora in mano (un 6 e un 3) per un totale di 55 punti.

Chi ha più punti si aggiudica questa frenetica sfida.

In caso di parità, vince lo spareggio chi ha il maggior valore in carte scimmia ancora in mano.

Se la parità non si risolve aspettate un attimo prima di passare alle noci di cocco e giocate un'altra partita.

Art.Nr.: 601105177

Autore: Reiner Knizia  
Illustrazioni: Felix Wermke  
Impaginazione: Matthias Holländer  
Traduzione: Alfredo Berni

2023 Zoch Verlag  
Simba Toys GmbH & Co. KG  
Werkstraße 1  
D-90765 Fürth  
Zoch-verlag.com  
service.zoch-verlag.de

