

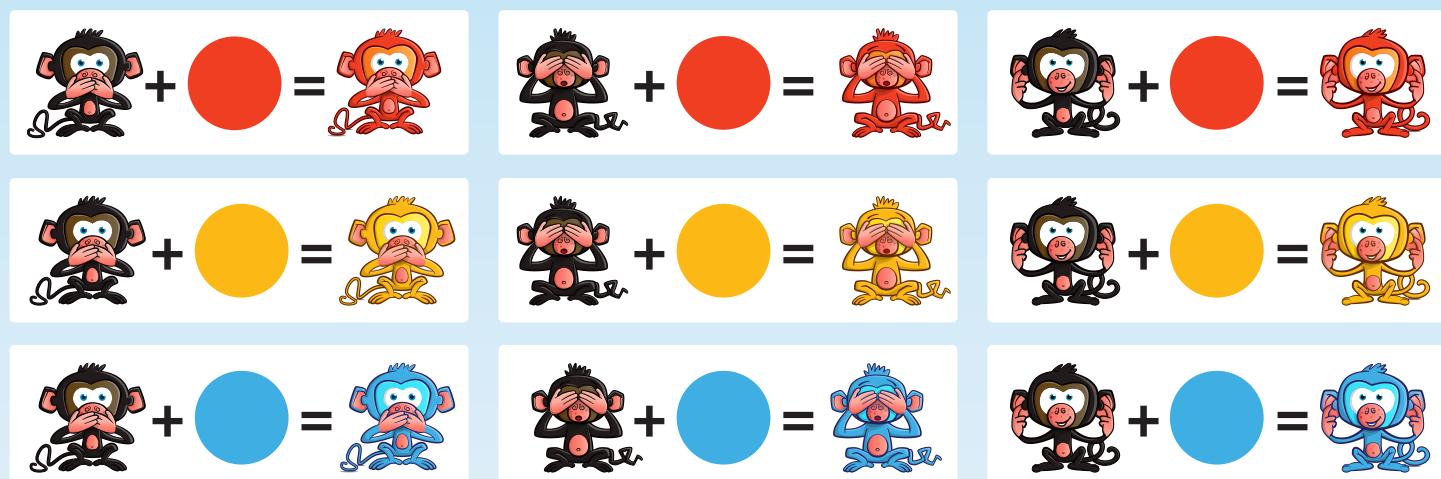
# CATCH the MONKEY



Im Dschungel sind die Affen los! Schafft ihr es, sie einzufangen? Aber Vorsicht: Welche der Affen sind denn nun die richtigen? Wer am Ende die meisten Karten sammelt, gewinnt das Spiel.

**Spielvorbereitung:** Jeder von euch bekommt eine Fliegenklatsche und zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. Legt die Karte offen vor euch aus und legt die Finger einer Hand auf die grüne Fläche.

**Spielablauf:** Der Spieler, der als letztes eine Banane gegessen hat, beginnt. Er würfelt alle drei Würfel. Die Kombination aus Farbenwürfel und Affenwürfel ergibt einen Affen, den ihr auf den Karten eurer Mitspieler sucht (siehe Abbildung). Zeigt der Bananenwürfel eine Banane auf grünem Hintergrund, versucht ihr mit eurer Fliegenklatsche eine Karte zu berühren, wo der gesuchte Affe abgebildet ist.



Zeigt der Bananenwürfel zwei Bananen auf rotem Hintergrund, versucht ihr mit der Fliegenklatsche eine Karte zu berühren, wo der gesuchte Affe nicht abgebildet ist. Passt deine eigene Karte zu den drei Würfeln? Versuche so schnell wie möglich, deine Karte in Sicherheit zu bringen, indem du sie vom Tisch nimmst.

- Hast du bei einem Spieler eine passende Karte mit der Fliegenklatsche zuerst berührt? Du bekommst die Karte und darfst sie auf deinem eigenen Stapel ablegen.
- Hast du eine Karte berührt, die nicht zu den Würfeln passt? Gib diesem Spieler eine Karte aus deinem eigenen Stapel. Hast du keine Karte, nimmt sich dein Gegenspieler eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel und darf diese auf seinem eigenen Stapel ablegen.
- Hast du deine Karte zu Unrecht vom Tisch gezogen und in Sicherheit gebracht? Der Spieler, der gerade am Zug ist, bekommt diese Karte und darf sie auf seinem eigenen Stapel ablegen.
- Passt gar keine Karte zu den Würfeln? Der Spieler, der gerade am Zug ist, darf sich eine Karte vom Nachziehstapel nehmen und auf seinem eigenen Stapel ablegen.

Die in Sicherheit gebrachten Karten kommen verdeckt unter den Nachziehstapel. Die Spieler, die nun keine Karte mehr offen vor sich liegen haben, ziehen eine neue Karte vom Nachziehstapel und legen diese wieder offen vor sich hin. Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit würfeln an der Reihe.

**Ende des Spiels:** Das Spiel endet, wenn im Nachziehstapel nicht mehr genug Karten vorhanden sind, um eine neue Runde zu beginnen. Gewinner ist, wer auf seinem eigenen Stapel die meisten Karten hat.

Für eine einfachere Spielvariante lasst ihr den Bananenwürfel weg und würfelt nur mit Farbwürfel und Affenwürfel.



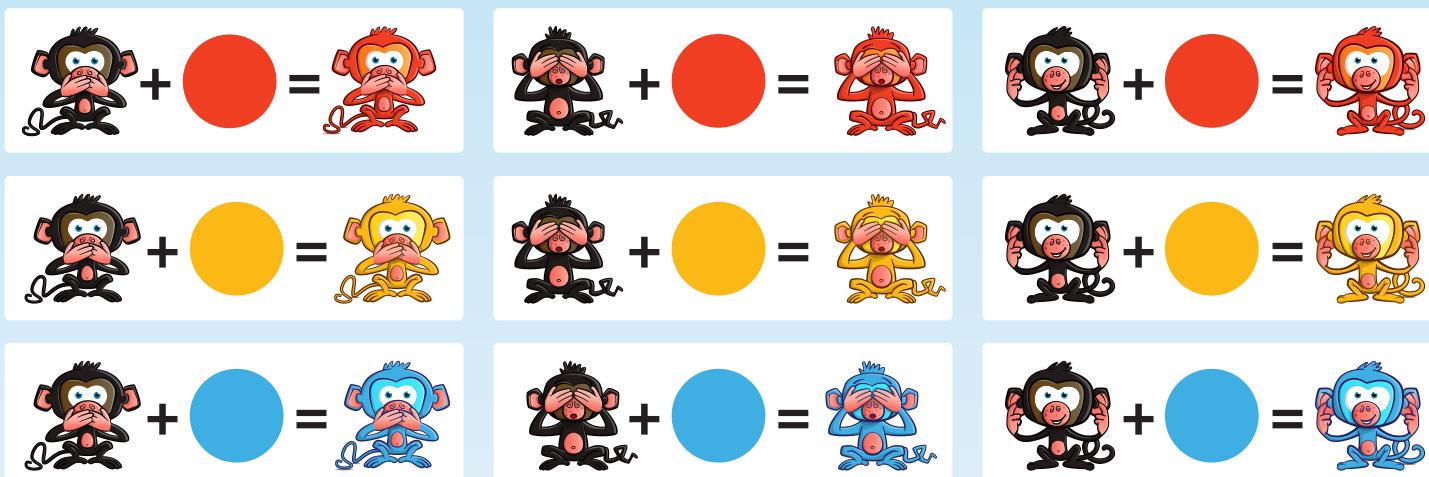
# CATCH the MONKEY



The monkeys are on the run in the jungle! Can you manage to catch them? Be careful, however: Which monkeys are the correct ones? The player who has collected the most cards at the end of the game is the winner.

**Preparations for play:** Each player receives a fly swatter and takes a card from the hidden deck. Position the card face up in front of you and place the fingers of one hand on the green area.

**Game rules:** The player who was the last to eat a banana starts the game. Throw all three dice. Search for the monkey indicated by the colour and monkey dice on the cards of the other players (see image).



If the banana dice shows one banana on a green background, use your fly swatter to try and touch a card showing the wanted monkey. If the banana dice shows two bananas on a red background, use your fly swatter to try and touch a card that does not show the wanted monkey. Does your own card match the three dice? Try to bring your card to safety as quickly as possible by removing it from the table.

- Were you the first player to touch a matching card with the fly swatter? If so, take the card and place it on your pile of cards.
- Did you touch a card that doesn't match the dice? If so, give the player a card from your own pile. If you don't have any cards, your opponent should take a face-down card from the deck and place it on their own pile.
- Did you wrongfully take your card from the table and bring it to safety? If so, give this card to the player whose turn it is. This player may then place the card on their own pile.
- Do none of the cards match the dice? If so, the player whose turn it is should take a card from the deck and place it on their own pile.

The cards that are brought to safety should be placed face down under the deck. The players who don't have any cards face up in front of them should take a new card from the deck and place it face up in front of them. The game then continues in a clockwise direction.

**End of the game:** The game ends when there are not enough cards in the deck to start a new round. The player who has the most cards in their pile is the winner.

For an easier variation, leave out the banana dice and play only with the colour and monkey dice.



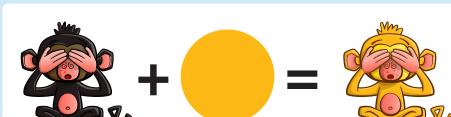
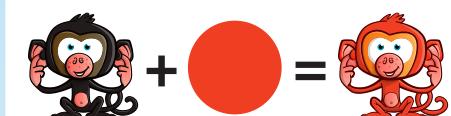
# CATCH the MONKEY



Les singes se balancent d'arbre en arbre ! Arriverez-vous à les attraper ? Mais attention : Vous ne pouvez pas attraper n'importe lequel ! Le joueur qui remporte le plus de cartes gagne la partie.

**Préparation du jeu:** Chaque joueur reçoit une tapette à mouches et tire une carte de la pioche. Placez la carte face visible devant vous et mettez les doigts d'une main sur la surface verte.

**Déroulement d'une partie:** Le dernier joueur à avoir mangé une banane commence. Il lance les trois dés. La combinaison des dés couleur et singe vous donne un singe qui vous devez cherchez parmi les cartes de vos adversaires (voir dessin).



Si le dé banane indique une banane sur fond vert, utilisez votre tapette à mouches pour toucher une carte où se trouve le singe recherché. Si le dé banane indique deux bananes sur fond rouge, utilisez votre tapette à mouches pour toucher une carte où le singe recherché ne se trouve pas. Vos propres cartes correspondent aux trois dés ? Essayez, aussi vite que possible, de protéger vos cartes en les retirant de la table.

- Vous avez réussi à toucher la carte d'un autre joueur avant qu'il ne puisse la protéger ? Vous obtenez la carte et la mettez sur votre propre pile.
- Vous avez touché une carte qui ne correspond pas aux dés ? Vous devez donner une carte de votre propre pile à ce joueur. Si vous n'avez plus de carte, l'adversaire prend une carte de la pioche et la place sur sa propre pile.
- Vous avez retiré une carte de la table par erreur pour la protéger ? Le joueur dont c'est le tour reçoit cette carte et la met sur sa pile.
- Aucune carte ne correspond aux dés ? Le joueur dont c'est le tour retire une carte de la pioche et la pose sur sa pile.

Les cartes retirées de la table sont remises face cachée sous le dessous de la pioche. Les joueurs qui n'ont plus de carte face visible devant eux retirent une nouvelle carte de la pioche et la posent à nouveau face visible devant eux. Ensuite c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer les dés.

**Fin du jeu:** Le jeu se termine lorsque la pioche ne contient plus suffisamment de cartes pour commencer un nouveau tour. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de cartes.

Vous pouvez retirer le dé banane pour jouer à une variante plus facile, en utilisant seulement les dés couleur et singe.



# CATCH the MONKEY



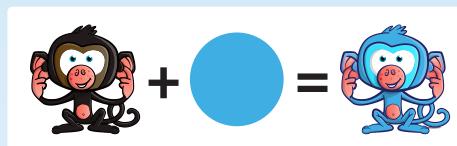
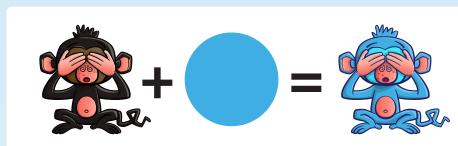
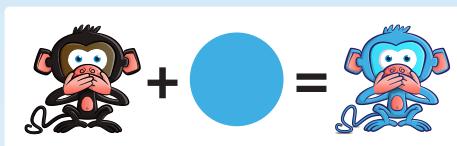
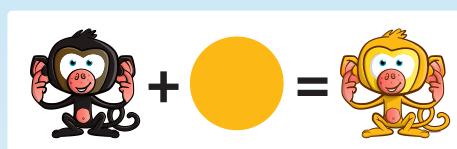
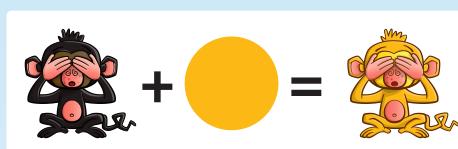
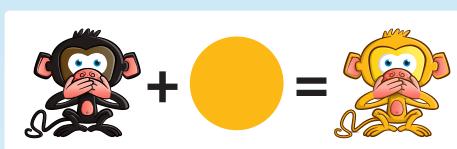
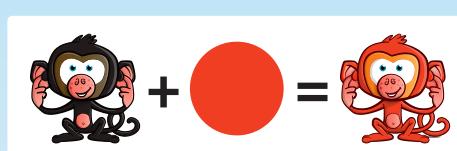
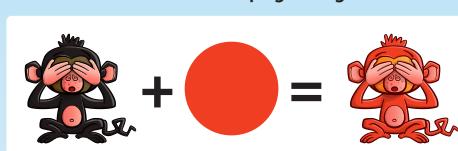
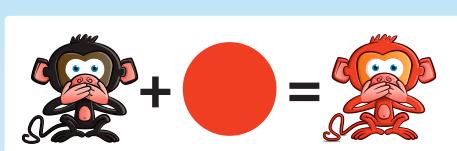
Le scimmie sono libere nella giungla! Riesci a catturarle? Stai attento: quali sono quelle giuste?

Vince il gioco chi, alla fine, ha raccolto più carte.

**Preparazione del gioco:** Ogni giocatore riceve uno scacciamosche e pesca una carta dal mazzo a faccia in giù.

Metti la carta a faccia in su di fronte a te e posiziona le dita di una mano sulla superficie verde.

**Svolgimento del gioco:** Comincia il giocatore che per ultimo ha mangiato una banana. Lancia tutti e tre i dadi. La combinazione di dado colore e dado scimmia dà come risultato una scimmia da cercare sulle carte dei compagni di gioco (vedi illustrazione).



Se il dado banana mostra una banana con sfondo verde, prova a toccare con il tuo scacciamosche una carta che raffigura la scimmia che stai cercando. Se il dado banana mostra due banane con sfondo rosso, prova a toccare con il tuo scacciamosche una carta che non raffigura la scimmia che stai cercando.

La tua carta corrisponde ai tre dadi? Cerca di conquistare la tua carta il più velocemente possibile, togliendola dal tavolo.

- Hai toccato per primo con il tuo scacciamosche una carta corrispondente a un giocatore? Ottieni la carta e aggiungila al tuo mazzetto.
- Hai toccato una carta che non corrisponde ai dadi? Dai a quel giocatore una carta del tuo mazzetto. Se non hai carte, il tuo avversario prende una carta dal mazzo a faccia in giù e può metterla nel suo mazzetto.
- Hai tolto la tua carta dal tavolo senza motivo e l'hai portata in salvo? Il giocatore a cui spetta il turno ottiene questa carta e la può aggiungere al suo mazzetto.
- Nessuna carta corrisponde ai dadi? Il giocatore a cui spetta il turno può prendere questa carta dal mazzo e aggiungerla al suo mazzetto.

Le carte che sono state messe in salvo vengono messe a faccia in giù sotto al mazzo di pesca. I giocatori che ora non hanno più carte scoperte pescano una nuova carta dal mazzo e la rimettono a faccia in su di fronte a loro. Ora deve tirare i dadi il prossimo giocatore in senso orario.

**Fine del gioco:** Il gioco finisce quando non ci sono abbastanza carte nel mazzo per iniziare un nuovo round. Vince chi ha il maggior numero di carte nel suo mazzetto.

Per una variante semplificata del gioco escludere il dado banana e giocare solo con il dado colore e il dado scimmia.



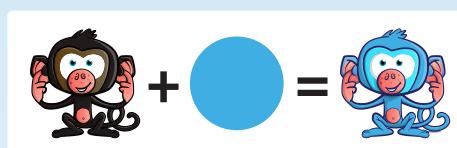
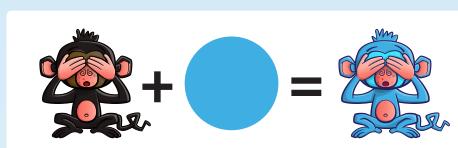
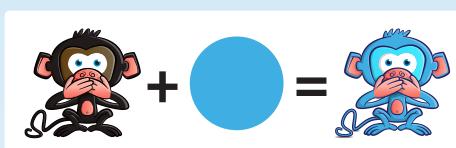
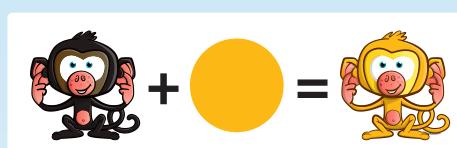
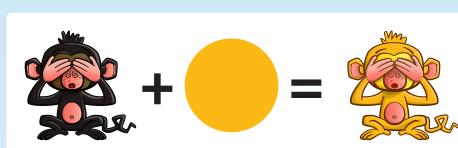
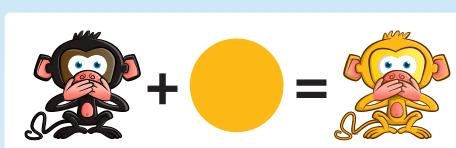
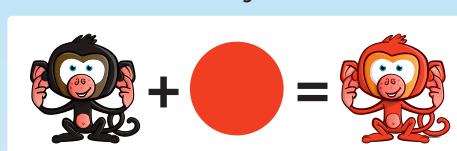
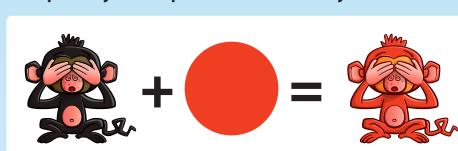
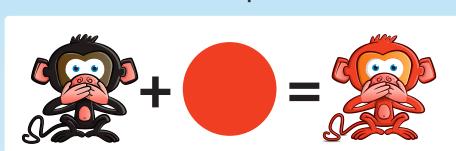
# CATCH the MONKEY



In de jungle rennen de apen rond! Lukt het jullie, ze te vangen? Maar pas op: Welke apen zijn de juiste? Wie de meeste kaarten verzamelt, heeft het spel gewonnen.

**Spelvoorbereiding:** Elke speler krijgt een vliegenmepper en trekt een kaart uit de omgekeerde stapel. Leg de kaart zichtbaar voor jullie neer en leg de vinger van een hand op het groene vlak.

**Spelverloop:** De speler die als laatste een banaan heeft gegeten, begint. Hij dobbelt met alle drie de dobbelstenen. De combinatie van kleurendobbelsteen en apendobbelsteen toont een aap, die jullie op de kaarten van jullie medespelers zoeken (zie afbeelding).



Als de banaandobbelsteen een banaan op groene ondergrond toont, proberen jullie met jullie vliegenmepper een kaart te raken, waar de getoonde aap op staat. Als de banaandobbelsteen twee bananen op rode ondergrond toont, proberen jullie met de vliegenmepper een kaart te raken, waar de getoonde aap niet op staat.

Past je eigen kaart bij de drie dobbelstenen? Probeer zo snel mogelijk je kaart in veiligheid te brengen, door hem van de tafel te pakken.

- Heb jij als eerste een passende kaart van een speler aangeraakt met je vliegenmepper? Dan krijg jij de kaart en mag je hem op je eigen stapel leggen.
- Heb je een kaart aangeraakt die niet bij de dobbelstenen past? Dan geef deze speler een kaart uit je eigen stapel. Heb je geen kaart, dan pakt je tegenspeler een verborgen kaart van de trekstapel en mag hij deze op zijn eigen stapel leggen.
- Heb je ten onrechte je kaart van de tafel getrokken en in veiligheid gebracht? De speler die op dat moment aan de beurt is, krijgt deze kaart en mag hem op zijn eigen stapel leggen.
- Past helemaal geen kaart bij de dobbelstenen? De speler die op dat moment aan de beurt is, mag een kaart van de trekstapel pakken en op zijn eigen stapel leggen.

De in veiligheid gebrachte kaarten worden verborgen onder de trekstapel gelegd. De speler die nu geen kaart meer zichtbaar voor zich heeft liggen, trekt een nieuwe kaart uit de trekstapel en legt deze weer zichtbaar voor zich neer. Nu is de volgende speler met de klok mee aan de beurt om te dobbelen.

**Einde van het spel:** Het spel is afgelopen als de trekstapel niet meer genoeg kaarten heeft, om een nieuw rondje te beginnen. Degene wie de meesten kaarten op zijn eigen stapel heeft, heeft het spel gewonnen.

Voor een eenvoudigere variant, kunnen jullie de banaandobbelsteen weglaten en dobbelen jullie alleen met de kleurendobbelsteen en apendobbelsteen.



# CATCH the MONKEY

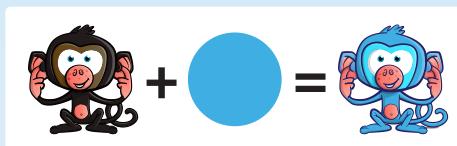
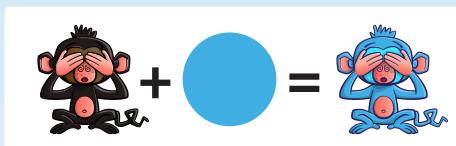
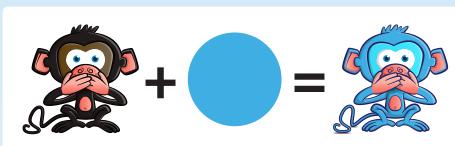
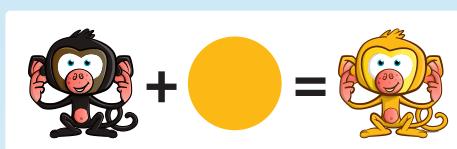
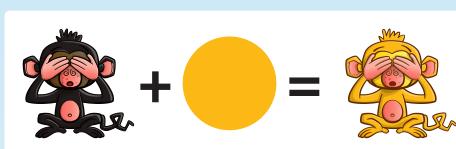
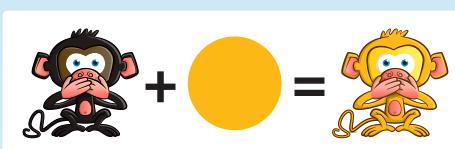
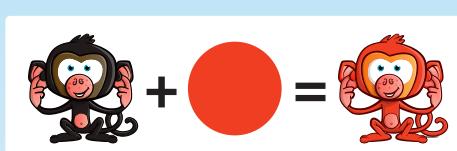
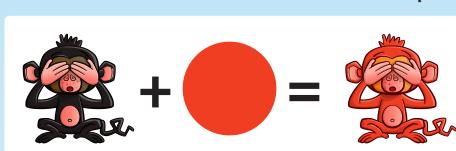
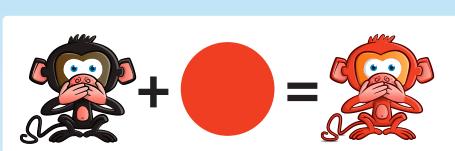


¡Por la selva andan un montón de monos sueltos! ¿Lograréis atraparlos? Pero cuidado: ¿qué monos son los correctos? El jugador que acumule más cartas ganará el juego.

**Preparación del juego:** Cada uno de vosotros recibe un matamoscas y saca una carta del montón que hay boca abajo.

Poned la carta boca arriba delante de vosotros y colocad los dedos de una mano en la zona verde.

**Normas del juego:** Empieza el jugador que haya sido el último en comerse un plátano. Lanza los tres dados. La combinación del dado de color y el dado de mono da como resultado un mono que deberéis buscar en las cartas de vuestros oponentes (ver ilustración).



Si en el dado de los plátanos aparece un plátano sobre un fondo verde, tratad de tocar con el matamoscas una carta donde aparezca el mono que estéis buscando. Si en el dado de los plátanos aparecen dos plátanos sobre un fondo rojo, tratad de tocar con el matamoscas una carta donde no aparezca el mono que estéis buscando.

¿Coincide tu propia carta con los tres dados? Trata de poner su carta a salvo lo antes posible quitándola de la mesa.

- ¿Has sido el primero en tocar una tarjeta correcta de otro jugador con el matamoscas? Entonces te quedas la carta y la puedes guardar en tu propia pila.
- ¿Has tocado una carta que no coincide con los dados? Entonces tendrás que dar al otro jugador una carta de tu propia pila. Si no tienes ninguna carta, el contrincante podrá tomar una de las cartas ocultas de la pila de robo y guardarla en su propia pila.
- ¿Has quitado por error tu carta de la mesa y la has puesto en un lugar seguro? El jugador que tenga el turno se quedará con esta carta y se la podrá guardar en su propia pila.
- ¿No hay ninguna carta que coincida con los dados? El jugador que tenga el turno podrá tomar una carta de la pila de robo y guardarla en su propia pila.

Las cartas puestas a salvo se colocarán boca abajo debajo de la pila de robo. Los jugadores que no tengan cartas boca arriba tomarán una nueva carta del montón y se la colocarán boca arriba de nuevo. Ahora le toca lanzar los dados al siguiente jugador en sentido horario.

**Fin del juego:** El juego termina cuando no quedan suficientes cartas en la pila de robo para empezar una nueva ronda. Ganará quien haya acumulado más cartas en su propia pila.

Una variante más sencilla del juego consiste en no usar el dado de los plátanos y lanzar solo los dados de color y mono.



# CATCH the MONKEY

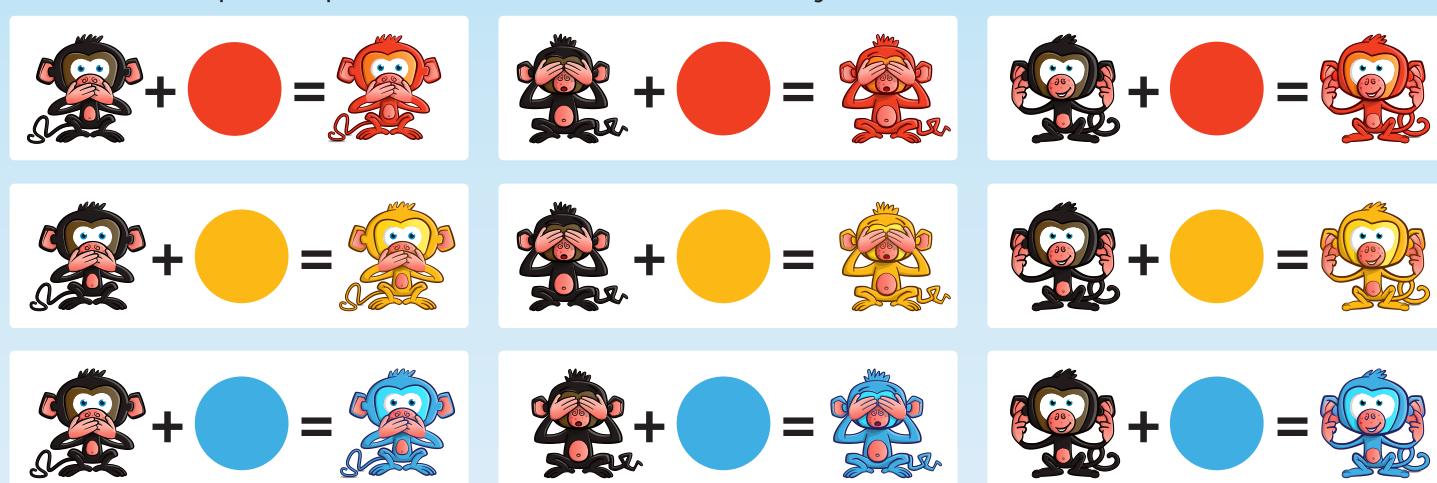


Na selva os macacos andam à solta! Consegue capturá-los? Mas cuidado: Qual dos macacos é o certo?

Ganha o jogo quem acumular mais cartas.

**Preparação do jogo:** Cada um de vocês recebe uma mata-moscas e puxa uma carta do monte com as cartas viradas para baixo. Coloquem a carta aberta à vossa frente e o dedo de uma mão na superfície verde.

**Jogar:** Começa o jogador que foi o último a comer uma banana. Ele atira os três dados. A combinação dos dados de cores e dos dados de macacos resulta num macaco que devem procurar nas cartas dos vossos adversários (ver a figura).



Se o dado das bananas mostrar uma banana em fundo verde, tentam tocar com o vosso mata-moscas numa carta onde esteja indicado o macaco procurado. Se o dado das bananas mostrar duas bananas em fundo vermelho, tentam tocar com o vosso mata-moscas numa carta onde não esteja indicado o macaco procurado.

O sua própria carta coincide com os três dados? Então tente colocar a sua carta o mais rapidamente possível em segurança, retirando-a da mesa.

- Tocou primeiro do que o jogador numa carta certa com o mata-moscas? Então recebe a carta e pode colocá-la no teu próprio monte.
- Tocou numa carta que não coincide com o dado? Então dá a esse jogador uma carta do seu próprio monte. Se não tiver nenhuma carta, o seu adversário retira uma carta encoberta do monte e pode colocá-la no seu próprio monte.
- Retirou a sua carta erradamente da mesa e colocou-a em segurança? O jogador que está a jogar recebe esta carta e pode colocá-la no seu próprio monte.
- Nenhuma carta coincide com os dados? O jogador que está a jogar pode retirar uma carta do monte e colocá-la no seu próprio monte.

As cartas colocadas em segurança ficam encobertas por baixo do monte. Os jogadores que já não tiverem nenhuma carta à sua frente tiraram uma nova carta do monte e colocam-na novamente à sua frente. Agora é a vez do jogador seguinte.

**Objetivo do jogo:** O jogo termina quando já não houver cartas no monte para dar início a uma nova partida. Ganha quem tiver mais cartas no seu próprio monte.

Para uma variante de jogo mais simples, o dados das bananas pode ser colocado de parte, usando-se apenas o dados das cores e dos macacos.



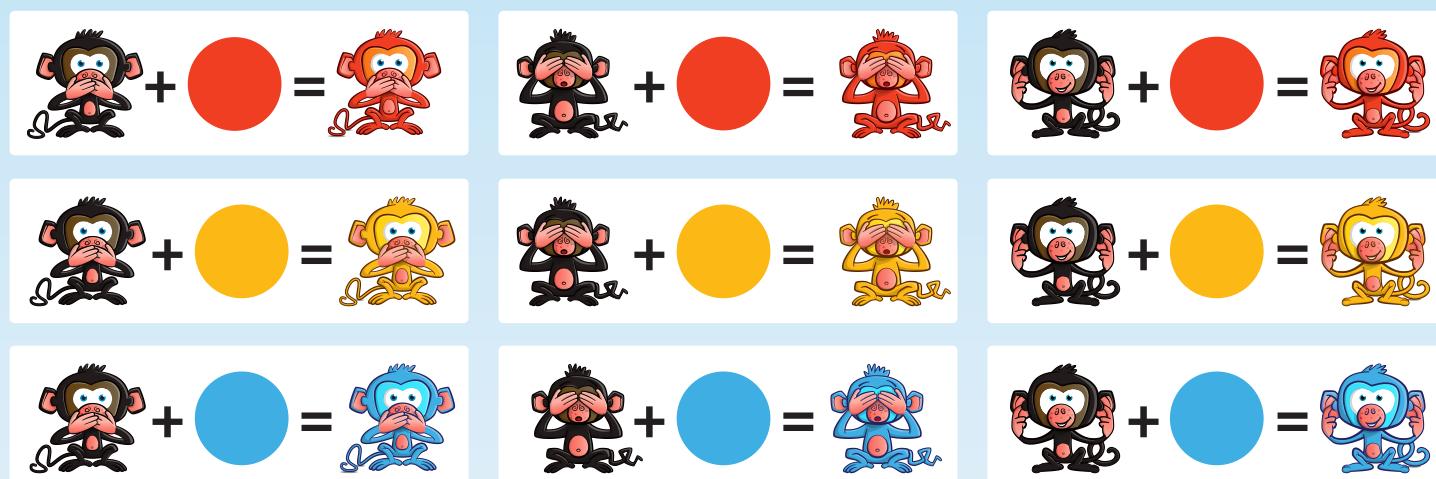
# CATCH the MONKEY



Aberne er løs i junglen! Tror I, at I kan fange dem igen? Men vær forsigtige: For hvilke af aberne er de rigtige? Vinderen af spillet er den, der til slut har samlet flest kort.

**Spilforberedelse:** Hver af jer får en fluesmækker, og derefter skal I trække et kort fra en kortbunke, hvor bagsiden af kortene vender opad. Læg de trukne kort med forsiderne opad foran jer, og læg den ene hånds fingre på den grønne flade.

**Spilletets gang:** Den spiller, der sidst har spist en banan, begynder. Vedkommende kaster alle tre terninger. Kombinationen af farveterning og abeterning repræsenterer en abe, som I leder efter blandt jeres medspilleres kort (se illustration).



Viser bananterningen en banan på grøn baggrund, forsøger I med jeres fluesmækker at berøre et kort, hvor den søgte abe er afbilledet. Viser bananterningen to bananer på rød baggrund, forsøger I med jeres fluesmækker at berøre et kort, hvor den søgte abe ikke er afbilledet.

Passer dit eget kort til de tre terninger? Forsøg så hurtigt som muligt at bringe dit kort i sikkerhed ved at tage det af bordet.

- Har du først berørt et passende kort hos en spiller med fluesmækken? Så vinder du det kort og må lægge det oven i din egen kortbunke.
- Har du berørt et kort, der ikke stemmer overens med terningerne? Så skal du give den pågældende spiller et kort fra din egen kortbunke. Har du ingen kort, så må din modspiller tage et skjult kort fra den fælles bunke, som vedkommende så kan lægge oven i sin egen bunke.
- Har du ulovligt fjernet dit kort fra bordet for at bringe det i sikkerhed? Den spiller, der kastede terningerne, får dette kort, som vedkommende så må lægge oven i sin egen bunke.
- Er der slet ingen kort, der passer til terningerne? Spilleren, der kastede terningerne, må trække et kort fra den fælles bunke og lægge det oven på sin egen bunke.

De kort, der er bragt i sikkerhed, lægges nederst i den fælles bunke med bagsiden op. Spillere, der ikke længere har et kort liggende foran sig med forsiden opad, trækker et nyt kort fra den fælles bunke og lægger det foran sig med forsiden opad. Nu er det næste spiller i rækken, der skal kaste terningerne. Der spilles med uret.

**Spilletets afslutning:** Spillet slutter, når der i den fælles bunke ikke længere er så mange kort, at der kan indledes en ny omgang. Vinderen af spillet er den, der har flest kort i sin egen bunke.

For at gøre spillet en lille smule nemmere udelader man bananternerne og kaster kun med farveterningerne og abeternerne.



**noris**

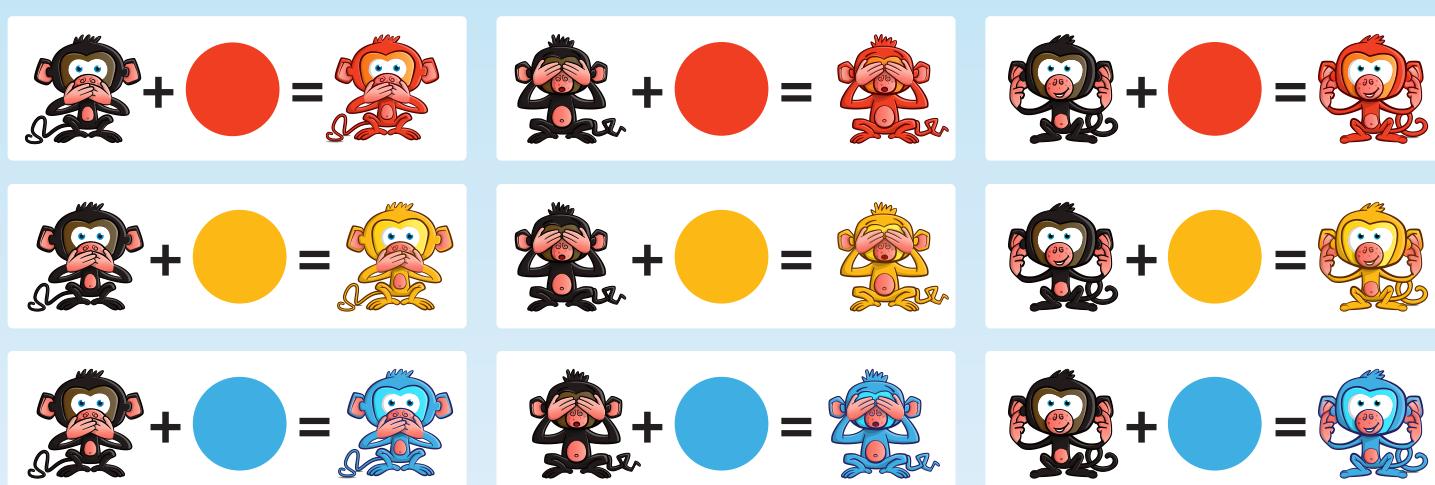
# CATCH the MONKEY



I djungeln är aporna lös a! Klarar du att fånga in dem? Men se upp: Vilka apor är nu de riktiga?  
Den som samlar in flest kort vinner spelet.

**Spelförberedelse:** Ni får varsin flugsmälla och drar ett kort från draghögen där korten ligger med framsidan nedåt. Lägg kortet med framsidan uppåt framför er och lägg ett finger från en hand på den gröna ytan.

**Spelets gång:** Den spelare som ätit en banan senast börjar: Spelaren slår alla tre tärningar. Kombinationen av färg- och aptärningen ger den apa som ska sökas hos motspelarna (se på bilden).



Om banantärningen visar en banan på en grön bakgrund försöker ni med hjälp av flugsmällan beröra ett kort som visar den apa som söks. Om banantärningen visar en banan på en röd bakgrund försöker ni med hjälp av flugsmällan beröra ett kort som inte visar den apa som söks.

Passar ditt egna kort till de tre tärningarna? Försök att så snabbt som möjligt säkra ditt kort genom att ta bort det från bordet.

- Var du först med att beröra ett matchande kort hos en motspelare med flugsmällan? Då får du ta kortet och lägga det till din egna hög.
- Har du berört ett kort som inte passar till tärningarna? Då måste du ge motspelaren ett kort från din egna hög. Om du inte har några kort får din motspelare dra ett kort från draghögen och lägga det till sin egna hög.
- Drog du felaktigt bort ditt kort från bordet för att säkra det? Den spelare som är på tur får kortet och kan lägga det till sin egna hög.
- Passar inga kort till tärningarna? Den spelare som är på tur får dra ett kort från draghögen och lägga det till sin egna hög.

Korten som säkrats placeras med framsidan nedåt underst i draghögen. De spelare som inte längre har några öppna kort liggande framför sig drar ett nytt kort från draghögen och lägger kortet öppet framför sig. Nu är det nästa spelares tur att slå som sitter i medsols riktning.

**Spelets slut:** Spelet slutar när korten i draghögen inte räcker till för en hel runda. Vinnaren är den som har flest kort i sin stapel.

En enklare spelvariant är om man inte använder banantärningen utan bara använder färg- och aptärningen.



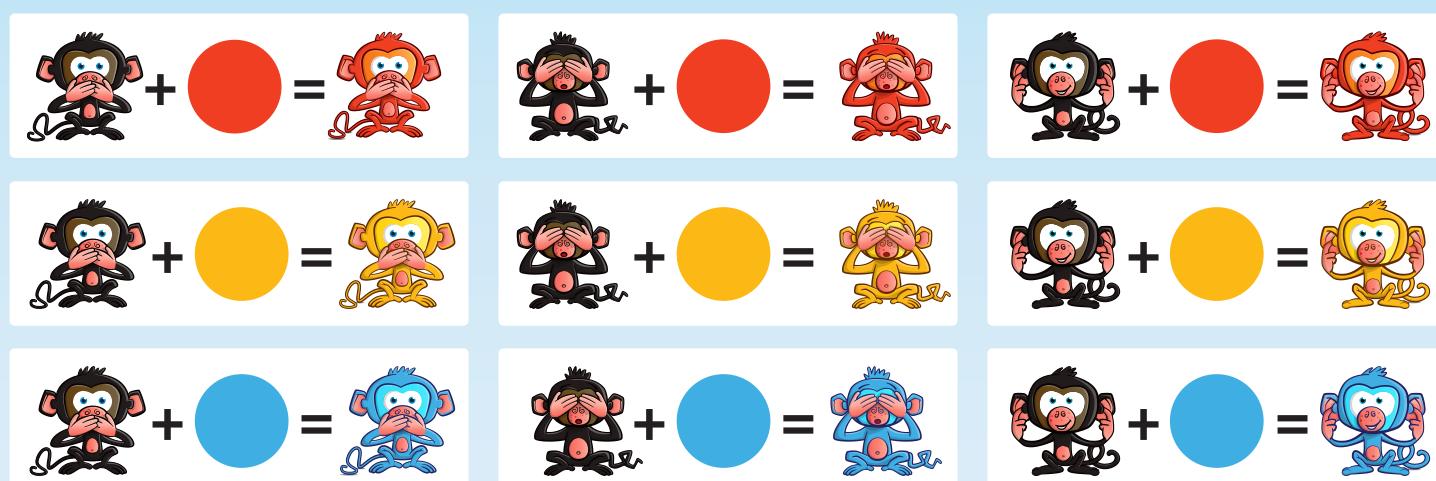
# CATCH the MONKEY



Apinat ovat karanneet viidakkoon! Onnistutko saamaan ne kiinni? Ole varovainen: mitkä apinoista ovat ne oikeat? Pelin voittaa se, jolla on eniten kortteja pelin lopussa.

**Pelin valmistelu:** Jokainen pelaaja saa käpälätän ja kääntää yhden kortin kuvapuoli alas päin olevasta pakasta. Aseta tämä kortti eteesi kuvapuoli ylöspäin ja aseta sormesi vihreälle alueelle.

**Pelin kulku:** Viimeksi banaanin syönyt pelaaja aloittaa pelin. Hän heittää kaikki kolme noppaa. Värinoppien ja apinanoppien yhdistelmä kertoo apinan, jota nyt etsit muiden pelaajien korteista (katso kuva).



Jos banaaninopassa on banaani vihreällä taustalla, yritä koskettaa käpälätökällä sitä korttia, jossa etsitty apina on. Jos banaaninopassa on kaksi banaania punaisella taustalla, yritä koskettaa käpälätökällä korttia, jossa etsityy apinaa ei ole.

Vastaako oma korttisi kolmea noppaa? Yritä saada kortti mahdollisimman pian turvaan poistamalla se pöydältä.

- Kosketitko käpälätökällä sopivaa toisen pelaajan korttia ensin? Saat tämän kortin ja voit laittaa sen omaan korttipinoosi.
- Kosketitko korttia, joka ei vastaa noppaa? Anna tälle pelaajalle yksi kortti omasta pinostasi. Jos sinulla ei ole yhtään korttia, vastaaja saa ottaa yhden kortin kuvapuoli alas päin olevasta korttipinosta ja laittaa sen omaan korttipinoonsa.
- Otitko oman korttisi pöydästä ja veit turvaan virheellisesti? Vuorossa oleva pelaaja saa tämän kortin ja laittaa sen omaan korttipinoonsa.
- Eikö mikään korteista sovi noppiin? Vuorossa oleva pelaaja saa ottaa yhden kortin kuvapuoli alas päin olevasta korttipinosta ja laittaa sen omaan korttipinoonsa.

Turvaan viedyt kortit siirretään kuvapuoli alas päin olevaan pinoon alimmaisiksi. Pelaaja, jolla ei ole enää yhtään korttia edessään avoimena, ottaa uuden kortin pinosta ja laittaa sen eteensä. Nyt nopianheittovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle vastapäivään.

**Pelin päättyminen:** Peli päättyy, kun pöydällä olevassa pinossa ei ole enää riittävästi kortteja uuden kierroksen aloittamiseksi. Voittaja on se, jolla on eniten kortteja omassa pinossaan.

Helpompi pelitapa on jättää banaaninoppa pois ja heittää vain värinoppaa ja apinanoppaa.



# CATCH the MONKEY



Apene er løse i jungelen! Klarer dere å fange dem? Men vær forsiktig: Hvilke aper er nå de riktige?  
Den spilleren som til slutt får flest kort, vinner spillet.

**Spillforberedelse:** Hver av dere får en fluesmekker og trekker et kort fra kortbunken hvor kortene ligger med forsiden ned. Legg kortet med forsiden opp foran dere og legg den ene hånden på den grønne flaten.

**Spillets gang:** Spilleren som sist spiste en banan, begynner. Vedkommende kaster alle tre terningene. Kombinasjonen av fargeterning og apeterning resulterer i en ape som dere leter etter på kortene til medspillerne deres (se illustrasjon).



Dersom bananteringen viser en banan med grønn bakgrunn, prøver dere å berøre et kort med bilde av apen det letes etter med fluesmekkeren deres. Dersom bananteringen viser to bananer med rød bakgrunn, prøver dere å berøre et kort uten bilde av apen det letes etter med fluesmekkeren.

Passer ditt eget kort til de tre terningene? Forsök å få kortet ditt i sikkerhet så fort som mulig ved å ta kortet fra bordet.

- Var du den første som berørte et passende kort hos en spiller, med fluesmekkeren? Du får et kort og kan legge det på din egen kortbunke.
- Har du berørt et kort som ikke passer til terningene? Gi denne spilleren et kort av din egen kortbunke. Hvis du ikke har noen kort, tar motspilleren din et kort som ligger med forsiden ned fra trekkbunken og kan legge dette kortet på sin egen bunke.
- Har du trukket kortet ditt fra bordet og gjemt det ved en feil? Spilleren som nå skal kaste terningene, får dette kortet og kan legge det på sin egen bunke.
- Er det ingen kort som passer til terningene? Spilleren som nå skal kaste terningene kan ta et kort fra trekkbunken og legge det på sin egen kortbunke.

Kortene som er gjemt plasseres med forsiden ned under trekkbunken. Spilleren som nå ikke har flere kort liggende med forsiden opp foran seg, trekker et nytt kort fra trekkbunken og legger dette foran seg med forsiden opp. Så er det neste spiller med klokken sin tur for å kaste terningene.

**Spillets slutt:** Spillet er slutt når det ikke er flere kort tilbake i trekkbunken til å begynne en ny runde. Vinneren av spillet er den som har flest kort i sin egen kortbunke.

For en enklere versjon av spillet kan dere fjerne bananteringen og i stedet bare bruke fargeterningen og apeterningen.



# CATCH the MONKEY

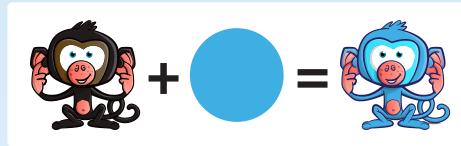
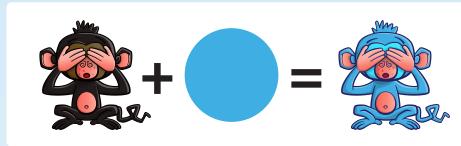
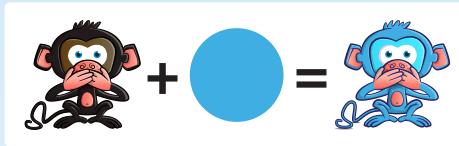
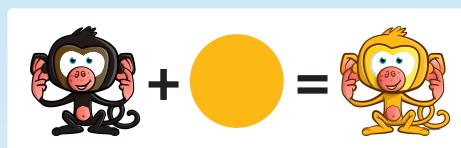
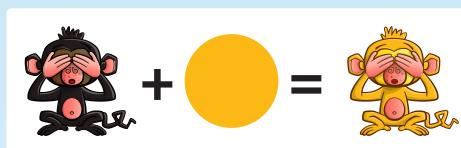
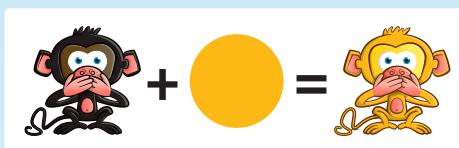
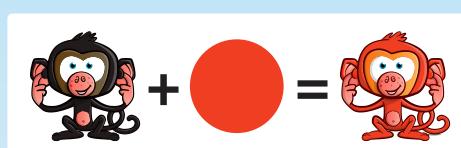
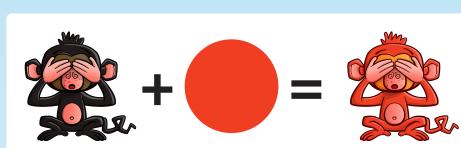
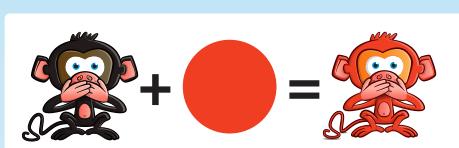


Małpy szaleją w dżungli! Czy uda się Wam je złapać? Ale uwaga: Które małpy to te właściwe? Grę wygrywa osoba, która na koniec zbierze najwięcej kart.

**Przygotowanie do gry:** Każda osoba dostaje paczkę na muchy i wyciąga jedną kartę z zakrytego stosika.

Położyć kartę awersem do góry przed sobą i położyć palce jednej ręki na zielonej powierzchni.

**Przebieg gry:** Zaczyna gracz, który jako ostatni zjadł banana. Rzuca on wszystkimi trzema kostkami. Kombinacja kolorowej kostki i małpią kostką daje w rezultacie małpę, której szukasz na kartach przeciwników (patrz ilustracja).



Jeśli kostka banana pokazuje banana na zielonym tle, spróbuj za pomocą packi na muchy dotknąć karty, na której pokazana jest szukana małpka. Jeśli kostka banana pokazuje dwa banany na czerwonym tle, spróbuj za pomocą packi na muchy dotknąć karty, na której nie jest pokazana szukana małpka.

Czy Twoja własna karta pasuje do tych trzech kostek? Postaraj się jak najszybciej zabezpieczyć swoją kartę, zdejmując ją ze stołu.

- Czy przy którymś graczu udało Ci się najpierw dotknąć packą na muchy pasującej karty? Dostajesz kartę i możesz ją umieścić na własnym stosiku.
- Dotknęłaś/dotknąłeś karty, która nie pasuje do kostek? Daj temu graczowi kartę z własnej talii. Jeśli nie masz karty, Twój przeciwnik bierze zakrytą kartę ze stosika do dobierania i może ją umieścić na swoim własnym stosiku.
- Czy niesłusznie zabrałeś/zabrałaś swoją kartę ze stołu i odłożyłeś/odłożyłaś ją w bezpieczne miejsce? Gracz, którego jest kolej, dostaje tę kartę i może ją położyć na swoim własnym stosiku.
- Żadna karta nie pasuje do kostek? Następny w kolejce gracz może wziąć kartę ze stosika do dobierania i umieścić ją na własnym stosiku. Odłożone w bezpieczne miejsce karty umieszczone są zakryte pod stosikiem do dobierania. Gracze, którzy nie mają żadnych odkrytych kart, dobierają nową kartę ze stosika do dobierania i umieszczają ją odkrytą przed sobą. Teraz rzuca kostkami następny gracz w kierunku ruchu wskazówek zegara.

**Koniec gry:** Gra kończy się, gdy na stosiku do dobierania nie ma wystarczającej liczby kart, aby rozpocząć nową rundę. Zwycięzcą jest gracz, który ma najwięcej kart na swoim stosiku.

W celu uproszczenia gry, możecie pominąć kostkę banana i rzucać tylko kostkami kolorową i małpią.



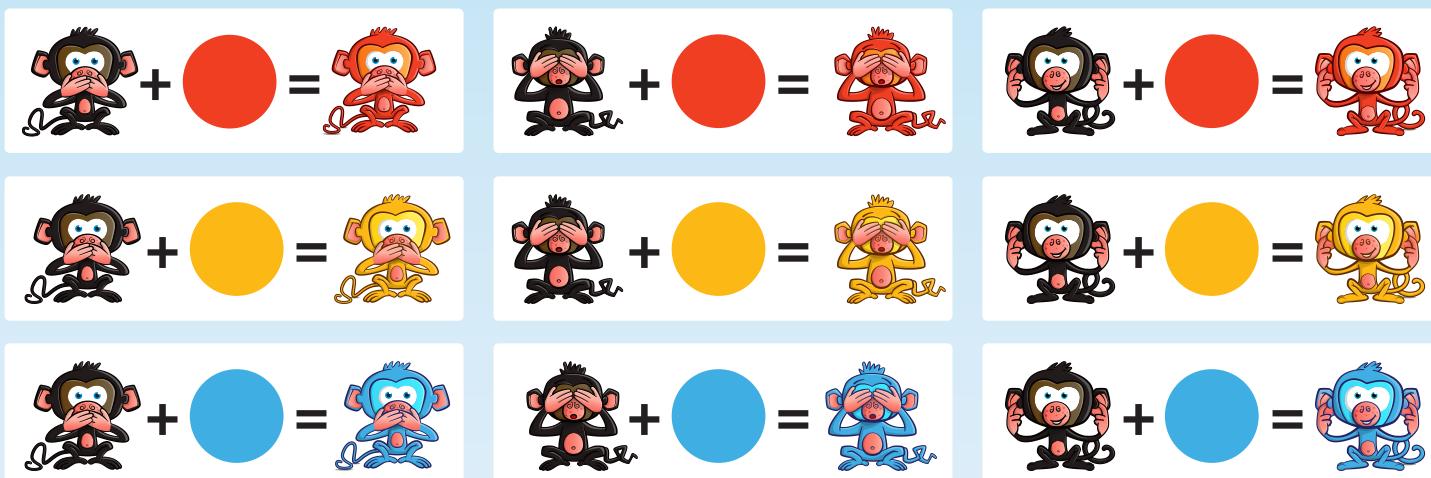
# CATCH the MONKEY



Ξέφυγαν οι μαιμούδες στη ζούγκλα! Θα τα καταφέρετε να τις πιάσετε; Άλλα προσοχή: Ποιες μαιμούδες είναι οι σωστές; Όποιος συγκεντρώνει στο τέλος τις περισσότερες κάρτες, κερδίζει το παιχνίδι.

**Προετοιμασία παιχνιδιού:** Κάθε ένας παίρνει μια μυγοσκοτώστρα και τραβάει μια κάρτα από την καλυμμένη στοίβα. Τοποθετείτε την κάρτα ανοιχτή μπροστά σας και βάζετε τα δάχτυλα του ενός χεριού επάνω στην πράσινη επιφάνεια.

**Διαδικασία παιχνιδιού:** Ο παίκτης που έφαγε τελευταίος μια μπανάνα, ξεκινάει. Ρίχνει και τα τρία ζάρια. Από το συνδυασμό χρωματιστού ζαριού και ζαριού με μαϊμού προκύπτει μια μαιμού την οποία πρέπει να αναζητήσετε στις κάρτες των συμπαικτών σας (βλέπε εικόνα).



Εάν το ζάρι με μπανάνες δείχνει μια μπανάνα σε πράσινο φόντο, προσπαθήστε να αγγίξετε με τη μυγοσκοτώστρα σας μια κάρτα στην οποία απεικονίζεται η μαιμού που αναζητάτε. Εάν το ζάρι με μπανάνες δείχνει δύο μπανάνες σε κόκκινο φόντο, προσπαθήστε να αγγίξετε με τη μυγοσκοτώστρα μια κάρτα στην οποία δεν απεικονίζεται η μαιμού που αναζητάτε.

Ταιριάζει η κάρτα σου με τα τρία ζάρια; Προσπάθησε όσο πιο γρήγορα γίνεται να ασφαλίσεις την κάρτα σου απομακρύνοντάς την από το τραπέζι.

- Άγγιξες πρώτος μια αντίστοιχη κάρτα ενός παίκτη με τη μυγοσκοτώστρα; Κερδίζεις την κάρτα και μπορείς να την τοποθετήσεις στη στοίβα σου.
- Άγγιξες μια κάρτα που δεν ταιριάζει στα ζάρια; Δώσε στον αντίστοιχο παίκτη μια κάρτα από τη στοίβα σου. Εάν δεν έχεις κάρτες τότε ο αντίπαλός σου μια καλυμμένη κάρτα από την κοινή στοίβα και μπορεί να την τοποθετήσει στη δική του στοίβα.
- Τράβηξες λανθασμένα την κάρτα σου από το τραπέζι και την τοποθέτησες σε ασφαλές σημείο; Ο παίκτης που έχει σειρά παίρνει αυτή την κάρτα και μπορεί να την τοποθετήσει στη δική του στοίβα.
- Δεν υπάρχει καμία κάρτα που να ταιριάζει στα ζάρια; Ο παίκτης που έχει σειρά επιτρέπεται να πάρει μια κάρτα από την κοινή στοίβα και να την τοποθετήσει στη δική του στοίβα.

Οι κάρτες που είναι ασφαλισμένες τοποθετούνται καλυμμένες κάτω από την κοινή στοίβα. Οι παίκτες που τώρα δεν έχουν άλλες ανοιγμένες κάρτες μπροστά τους, τραβάνε μια νέα κάρτα από την κοινή στοίβα και την τοποθετούν ανοιχτή μπροστά τους. Τώρα συνεχίζει ο επόμενος παίκτης δεξιόστροφα με τα ζάρια.

**Τέλος του παιχνιδιού:** Το παιχνίδι τελειώνει όταν στην κοινή στοίβα δεν υπάρχουν πλέον αρκετές κάρτες για να ξεκινήσει νέος γύρος. Κερδίζει όποιος έχει τις περισσότερες κάρτες στη στοίβα του.

Για μια πιο απλή παραλλαγή παιχνιδιού παραλείψτε το ζάρι με τις μπανάνες και χρησιμοποιήστε μόνο τα χρωματιστά ζάρια και τα ζάρια με τις μαιμούδες.



**noris**

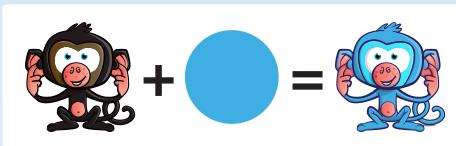
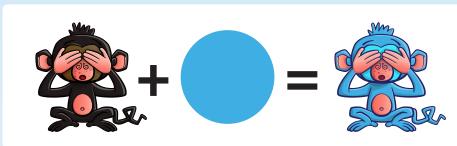
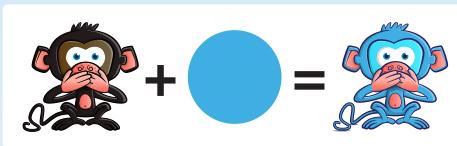
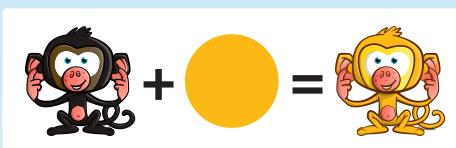
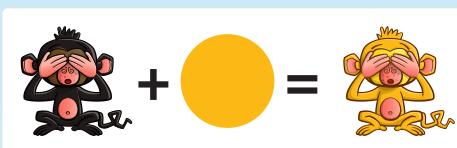
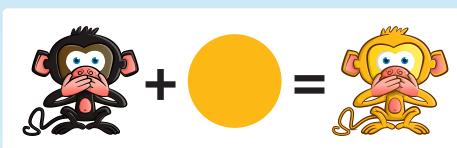
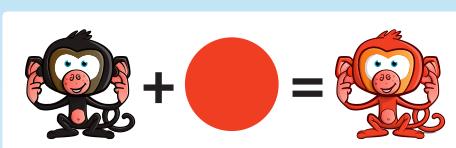
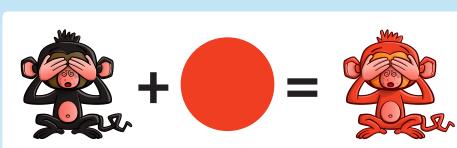
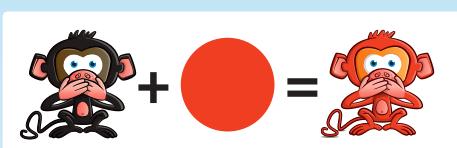
# САТСН the MONKEY



В джунглях резвятся обезьяны! Сможете их поймать? Но осторожно: Какая же из обезьян настоящая? Выигрывает игрок, набравший к концу игры наибольшее количество карт.

**Подготовка к игре:** Каждый из вас получает мухобойку и вытягивает по одной карте из колоды, лежащей картинкой вниз. Положите карту картинкой вверх перед собой и положите пальцы одной руки на зеленую зону.

**Игровой процесс:** Начинает игру игрок, который ел банан последним. Игрок бросает все три кубика. Сочетание кубиков с закрашенными сторонами и кубика с обезьяной показывает обезьяну, которую вы ищете на картах противников (см. рисунок).



Если на кубике с бананом изображен банан на зеленом фоне, попробуйте прикоснуться мухобойкой к карте, на которой изображена обезьяна, которую вы ищете. Если на кубик с бананами на красном фоне показывает два банана, попробуйте дотронуться мухобойкой до карты, на которой нет обезьяны, которую вы ищете.

Ваша карта подходит к трем кубикам? Постарайтесь как можно быстрее убрать карту в безопасное место, сняв ее со стола.

- Вы прикоснулись первым к соответствующей карте мухобойкой? Вы получаете карту и можете положить ее в свою колоду.
- Вы дотронулись до карты, которая не совпадает с изображениями на кубиках? Отдайте этому игроку карту из своей колоды. Если у вас нет карты, ваш противник берет карту, лежащую рубашкой вверх из общей колоды и может положить ее на свою собственную.
- Вы не должны были брать карту со стола, но сделали это и положили ее в безопасное место? Тот игрок, чья очередь ходить, получает эту карту и может положить ее в свою колоду.
- Если карта вообще не подходит к изображениям на кубиках? Тот игрок, чья очередь ходить, может вытянуть карту из общей колоды и положить ее в свою собственную.

Карты, перемещенные в безопасное место, помещаются рубашкой вверх под общую колоду. Игроки, у которых не осталось карт, лежащих картинкой вверх, извлекают новую карту из общей колоды и снова кладут ее картинкой вверх. Теперь очередь следующего игрока бросать кубики.

**Конец игры:** Игра заканчивается, когда в общей колоде не остается достаточного количества карт, чтобы начать новый раунд. Победителем становится игрок, в чьей колоде больше всего карт.

В более легком варианте игры, отложите кубик с бананом и бросайте только закрашенный кубик и кубик с обезьяной.



# CATCH the MONKEY



Maymunlar ormanda başıboş! Onları yakalayabilir misiniz? Ancak dikkatli olun: Maymunlardan hangisi doğru olanlar? Kim en çok kartı toplarsa oyunu o kazanır.

**Oyun hazırlığı:** Her biriniz bir sineklik alın ve yüzü aşağı dönük yiğindan bir kart çekin. Kartı yüzü yukarı bakacak şekilde önünüze koyun ve bir elinizin parmaklarını yeşil yüzeye koyun.

**Oyun akışı:** En son muzu yiyen oyuncu önce başlar. Üç zarı da atar. Renk zarı ve maymun zarının kombinasyonu, oyuncu arkadaşlarınızın kartlarında aradığınız bir maymunla sonuçlanır (resme bakın).



Muz zarı yeşil bir arka plan üzerinde bir muz gösteriyorsa, sineklikle aradığınız maymunu gösteren bir karta dokunmaya çalışın. Muz zarı kırmızı bir arka plan üzerinde iki muz gösteriyorsa, sineklikle aradığınız maymunun gösterilmemiği bir haritaya dokunmaya çalışın.

Kendi kartınız üç zara uyuyor mu? Bir an önce kartınızı masadan kaldırarak güvenli bir yere getirmeye çalışın.

- Bir oyuncuda sineklik ile uygun bir karta ilk mi dokundunuz? Bu durumda kartı alarak kendi destenize koyabilirsiniz.
- Zarlara uymayan bir karta dokundunuz mu? O oyuncuya kendi destenizden bir kart verin. Bir kartınız yoksa, rakibiniz çekiliş destesinden kapalı bir kart alır ve kendi destesine koyabilir.
- Kartınızı yanlış bir şekilde masadan çıkarıp güvenli bir yere mi getirdiniz? Sırası gelen oyuncu bu kartı alır ve kendi destesine koyabilir.
- Zarla eşleşen kart yok mu? Sırası gelen oyuncu çekiliş destesinden bir kart alıp kendi destesine yerlestirebilir.

Güvenli hale getirilen kartlar, kart destesinin altına yüzü aşağı bakacak şekilde yerleştirilir. Artık hiç kartı olmayan oyuncular, çekiliş destesinden yeni bir kart çeker ve tekrar önlere koyarlar. Şimdi, zarı atma sırası saat yönünde bir sonraki oyuncuya gelir.

**Oyunun Sonu:** Oyun, çekiliş destesinde yeni bir tur başlatmak için yeterli kart kalmadığında sona erer. Kazanan, kendi destesinde en çok karta sahip olan kişidir.

Oyunun daha basit bir çeşidi için, muz zarını dışında bırakın ve yalnızca renk ve maymun zarlarını yuvarlayın.



# CATCH the MONKEY



V džungli so ušle opice! Boste jih zmogli ujeti? Vendar pozor: katere opice pa je treba ujeti?

Zmaga tisti, ki na koncu zbere največ kart.

**Priprava igre:** Vsak igralec dobi muhalnik in izvleče karto iz zakritega kupa. Odprto karto položite pred sebe in položite prste ene roke na zeleno površino.

**Potek igre:** Začne igralec, ki zadnji poje banano. Vrže vse tri kocke. Rezultat kombinacije iz kocke z barvami in kocke z opicami je opica, ki jo iščete na kartah svojih soigralcev (glejte sliko).



Če kocka z bananami prikazuje banano na zelenem ozadju, se poskusite s svojim muhalnikom dotakniti karte, na kateri je prikazana iskana opica. Če kocka z bananami prikazuje dve banani na rdečem ozadju, se poskusite z muhalnikom dotakniti karte, na kateri ni prikazana iskana opica.

Ali se tvoja karta ujema s tremi kockami? Poskusi čim hitreje pospraviti svojo karto na varno, tako da jo vzameš z mize.

- Si se z muhalnikom pri enem od igralcev kot prvi dotaknil ustrezne karte? Ta karta je tvoja in lahko jo odložiš na svoj kup.
- Si se dotaknil karte, ki ne ustreza kockam? Temu igralcu daj karto iz svojega kupa. Če nimaš več kart, si tvoj nasprotnik vzame zakrito karto iz kupa z dodatnimi kartami in jo odloži na svoj kup.
- Si svojo karto potegnil z mize in jo pospravil na varno, vendar ta karta ni ustrezna? Igralec, ki je na potezi, dobi to karto in jo lahko odloži na svoj kup.
- Ali nobena karta ne ustreza kockam? Igralec, ki je na potezi, lahko vzame karto s kupa z dodatnimi kartami in jo odloži na svoj kup.

Na varno pospravljene karte je treba zakrite dati pod kup z dodatnimi kartami. Igralci, ki pred seboj nimajo več odprte karte, povlečijo eno novo karto s kupa z dodatnimi kartami in jo spet odprto položijo pred sebe. Zdaj meče naslednji igralec v smeri urinega kazalca.

**Konec igre:** Igra je končana, ko v kupu z dodatnimi kartami ni več dovolj kart za nov krog. Zmaga tisti, ki ima največ kart v svojem kupu.

Če želite igrati enostavnejšo različico igre, opustite kocko z bananami in igrajte samo s kocko z barvami in kocko z opicami.



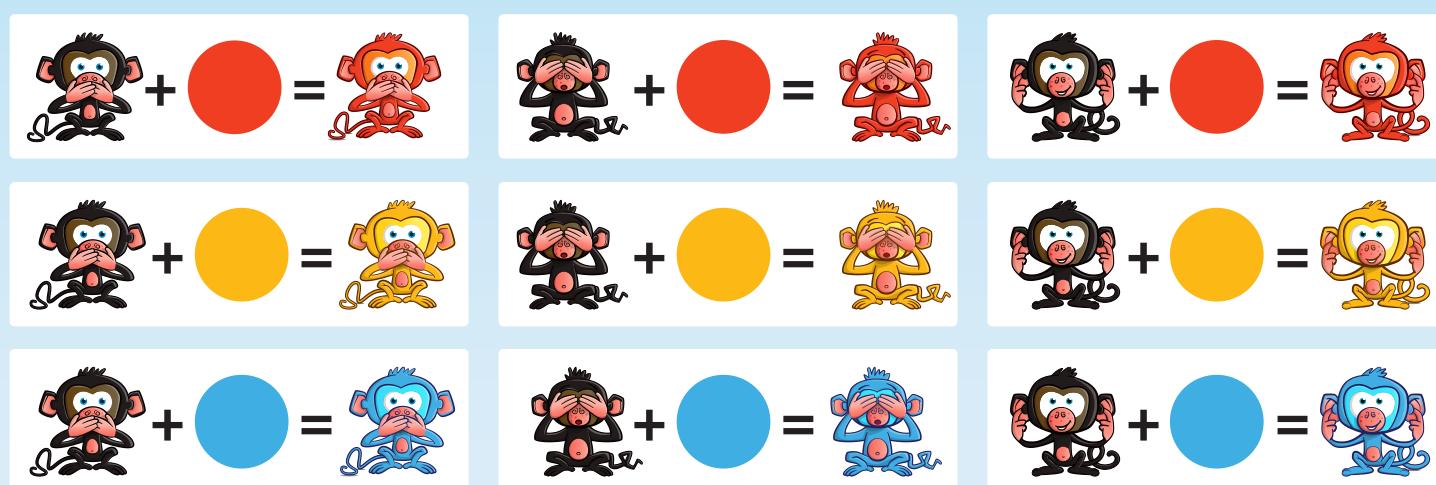
# CATCH the MONKEY



Majmuni su u džungli slobodni! Hoće li vam uspjeti uloviti ih? Ali oprez: koji su majmuni oni pravi? Pobjednik je igrač koji na kraju sakupi najviše karata.

**Priprema za igru:** Svaki igrač dobiva mlatilicu i izvlači kartu sa snopa okrenutog prema dolje. Igrači okreću kartu licem prema gore i stavljuju je ispred sebe, a zatim prst jedne ruke stavljuju na zelenu površinu.

**Tijek igre:** Igru započinje igrač koji je posljednji pojeo bananu. Taj igrač baca sve tri kockice. Kombinacija kockice u boji i kockice s majmunom daje majmuna kojeg igrači traže na kartama svojih suigrača (pogledajte sliku).



Ako kockica s bananom prikazuje bananu na zelenoj podlozi, igrači pokušavaju sa svojom mlatilicom dotaknuti kartu na kojoj je prikazan majmun kojeg traže. Ako kockica s bananom prikazuje dvije banane na crvenoj podlozi, igrači pokušavaju sa svojom mlatilicom dotaknuti kartu na kojoj nije prikazan majmun kojeg traže.

Ako karta igrača odgovara trima kockicama, igrač kartu treba što je moguće brže smaknuti sa stola na sigurno.

- Ako igrač sa svojom mlatilicom uspije dotaknuti odgovarajuću kartu drugog igrača, uzima tu kartu i stavlja je na svoj snop.
- Ako igrač dotakne kartu drugog igrača koja ne odgovara kockicama, tom igraču daje kartu sa svog snopa. Ako igrač nema karata, protivnik uzima kartu sa snopa za povlačenje i stavlja je na svoj snop.
- Ako igrač greškom smakne kartu sa stola na sigurno, igrač koji je na potezu dobiva tu kartu i stavlja je na svoj snop.
- Ako nijedna karta ne odgovara kockicama, igrač koji je na potezu uzima kartu sa snopa za povlačenje i stavlja je na svoj snop.

Karte koje su smaknute na sigurno stavljuju se licem okrenutim prema dolje ispod snopa za povlačenje. Igrači koji ispred sebe više nemaju položenih karata, povlače novu kartu sa snopa za povlačenje i ponovno je stavljuju ispred sebe licem okrenutim prema gore. Kockicu sada baca sljedeći igrač u smjeru kretanja kazaljke na satu.

**Završetak igre:** Igra se završava kada na snopu za povlačenje više nema dovoljno karata za početak novog kruga. Pobjednik je igrač koji ima najviše karata u svom snopu. Za jednostavniju varijantu igre igrači mogu izostaviti kockicu s bananom i bacati samo kockicu u boji i kockicu s majmunom.

За po-opростен variјant na igrata оставете настрана зара банан и хврляйте само заровете за цвјат и маймунка.



# CATCH the MONKEY

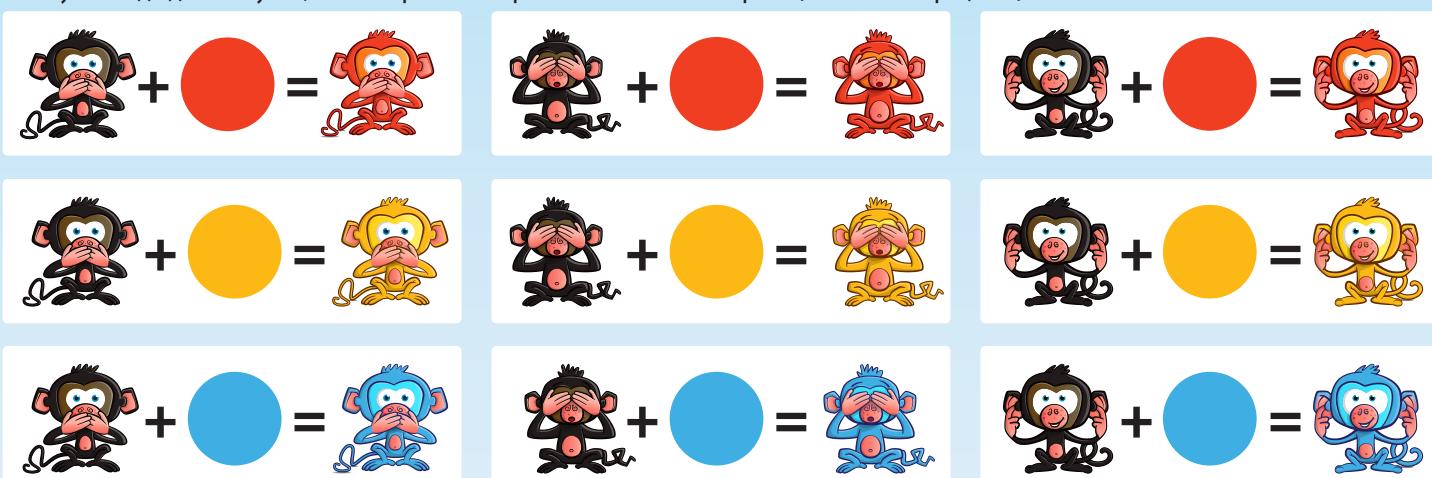


Маймунките са на свобода в джунглата! Можете ли да ги хванете? Но внимание: Кои от маймунките са правилните? Този, който края събере най-много карти, печели играта.

**Подготовка за играта:** Всеки от вас получава мухобойка и изтегля карта от купчината с лицето надолу.

Поставете картата с лицето нагоре пред себе си и поставете пръстите на едната си ръка върху зелената повърхност.

**Ход на играта:** Играчът, който последен е ял банан, започва първи. Той хвърля и трите зара. Комбинацията от цветни зарове и зарове на маймунки води до маймунка, която търсите от картите на останалите играчи (вижте илюстрацията).



Ако зарът банан показва банан на зелен фон, опитайте се да докоснете със своята мухобойка карта, която показва маймунката, която търсите. Ако зарът банан показва два банана на червен фон, опитайте се да докоснете с мухобойката карта, която не показва маймунката, която търсите.

Вашата собствена карта съответства ли на трите зара? Опитайте се възможно най-бързо да поставите картата си на сигурно място, като я вземете от масата.

- Докоснахте ли първи съответстваща карта на играч с мухобойката? Получавате картата и можете да я сложите на собствената си купчина.
- Докоснахте ли карта, която не съответства на заровете? Този играч взема карта от твоята собствена купчина. Ако нямаете карта, противникът ви взема карта с лицето надолу от купчината за теглене и може да я постави на собствената си купчина.
- Неоправдано извадихте картата си от масата и я поставихте на безопасно място? Играчът, чийто ред е, получава тази карта и може да я сложи на собствената си купчина.
- Нито една карта не съответства на заровете? Играчът, чийто ред е, може да вземе карта от купчината за теглене и да я постави върху собствената си купчина.

Поставените в безопасност карти остават скрити под купчината за допълнително теглене. Играчите, които вече нямат карти с лице нагоре, изтеглят нова карта от купчината за допълнително теглене и я поставят отново с лицето нагоре пред себе си. Сега е ред на следващия играч по часовниковата стрелка да хвърля заровете.

**Край на играта:** ИграТА завършва, когато в купчината за допълнително теглене не останат достатъчно карти, за да започне нов кръг. Победител е този, който има собствената си купчина най-много карти. За по-опростен вариант на играта оставете настрани зара банан и хвърляйте само заровете за цят и маймунка.



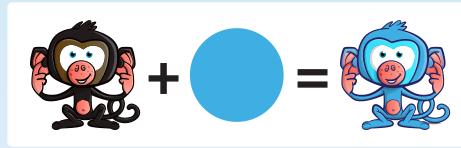
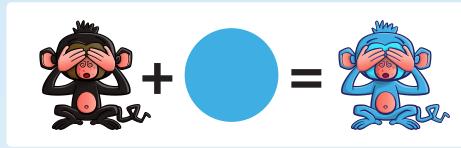
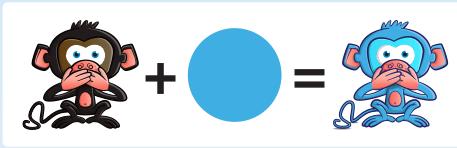
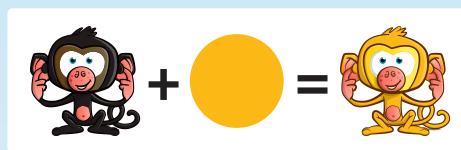
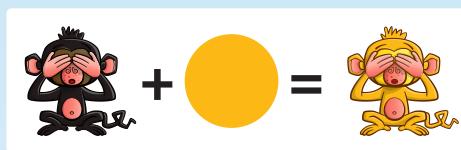
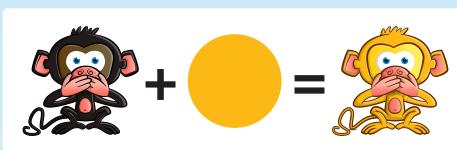
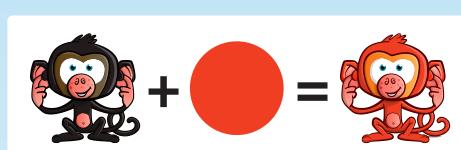
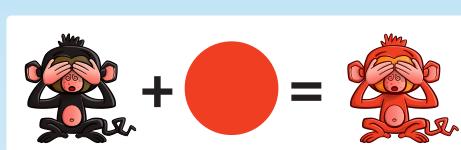
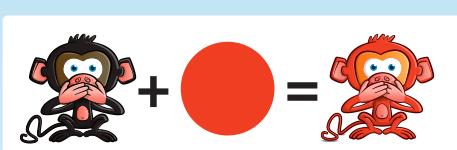
# CATCH the MONKEY



În junglă maimuțele sunt libere! Puteți reuși să le prindeți? Dar atenție: Care dintre maimuțe sunt cele corecte? Cine adună cele mai multe cărți la final, câștigă jocul.

**Pregătirea jocului:** Fiecare dintre voi primește un plic de muște și trage o carte din grămadă cu față în jos. Așezați carteau cu față în sus carte în fața ta și punete degetele de la o mână pe suprafața verde.

**Desfășurarea jocului:** Jucătorul care a mâncat ultima dată o banană începe. El aruncă toate cele trei zaruri. Combinarea de zaruri culoare și maimuță are ca rezultat o maimuță pe care o căutați pe cărțile colegilor dvs. de joc (a se vedea ilustrația).



Dacă zarul de banane prezintă o banană pe un fundal verde, încercați să atingeți o carte cu plicul de muște unde este reprezentată maimuță pe care o căutați. Dacă zarul de banane prezintă două banane pe un fundal roșu, încercați să atingeți o carte cu plicul de muște unde nu este reprezentată maimuță pe care o căutați.

Se potrivește propria ta carte cu cele trei zaruri? În cel mai scurt timp, încercați să vă asigurați cartea în siguranță, luându-o de pe masă.

- Ai atins mai întâi o carte potrivită la alt jucător cu plicul de muște? Tu primești cartea și o poți pune în propria ta grămadă.
- Ai atins o carte care nu se potrivește cu zarurile? Dă jucătorului respectiv o carte din propria grămadă. Dacă nu aveți nici o carte, adversarul tău ia o carte cu față în jos din grămadă de extragere și o poate pune pe propria grămadă.
- Ți-ai luat cartea greșit de pe masă și ai dus-o în siguranță? Jucătorul al cărui rând este, primește această carte și o poate pune pe propria sa grămadă.
- Nici o carte nu se potrivește cu zarurile? Jucătorul al cărui rând este, poate lua o carte din grămadă de extragere și o așează pe propria grămadă.

Cărțile care au fost aduse în siguranță sunt plasate cu față în jos sub teancul de extragere. Jucătorii care acum nu mai au cărți cu față în sus trag o nouă carte din grămadă de extragere și o așează din nou cu față în sus în fața lor. Acum este rândul următorului jucător în sensul acelor de ceasornic.

**Sfârșitul jocului:** Jocul se termină atunci când nu mai sunt suficiente cărți în teanc, pentru a începe o nouă rundă. Câștigătorul este cel care are cele mai multe cărți în propria sa grămadă.

Pentru o variantă mai simplă a jocului, lăsați zarul cu banane și aruncați doar cu zaruri de culoare și maimuță.



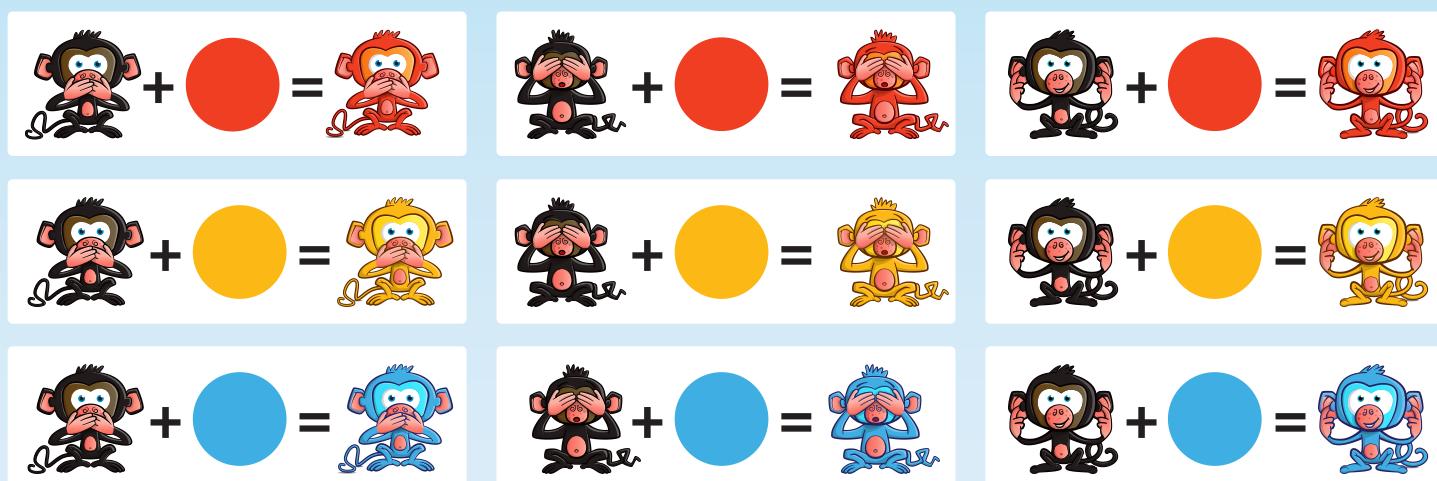
# САТСН the MONKEY



Мавпи розбіглися по джунглям! Чи вдасться вам їх зловити? Але будьте обережні: які з мавп є тепер правильними? Той, хто збере найбільше карток в кінці, виграє гру.

**Підготовка до гри:** Кожен з вас отримує мухобійку та витягує картку з купки сорочкою вгору. Покладіть картку перед собою лицьовою стороною вгору та покладіть пальці однієї руки на зелену поверхню.

**Гра:** Гравець, який останнім їв банан, йде першим. Він кидає всі три кубики. Комбінація кольорових кубиків і мавпячих кубиків дає одну мавпу, яку ти шукаєш на картках інших гравців (див. зоб.).



Якщо банановий кубик показує банан на зеленому тлі, спробуй торкнутися своєю мухобійкою картки, на якій зображена мавпа, яку ти шукаєш. Якщо банановий кубик показує два банани на червоному тлі, спробуй торкнутися своєю мухобійкою картки, на якій не зображена мавпа, яку ти шукаєш.

Чи відповідає твоя власна картка трьом кубикам? Якомога швидше спробуй скласти свою картку, прибравши її зі столу.

- Ти спочатку торкнувся мухобійкою відповідної картки у гравця? Ти отримуєш картку та можеш скласти її на свою купку.
- Ти торкнувся картки, яка не відповідає кубикам? Віддай цьому гравцю картку зі своєї власної купки. Якщо у тебе немає картки, твій суперник виймає з колоди картку сорочкою вгору та може скласти її на свою купку.
- Ти даремно прибрав свою картку зі столу та склав її? Гравець, до якого настала черга, отримує цю картку та може скласти її на свою купку.

• Жодна картка не відповідає кубикам? Гравець, до якого настала черга, може взяти картку з колоди та скласти її на свою купку.

Сховані картки кладуть сорочкою вгору під колоду. Гравці, у яких більше немає відкритих карток, беруть нову картку з колоди та знову кладуть її відкритою перед собою. Тепер настала черга наступного гравця за годинникою стрілкою кидати кубики.

**Кінець гри:** Гра закінчується, коли у колоді не залишається достатньо карток для наступного раунду. Перемагає той, у кого у своїй купці найбільше карток.

Для більш простого варіанту гри залиште банановий кубик і кидайте лише кольоровий та мавпячий кубики.



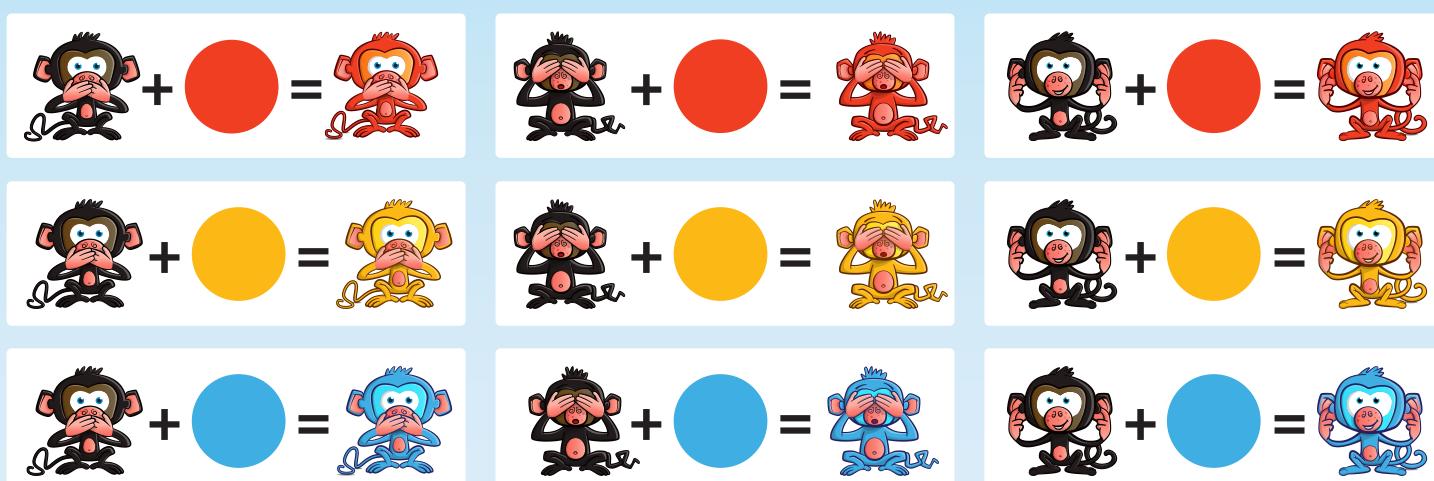
# CATCH the MONKEY



Džunglis on ahvid liikvel! Suudate nad kinni püüda? Aga ettevaatust: Millised ahvid on nüüd siis need õiged? Kes kogub kõige rohkem punkte, on mängu võitja.

**Mängu ettevalmistamine:** Iga mängija saab kärbseniitsa ja tömbab kaardi kaetud virnast. Asetage kaardid lahtiselt enda ette ja pange ühe käe sõrmed rohelisele pinnale.

**Mängimine:** Alustab mängija, kes sõi viimasena banaani. Ta veeretab kõiki kolme täringut. Värvitäringu ja ahvitäringu kombinatsioon annab ahvi, keda te oma kaasmängijate kaartidel otsite (vt pilti).



Kui banaanitäringul on banaan rohelisel taustal, üritage oma kärbseniitsaga puudutada kaarti, millel on kujutatud otsitav ahv. Kui banaanitäringul on kaks banaani punasel taustal, üritage oma kärbseniitsaga puudutada kaarti, millel ei ole kujutatud otsitavat ahvi.

Kas sinu enda kaart sobib kolme täringu juurde? Ürita nii kiiresti kui võimalik oma kaarti päästa, võta see laualt ära.

- Kas sa puudutasid kaasmängjal sobivat kaarti kärbseniitsaga? Saad kaardi endale ja tohid selle panna oma kaartide virna.
- Kas sa puudutasid kaarti, mis ei sobi täringute juurde? Anna sellele mängijale üks kaart oma virnast. Kui sul ei ole ühtki kaarti, võtab vastasmängija ühe tagurpidi keeratud kaardi üldvirnast ja tohib selle oma virna asetada.
- Kas sa tömbasid laualt kaardi kogemata ja võtsid endale? Mängija, kelle käes on parajagu järjekord, saab selle kaardi endale ja tohib oma virna asetada.
- Kas täringute juurde ei sobi ükski kaart? Mängija, kelle käes on parajagu järjekord, tohib ühe kaardi üldvirnast võtta ja oma virna asetada.

Endale võetud kaardid pannakse tagurpidi keeratuna üldvirna alla. Mängijad, kellel enam ühtki kaarti lahti laual pole, tömbavad uue kaardi üldvirnast ja asetavad selle uuesti lahtiselt enda ette. Nüüd on päripäeva järgmise mängija kord veeretada.

**Mängu lõpp:** Mäng lõpeb, kui üldvirnas ei ole enam piisavalt kaarte uue ringi alustamiseks. Võitja on see, kellel on oma virnas kõige rohkem karate. Lihtsamas variandis mängimiseks jätkke banaanitäring ära ja veeretage ainult värvitäringu ja ahvitäringuuga.



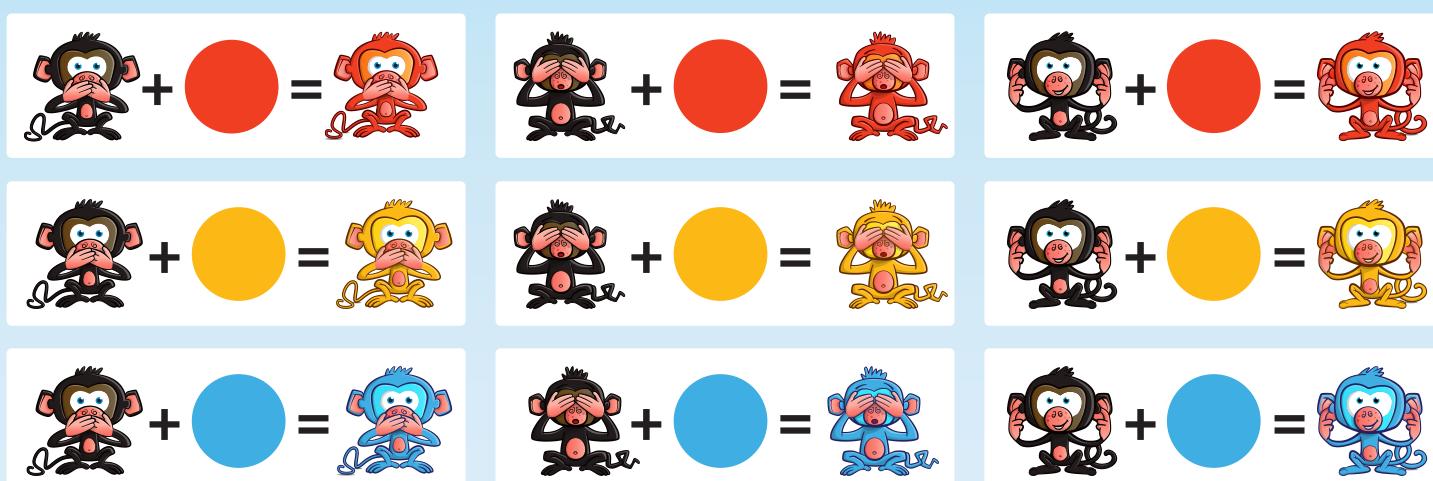
# CATCH the MONKEY



Džiunglėse pabėgo beždžionės! Ar tau pavyks jas sugauti? Atsargai: Kurios iš šių beždžionių yra teisingos beždžionės? Žaidėjas, kuris surenka daugiausiai taškų, laimi žaidimą.

**Pasirengimas žaidimui:** Kiekvienas žaidėjas gauna musių mušykę ir iš apverstų kortelių krūvos išsitraukia vieną kortelę. Atverstą kortelę padékite priešais save, o vienos rankos pirštus padékite ant žalio paviršiaus.

**Žaidimo eiga:** Pirmasis žaidžia tas žaidėjas, kuris paskutinis neseniai valgė bananą. Jis meta visus tris kauliukus. Spalvotų kauliukų ir beždžionių kauliukų derinys sudaro beždžionę, kurios ieškote kitų žaidėjų kortelėse (žr. iliustraciją).



Jei bananų kauliuje iškrinta bananas žaliame fone, savo musių mušykle palieskite tą kortelę, kurioje pavaizduota jūsų ieškoma beždžionė. Jei bananų kauliuje raudoname fone matomi du bananai, savo musių mušykle palieskite tą kortelę, kurioje nėra pavaizduota jūsų ieškoma beždžionė.

Ar tavo paties kortelė atitinka tris kauliukus? Kuo greičiau pabandyk apsaugoti savo kortelę nuimdamas ją nuo stalo.

- Ar savo musių mušykle pirmiausia palieite kito žaidėjo atitinkamą kortelę? Ta kortelė tenka tau ir tu gali ją pridėti prie savo krūvos.
- Ar tu palieite kortelę, kuri neatitinka kauliukų? Tada atitinkamam žaidėjui atiduok vieną kortelę iš savo krūvos. Jei tu neturi kortelės, tavo priešininkas iš papildomų kortelių krūvos paima užverstą kortelę ir gali įdėti ją į savo krūvą.
- Ar tu nepagrįstai nuo stalo nuėmei kortelę ir ją saugiai atidėjai? Tas žaidėjas, kurio eilė trauktį kortelę, gauna šią kortelę ir gali įsidėti ją į savo krūvą.
- Nei viena kortelė neatitinka kauliukų? Tas žaidėjas, kurio eilė trauktį kortelę, gali iš papildomų kortelių krūvos paimti vieną kortelę ir pridėti ją prie savo krūvos.

Saugiai atidėtos kortelės užverstos dedamos į papildomų kortelių krūvą. Žaidėjai, kurie dabar nebeturi atverstų kortelių, iš papildomų kortelių krūvos ištraukia naują kortelę ir vėl padeda ją priešais save atverstą. Dabar kauliukus meta kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę.

**Žaidimo tikslas:** Žaidimas baigiasi, kai papildomų kortelių krūvoje nebéra pakankamai kortelių, kad būtų galima pradėti naują raundą. Laimi tas žaidėjas, kuris savo krūvoje turi daugiausia kortelių.

Jei norite paprastesnio žaidimo varianto, nenaudokite bananų kauliuko, o meskite tik spalvų ir beždžionių kauliukus.



# CATCH the MONKEY

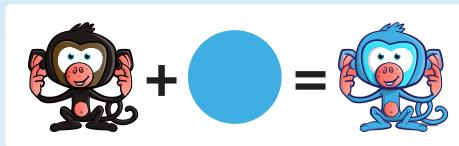
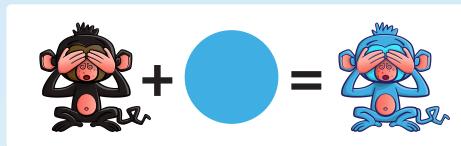
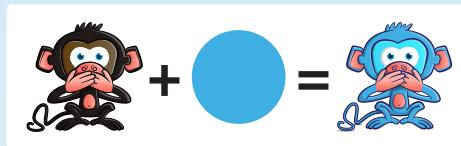
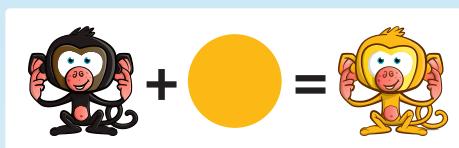
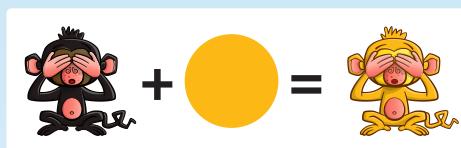
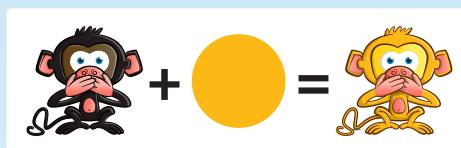
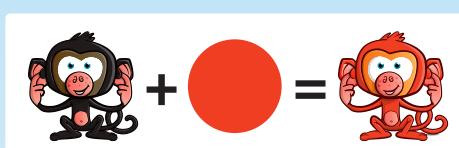
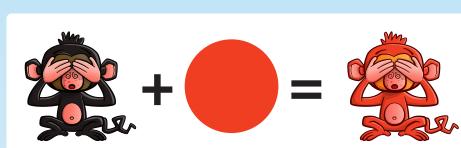
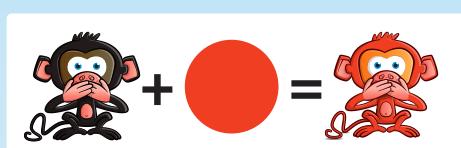


Džungļus ieņēmuši pērtīki! Vai jums izdosies tos notvert? Bet uzmanību: Kuri no pērtīkiem tad ir īstie? Spēlētājs, kurš beigās savāc visvairāk kartīšu, ir spēles uzvarētājs.

**Sagatavošanās spēlei:** Katrs no jums saņem mušu sitamo un izvelk vienu kartīti no aizklātās kaudzītes.

Nolieciet atklātu kartīti sev priekšā un uzlieciet vienas rokas pirkstus uz zaļā lauciņa.

**Spēles gaita:** Spēlētājs, kurš pēdējais ir ēdis banānu, sāk. Viņš izmet visus trīs metamos kauliņus. Krāsu un pērtīku metamo kauliņu kombinācija nosaka pērtīki, ko jūs meklējat citu spēlētāju kartītēs (skat. attēlu).



Ja banānu metamais kauliņš rāda banānu uz zaļā fona, mēģiniet ar savu mušu sitamo aizskart kartīti, kur parādīts meklētais pērtīkis. Ja banānu metamais kauliņš rāda divus banānus uz sarkana fona, mēģiniet ar savu mušu sitamo aizskart kartīti, kur nav parādīts meklētais pērtīkis.

Vai tava paša kartīte atbilst trim metamajiem kauliņiem? Mēģini cik vien ātri iespējams paslēpt savu kartīti drošibā, noņemot to no galda.

- Vai tu kādam spēlētājam pirmais aizskāri atbilstošu kartīti ar mušu sitamo? Tu saņem kartīti un vari to novietot savā kaudzītē.
- Vai tu aizskāri kartīti, kas neatbilst metamajiem kauliņiem? Atdod šim spēlētājam vienu kartīti no savas kaudzītes. Ja tev nav kartīšu, tavs pretinieks paņem aizklātu kartīti no rezerves kaudzītes un dīrķst to novietot savā kaudzītē.
- Vai tu esi nepareizi noņēmis kartīti no galda un paslēpis drošibā? Spēlētājs, kuram ir gājiens, saņem šo kartīti un var to novietot savā kaudzītē.
- Vai metamajiem kauliņiem neatbilst neviena kartīte? Spēlētājs, kuram ir gājiens, dīrķst paņemt kartīti no rezerves kaudzītes un novietot savā kaudzītē.

Drošibā paslēptās kartītes aizklātā veidā nonāk rezerves kaudzītes apakšā. Spēlētāji, kuriem priekšā vairs nav atklātas kartītes, izvelk jaunu kartīti no rezerves kaudzītes un noliek to atklātu sev priekšā. Tad ir kārta nākamajam spēlētājam pulksteņrāditāja kustības virzienā mest metamos kauliņus.

**Spēles beigas:** Spēle beidzas, kad rezerves kaudzītē vairs nav pietiekami daudz kartīšu, lai sāktu jaunu apli. Uzvarētājs ir tas, kuram ir visvairāk kartīšu savā kaudzītē.

Vienkāršotam spēles variantam nolieciet banānu metamo kauliņu malā un metiet tikai krāsu un pērtīku metamo kauliņu.



# CATCH the MONKEY



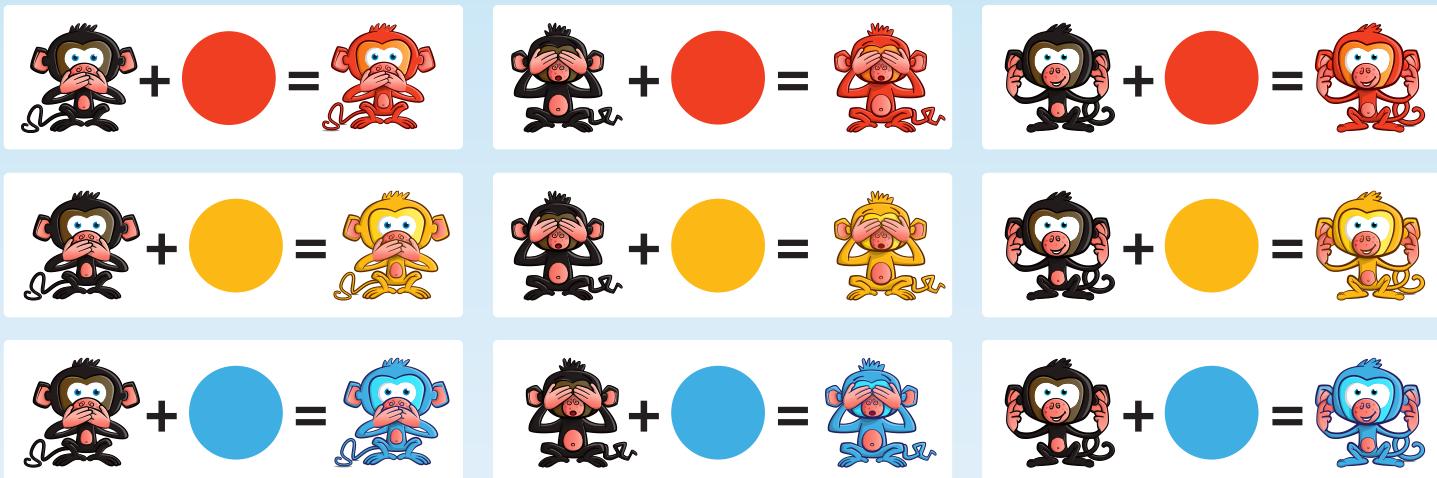
القرود طلقة في الغابة! هل يمكنك أن تمسك بهم؟ ولكن انتبه: أي تلك القرود هي القرود الصحيحة؟ من يجمع أكبر عدد من البطاقات في النهاية، يفوز باللعبة.

## تحضير اللعبة

يمسک كل واحد منكم بمضرب ذباب ويسحب بطاقة من كومة البطاقات الموضوعة ووجهها لأسفل. ضع البطاقة ووجهها لأعلى أمامك، وضع أصابع إحدى يديك على السطح الأخضر.

## طريقة اللعب

اللاعب الذي يأكل آخر موزة هو من يبدأ اللعب. حيث يرمي أحجار النزد الثلاثة جميعها. يتم تحديد القرد الذي تبحث عنه على بطاقات اللاعبين الآخرين من خلال التوفيق بين نزد الألوان ونzd القرود (انظر الصورة).



- هل قمت أولاً بملمس بطاقة متوافقة مع متطلباتك بمضربيك عند أحد اللاعبين الآخرين؟ حينها يحق لك التقاط البطاقة ووضعها على كومتك.

- هل لمست بطاقة غير متوافقة مع أحجار النزد؟ قم بإعطاء هذا اللاعب بطاقة من كومتك. إن لم تكن لديك بطاقات، يحق لللاعب المنافس سحب بطاقة غير مكشوفة من كومة بطاقات السحب ووضعها على كومته.

- هل التققطت بطاقتك عن الطاولة وجلبتها إلى وضع الأمان دون وجه حق؟ حينها تكون البطاقة من حق اللاعب الذي عليه الدور ويمكنه وضعها على كومته.

- ألا تتوافق أي بطاقة من البطاقات مع أحجار النزد؟ حينها يكون من حق اللاعب الذي عليه الدور سحب بطاقة من كومة بطاقات السحب ووضعها على كومته.

إذا كان معروضاً على نزد الموز موزة بخلفية خضراء، فحاول باستخدام مضرب الذباب لمس القرد المرغوب. إذا كان معروضاً على نزد الموز موزتين بخلفية حمراء، فحاول باستخدام مضرب الذباب لمس بطاقة غير مرسوم عليها القرد المرغوب.

هل تتوافق بطاقتك مع أحجار النزد الثلاثة؟ حينها حاول جلب بطاقتك إلى وضع الأمان من خلال التقاطها عن الطاولة بأقصى سرعة ممكنة.

يتم وضع البطاقات التي تم جلبها إلى وضع الأمان في أدنى كومة بطاقات السحب دون كشفها. اللاعبون الذين ليس لديهم الآن أي بطاقات أخرى وجهها مكشوف للأعلى، يمكنهم سحب بطاقة جديدة من كومة بطاقات السحب ووضعها أمامهم مرة أخرى ووجهها مكشوف للأعلى. والآن، يحين دور اللاعب التالي في رمي النزد في اتجاه عقارب الساعة.

## نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما لا تبقى بطاقات كافية في كومة بطاقات السحب لبدء جولة جديدة. والفائز هو من يكون لديه أكبر عدد من البطاقات في كومته للعبة بطريقة أبسط، اترك نزد الموز واللعب فقط بنزد الألوان ونzd القرود.

