



Ravensburger® Spiele Nr. 21 768 7
Der lustige Inselwettlauf für 2–4 Spieler
von 4–8 Jahren

Lizenz: © 2005 Seven Towns Ltd.
Design: Kinetic, DE Ravensburger,
GAG Güther (Anleitung)
Illustration: Glen Viljoen
Fotos: Michael Ehrhart, Becker Studios

Inhalt:

- 1 Insel mit Bananenboot
- 4 Affen
- 12 Bananenkarten
- 1 Würfel

Die vier kleinen Affen machen einen Ausflug mit dem Bananenboot und wollen die Abenteuer-Insel erkunden. Alle Affen an Bord? Dann nichts wie los zum lustigen Insel-Wettlauf.

Vor dem ersten Spiel

Bevor ihr Banana Express zum ersten Mal spielt, befestigt ihr die Palme, die Schlange und die Brücke auf der Insel. Lasst euch dabei am besten von einem Erwachsenen helfen.



Ravensburger

Drückt die Teile vorsichtig in die Vertiefungen, bis sie einrasten. Und jetzt probiert ruhig mal, was die vier Affen mit dem Bananenboot und auf der Insel so alles erleben können: Fahren, rutschen, drehen, wippen ...

Grundspiel ab 4 Jahren

Ziel des Spiels

Ist es, drei Abenteuer zu bestehen und als Erster drei Bananenkarten zu sammeln.

Vorbereitung

Stellt die Insel so auf, dass ihr sie alle gut erreichen könnt. Jeder von euch sucht sich einen Affen aus und stellt ihn vor die Einstiegsstelle.

Das Bananenboot richtet ihr so aus, dass der **letzte** Sitzplatz direkt an der Einstiegsstelle steht.



Den offenen Stapel Bananenkarten und den Würfel legt ihr neben die Insel und schon kann es losgehen.

Affen in das Boot setzen

Der kleinste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ihr würfelt nacheinander und zieht eure Affen entsprechend der Augen, die der Würfel zeigt, nach vorne. Ist ein Platz schon besetzt, zählt ihr ihn mit und setzt euren Affen einfach auf das nächste freie Feld. Die ersten beiden Lauffelder sind direkt an der Einstiegsstelle. Danach zieht ihr euren Affen auf den Plätzen im Boot weiter.

Das Bananenboot fährt los

Sobald alle Affen an Bord sind, führt ihr, wenn ihr an der Reihe seid, immer drei Aktionen aus:

1. Würfeln
2. Affe vorwärts ziehen
3. Bananenboot weiterfahren



1. Würfeln

Die gewürfelte Punktzahl zeigt euch an, um wie viele Plätze ihr euren Affen vorwärts ziehen dürft und wie viele Stationen das Bananenboot weiterfahren darf.

2. Affen vorwärts ziehen

Ihr bewegt euren Affen um so viele Plätze vorwärts, wie ihr gewürfelt habt. Sitzt er im Bananenboot, zieht ihr ihn nach vorne. Ist er auf der Insel, zieht ihr ihn dort weiter. Manchmal erreicht euer Affe die Spitze des Bananenbootes oder eines der drei Abenteuer, ohne dass ihr alle Würfelpunkte für euren Zug benötigt. Dann verfallen eure restlichen Punkte einfach.

3. Bananenboot weiterfahren lassen
Nachdem ihr euren Affen gezogen habt, lasst ihr das Bananenboot im Uhrzeigersinn weiterfahren. Zieht es so viele Positionen nach vorne, wie ihr gewürfelt habt. Bei jeder Position, die das Boot weiterfährt, hört ihr ein lautes „Klack“.

Auf zu den lustigen Abenteuern

Um auf die Insel zu kommen, muss ein Affe auf dem vordersten Platz in der Spitze des Bootes sitzen. Denn **nur von diesem Platz aus** rutscht er automatisch auf den Weg zu einem der Abenteuer. Ist euer Affe aus dem Bananenboot ausgestiegen, geht er auf den farbigen Lauffeldern zu den folgenden Abenteuern:

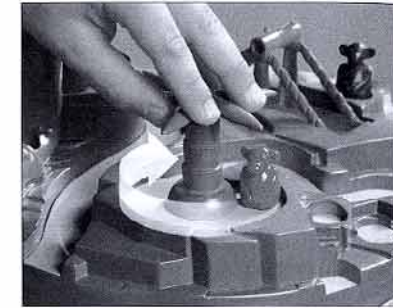
Schlangenrutsche

Ihr zieht euren Affen auf den zwei blauen Lauffeldern die Schlange hinauf. Oben angekommen, stellt ihr ihn für den dritten Würfelpunkt ans obere Ende der Rutsche und lasst ihn los. Huuui ..., das ist eine Klasse Rutschpartie!



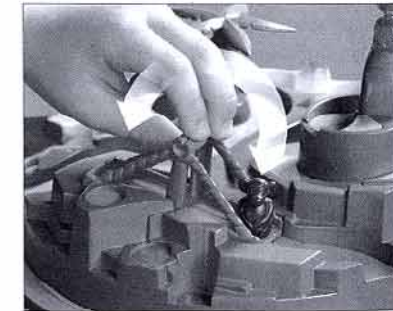
Palmenkarussell

Ihr zieht euren Affen auf den zwei grünen Lauffeldern hoch zur Palme. Oben angekommen, setzt ihr euren Affen für den dritten Würfelpunkt unter die Palme. Fasst die Palme nun oben an und dreht sie im Uhrzeigersinn, bis euer Affe nach unten rutscht.



Abenteuerbrücke

Ihr zieht euren Affen auf den zwei braunen Lauffeldern zur Brücke hinauf. Setzt den Affen für den dritten Würfelpunkt auf das tiefere Ende der Brücke. Kippt sie dann so, dass euer Affe die Brücke hinunter rutschen kann.



Wenn ihr Glück habt, steht das Bananenboot gerade günstig und euer Affe landet nach dem Rutschen direkt wieder im Boot. Landet er im Wasser oder auf einem besetzten Platz, setzt ihr ihn auf den hintersten freien Sitzplatz.

Die Bananenkarten

Nach jeder Rutschpartie eures Affen bekommt ihr als Belohnung eine Bananenkarte. Nehmt euch die oberste Karte vom Stapel und legt sie vor euch ab. Ihr bekommt die Bananenkarte auch, wenn ihr ein Abenteuer zum zweiten Mal besucht.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Erste von euch seine dritte Bananenkarte gewinnt. Dieser Spieler ist Sieger.

Profivariante ab 5 Jahren

Ziel des Spiels

ist es, alle drei lustigen Abenteuer zu erleben und als Erster drei **unterschiedliche** Bananenkarten zu sammeln.

Bis auf die folgenden Änderungen, spielt ihr diese Variante von Banana Express wie im Grundspiel beschrieben.

Spielverlauf

Sobald alle Affen an Bord sind, geht es folgendermaßen weiter: Wenn ihr an der Reihe seid, würfelt ihr. Anders als in der Grundvariante wird in der Profivariante nicht automatisch der Affe gezogen und das Boot bewegt.

21 768 7

Jetzt habt ihr drei Möglichkeiten, die gewürfelten Punkte zu verwenden.

1. Entweder ihr zieht euren Affen vorwärts.
2. Oder ihr lasst das Bananenboot weiterfahren.
3. Oder ihr teilt die Würfelpunkte beliebig auf. In diesem Fall könnt ihr in einem Zug euren Affen und das Bananenboot bewegen. Die Reihenfolge ist dabei beliebig.

Ihr müsst bei jedem Zug alle gewürfelten Punkte verwenden.

Immer wenn ihr bei einem Abenteuer zum **ersten Mal** gerutscht seid, nehmt ihr euch eine Bananenkarte aus dem Stapel, die das Abenteuer zeigt, bei dem euer Affe gerade gerutscht ist: Schlange, Palme oder Brücke. Besucht ihr das gleiche Abenteuer zum zweiten Mal, gibt es dafür keine Bananenkarte mehr.

Spielende

Sobald ein Spieler drei **unterschiedliche** Bananenkarten gesammelt hat, endet das Spiel und dieser Spieler gewinnt.

© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



Ravensburger