



Reiner Knizia

4+



2-6



# Grimaffen

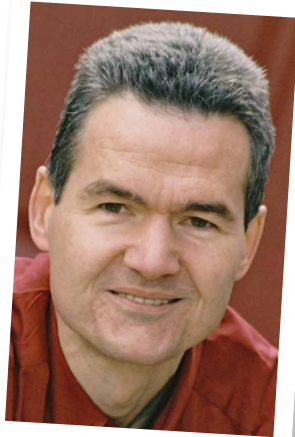
10-20 min



Pegasus Spiele

## Reiner Knizia

Reiner Knizia wurde 1957 geboren. Er ist Doktor der Mathematik und hat bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Reiner Knizia erfindet Spiele schon so lange er denken kann. Es ist seine große Leidenschaft.



Neben seiner Tätigkeit als Spieleerfinder reist er gerne und ist stets offen für Anregungen zu neuen Spielideen. Ein gelungenes Spiel macht für ihn aus, wenn sich alle als Gewinner fühlen, weil das gemeinsame Spielen für sie interessant und spannend war.



## Spielmaterial

- 5 x 6 Grimaffen-Plättchen
- 1 Würfel



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de).

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## Geschichte

Seht euch nur die lustigen Affen im Zoo an! Einfach alles, was sie hören und sehen, machen sie nach. Die Grimassen der Zoobesucher, das Gebrüll des Löwen oder das Platzen des Luftballons. Was für ein lustiges Affentheater!

Aber wer kann sich alles in der richtigen Reihenfolge merken und macht den meisten Affenquastch?

## Vorbereitung

1. Legt die Plättchen verdeckt auf den Tisch und mischt sie gut durch. Stapelt die Plättchen dann verdeckt mit der gleichen Farbe aufeinander, so dass 5 Stapel entstehen.
2. Legt den Würfel bereit.



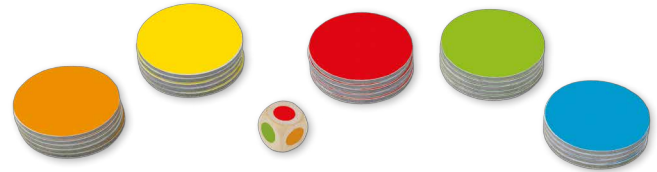
Ziel des Spiel ist es, als Letzter durch das Merken von Geräuschen und Grimassen im Spiel zu bleiben.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Banane gegessen hat, beginnt.

## Spielverlauf

Wenn du an der Reihe bist, würfle und lege ein Plättchen der gewürfelten Farbe offen in die Mitte. Hast du die Banane gewürfelt, darfst du dir eine beliebige Farbe auswählen. Eine Übersicht der Farbkategorien siehst du rechts.

Mache nun den abgebildeten Affenquatsch nach und drehe das Plättchen anschließend um, so dass es verdeckt liegt.



- Geräusch nachmachen
- Quatsch mit den Händen
- Grimassen-Quatsch
- Tierstimmen nachmachen
- Quatsch mit den Armen

## Spielverlauf für die folgenden Spieler

Wenn du an der Reihe bist, würfle und ziehe ein farblich passendes Plättchen. Ist von der gewürfelten Farbe kein Plättchen mehr vorhanden, suche dir ein beliebiges anderes Plättchen aus. Lege es offen neben die bereits verdeckt ausliegenden Plättchen.

Erinnerst du dich noch, welche Motive auf den verdeckten Plättchen abgebildet sind? Diese musst du **in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden**, nachahmen. Mache dann das offene Plättchen nach.

### Du hast alle Plättchen richtig nachgemacht?

Gut gemerkt! Drehe das Plättchen anschließend um, so dass es ebenfalls verdeckt liegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Du konntest nicht alle Plättchen richtig nachmachen?

Schade, du scheidest leider aus. Gegebenenfalls kann die Richtigkeit durch das Nachschauen auf einzelnen Plättchen überprüft werden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser deckt kein neues Plättchen auf, sondern spielt mit dem zuletzt aufgedeckten Plättchen weiter, indem er den Affenquatsch der verdeckt liegenden Plättchen und im Anschluss den des offenen Plättchens nachmacht.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald nur noch einer von euch im Spiel ist. Er ist der Sieger und für heute der Grimaffen-König!





Autor: Reiner Knizia • Illustration: Anne Pätzke  
Realisation & Gestaltung: Claudia Geigenmüller

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung  
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist  
ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)