

VOLL VERWACKELT

Im Dschungel geht's hoch her!

Tim Löwe und seine Freunde haben die leckersten Kokosnüsse gefunden. Doch es gibt ein Problem: Sie wachsen an einer Palme, die auf einem wackeligen Felsen steht. Geschickt halten die Tiere die Balance und verteilen sich gleichmäßig auf dem Wackelfelsen, um die saftigen Kokosnüsse einzusammeln.

„Passt auf da oben! Das ist ganz schön wackelig!“, ruft Karla Krokodil ihren Freunden aus sicherer Entfernung zu. „Das ist ein Riesenspaß. Komm auch zu uns rauf!“ antwortet Zick Zebra ganz cool. Aber das ist Karla dann doch zu waghalsig. Vielleicht fallen ja auch ein paar Kokosnüsse für Karla vom Felsen...

Ein hochspannendes und äußerst wackeliges Spiel von Wolfgang Dirscherl und Manfred Reindl für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.



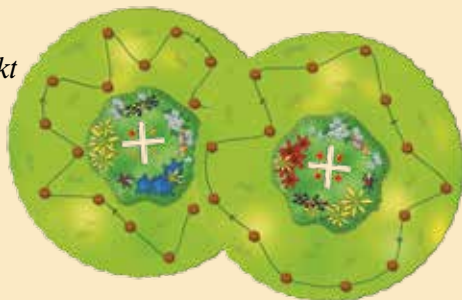
SPIELMATERIAL

• 1 Spielplan



• 2 Wackelplatten

– beidseitig bedruckt



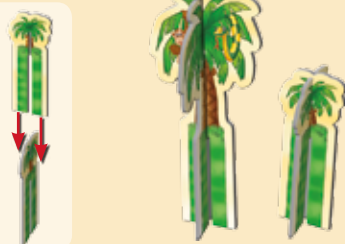
• 1 Wackelstein – zweiteilig



• 2 Palmen – jeweils zweiteilig

Steckt die beiden Palmen passend zusammen.

Hinweis: Die Palmen könnt ihr nach dem Spielen immer zusammengesteckt lassen!



• 8 Tiere + Aufkleber

Vor dem ersten Spiel heißt es „Tiere bekleben“: Jede Holzfigur beklebt ihr auf beiden Seiten mit einem passenden Aufkleber.

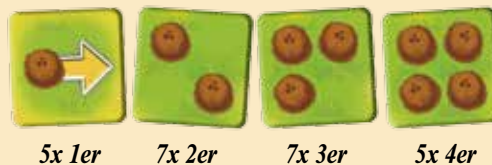


2x Löwe 2x Giraffe 2x Elefant 2x Zebra

• 4 Sammelpläne



• 24 Kokosnuss-Plättchen



5x 1er 7x 2er 7x 3er 5x 4er

Wasserseite:



• 4 Wasserkarten



Rückseiten:



• 4 Krokodil-Plättchen

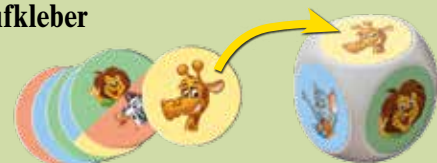


Rückseiten:



• 1 Tierwürfel + Aufkleber

Vor dem ersten Spiel klebt ihr auf jede Seite einen Tieraufkleber!



• 1 Augenwürfel – mit 1, 2 und 3 Punkten



• 1 Stoffbeutel



• 1 Spielregel

SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Baut danach den **3D-Wackelfelsen** zusammen:

A) *Steckt den Wackelstein zusammen und stellt ihn passend in die Ausstanzung des Spielplans.*



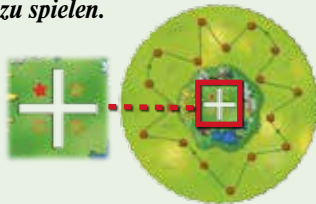
B) *Wählt eine Palme und haltet sie bereit.*

Tipp: Für das erste Spiel wählt ihr am besten die kleine Palme. Bei der kleinen Palme seht ihr alle Tiere gut und könnt sie gut erreichen. Die große Palme ist für erfahrene Spieler. Hier sind die Tiere ein wenig verdeckt und somit etwas schwieriger zu bewegen!



C) *Sucht euch eine Wackelplatte aus und entscheidet euch für eine Seite. Insgesamt könnt ihr aus vier unterschiedlich schwierigen Seiten wählen. Je mehr rote Sterne auf der Seite abgebildet sind, umso weniger Felder besitzt die Wackelplatte und ist somit auch schwieriger zu spielen.*

Tipp: Für das erste Spiel solltet ihr die einfachste Wackelplatte mit einem roten Stern wählen!



D) *Verbindet jetzt den Wackelstein mit der Wackelplatte und der Palme: Steckt zuerst die Palme in die Ausstanzung der Wackelplatte und verbindet danach den Aufbau mit dem Wackelstein:*



- 2 Gebt alle **Kokosnuss-Plättchen** in den **Stoffbeutel**. Schüttelt ihn kurz und legt ihn gut erreichbar neben den Wackelfelsen.



- 4 Haltet die beiden **Würfel** neben dem Stoffbeutel bereit.
- 5 Legt die **Krokodil-Plättchen** (mit der Krokodilseite nach oben) und die **Wasserkarten** (mit der Rückseite nach oben) neben den Wackelfelsen. Diese Spielmaterialien benötigt ihr beim Spielende.

**Fertig ist der
3D-WACKELFELSEN**

3 Stellt die acht Tiere auf beliebige Kokosnussfelder des Wackelfelsens. Aber seid beim Aufstellen vorsichtig, alles ist seeeeehr wackelig!

Tipp: Nehmt am besten immer zwei Tiere und stellt sie gleichzeitig auf etwa gegenüberliegende Felder.



6 Jeder Spieler nimmt sich einen **Sammelplan** und legt ihn vor sich ab.



SPIELZIEL

Die Spieler versetzen die acht Tierfreunde auf dem Wackelfelsen, um die saftigen Kokosnüsse zu ergattern. Natürlich soll dabei kein Tier von der kippeligen Plattform fallen.

Fällt kein Tier vom Wackelfelsen, erhält der Spieler entweder neue Kokosnüsse die er auf seiner Wiese sammelt, oder er darf alle seine bereits auf der Wiese gesammelten Kokosnüsse sichern und in seinen Garten bringen.

Aber Vorsicht: Fallen Tiere vom Wackelfelsen, kullern die gesammelten Kokosnüsse auf der Wiese ans Ufer zu Karla Krokodil. Einige Kokosnüsse werden vom Wasser weggespült und sind dann für Karla, aber nicht alle!

Wer am Ende des Spiels die meisten Kokosnüsse gesammelt hat, gewinnt dieses wackelige Abenteuer.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen wackeligen Zahn hatte, darf das Spiel beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt beide Würfel gleichzeitig.



Der Tierwürfel zeigt, welches Tier du auf dem Wackelfelsen versetzen sollst:



Ein Tier: Du musst die gewürfelte Tierart versetzen. Da es von jeder Tierart zwei Figuren gibt, kannst du dich frei entscheiden, welche von beiden Figuren du versetzen möchtest.



Zwei Tiere: Jetzt kannst du sogar zwischen den vier Figuren der gewürfelten Tierarten wählen.



Der Augwürfel gibt an, um wie viele freie Felder du das gewählte Tier in Pfeilrichtung versetzen sollst (ein, zwei oder drei freie Kokosnuss-Felder). Zähle dabei immer nur die freien Felder. Mit Tieren besetzte Felder überspringst du einfach.

Hebe das gewählte Tier vom Wackelfelsen hoch und setze es auf das Kokosnuss-Feld, welches die gewürfelte Augenzahl an freien Feldern entfernt ist.

Stelle das Tier vorsichtig auf das Kokosnuss-Feld. Das Tier soll dabei die drei Löcher der Kokosnuss immer komplett verdecken.



Beispiel: Simon hat die Giraffe und eine Zwei gewürfelt. Er hat sich für eine Giraffe entschieden und versetzt sie auf das Zielfeld, welches zwei freie Felder in Pfeilrichtung entfernt ist. Hierzu muss er keine Zwischenschritte mit der Figur gehen, die Figur wird hochgehoben und dann direkt auf das Zielfeld abgesetzt.



Bei deinem Spielzug sollen natürlich **keine** Tiere vom Wackelfelsen **herunterfallen!**

Wichtige Regeln zum Versetzen der Tiere auf dem Wackelfelsen

- Du musst das gewählte Tier immer hochheben, es darf nicht auf der Wackelplatte geschoben werden.
- „Ausprobieren“ ist nicht erlaubt. Hast du dich für ein Tier entschieden und dieses berührt, musst du dieses Tier auch versetzen!
- Die Tiere dürfen nicht hingelegt werden. Fallen Tiere auf dem Wackelfelsen um, darfst du sie wieder aufstellen. Am Ende deines Zuges müssen alle Tiere auf ihren Kokosnuss-Feldern stehen.
- Zum Ziehen darfst du natürlich aufstehen und sogar um den Tisch laufen, damit du das Tier besser erreichen kannst.



Geschafft! Die Belohnung

Stehen alle Tiere auf den Kokosnuss-Feldern des Wackelfelsens, beendest du erfolgreich deinen Spielzug. Zur Belohnung darfst du jetzt zwischen folgenden zwei Aktionen wählen:

Kokosnüsse sammeln ...

Nimm den Beutel und ziehe ein Kokosnuss-Plättchen. Auf dem Plättchen sind bis zu vier Kokosnüsse abgebildet. Diese Kokosnüsse hast du auf dem Wackelfelsen eingesammelt. Lege das Kokosnuss-Plättchen mit der Wiesenseite nach oben auf das Wiesenfeld deines Sammelplans.



... oder ...

Alle Kokosnüsse der Wiese sichern

Statt ein Kokosnuss-Plättchen aus dem Beutel zu ziehen, darfst du alle aktuell auf deiner Wiese liegenden Kokosnüsse sichern. Nimm alle Plättchen von deiner Wiese und lege sie gestapelt in den sicheren Garten neben dein Haus.



Die Kokosnuss-Plättchen mit Pfeil

Im Spiel gibt es fünf besondere Kokosnüsse. Ziehst du ein Plättchen mit einer Kokosnuss und einem gelben Pfeil, darfst du sofort alle Kokosnüsse von deiner Wiese und das soeben gezogene Kokosnuss-Plättchen sichern!



Voll verwackelt – Tiere fallen herunter!

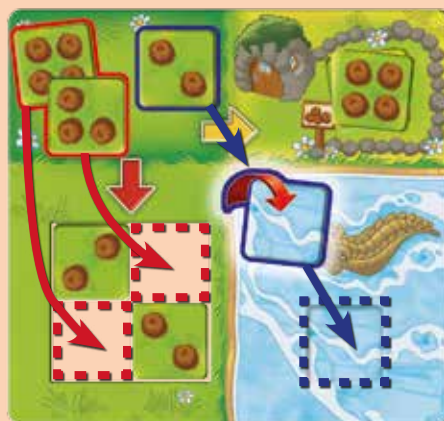
Fällt ein Tier oder fallen sogar mehrere Tiere vom Wackelfelsen, bekommst du dieses Mal leider keine Belohnung. Außerdem kommen alle Kokosnuss-Plättchen, die aktuell auf deiner Wiese liegen, ans Ufer.

Am Ufer hast du Platz für genau vier Kokosnuss-Plättchen. Die Plättchen darfst du beliebig mit der Wiesenseite nach oben in die Ausstanzung legen. Einmal gelegte Plättchen darfst du jedoch nicht mehr umlegen.

Wichtig: Diese Kokosnüsse sind nicht verloren, sondern werden erst bei Spielende gewertet. Einige Kokosnüsse werden vom Wasser weggespült, aber die noch sichtbar liegenden Kokosnüsse erhältst du als Punkte.

Liegen bereits vier Plättchen in der Ufer-Ausstanzung, kommen alle weiteren Kokosnuss-Plättchen auf das Wasserfeld unter Karla Krokodil. Lege die Plättchen mit der Wasserseite nach oben. Diese Kokosnüsse sind leider auf jeden Fall verloren.

Stellt danach gemeinsam alle Tiere wieder vorsichtig auf den Wackelfelsen (siehe Spielaufbau).



Beispiel: Simon muss seine 3 Kokosnuss-Plättchen auf der Wiese ans Ufer verschieben. Da er bereits zwei Plättchen am Ufer liegen hat, kann er dort nur zwei hinlegen. Er entscheidet sich für das 3er und 4er Plättchen. Das übrige 2er Plättchen dreht er auf die Wasserseite und legt es auf das Wasserfeld.

Achtung: Fallen Tiere vom Wackelfelsen herunter und kein Spieler ist an der Reihe (z.B. ein Spieler stößt unabsichtlich gegen den Tisch), muss natürlich niemand Plättchen ans Ufer legen!



Im Anschluss an deinen Spielzug ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt mit beiden Würfeln.



SPIELENDE

Das Spiel geht zu Ende, sobald das letzte Kokosnuss-Plättchen aus dem Beutel gezogen wurde.

Jetzt sind alle Spieler, die noch Kokosnuss-Plättchen auf der eigenen Wiese liegen haben, ein letztes Mal an der Reihe. Sie können zwar keine neuen Kokosnuss-Plättchen mehr bekommen, aber versuchen ihre Kokosnüsse auf der Wiese zu sichern.

Danach folgt die Auswertung:

Die Kokosnüsse auf den Plättchen im **eigenen Garten** zählen für den Spieler.



Alle Kokosnuss-Plättchen auf dem **Wasserfeld** unter Karla Krokodil kommen **nicht in die Wertung**.



Für die Wertung der **Kokosnüsse am Ufer** zieht jeder Spieler ein Krokodil-Plättchen. Danach nimmt der Spieler die farblich passende **Wasserkarte** und legt sie mit der Vorderseite in Pfeilrichtung auf seine Plättchen am Ufer.

Die **Kokosnüsse, die jetzt in den Öffnungen der Wasserkarte zu sehen sind, zählen** für den Spieler.



Beispiel:

Simon hat in seinem Garten insgesamt 13 Kokosnüsse gesammelt.

Am Ufer bekommt er 5 zusätzliche Kokosnüsse.

Die Plättchen auf dem Wasserfeld unter Karla Krokodil kommen nicht in die Wertung.

Simon hat somit insgesamt 18 Kokosnüsse erspielt (13+5=18).

Jeder Spieler zählt auf diese Weise seine gesammelten Kokosnüsse. Wer insgesamt die **meisten Kokosnüsse** gesammelt hat, **gewinnt das Spiel**. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

Mit den **unterschiedlichen Wackelplatten** und den **beiden Palmen** könnt ihr den **Schwierigkeitsgrad** des Spiels von ganz einfach bis superschwierig anpassen. *Probiert es aus!*

Für ein **kürzeres Spiel** könnt ihr zu Spielbeginn einige Kokosnuss-Plättchen aus dem Spiel nehmen. Spielt zum Beispiel nur mit 18 oder 20 zufällig gewählten Plättchen. Jetzt steht einem kurzen Spiel für Zwischendurch nichts mehr im Wege!

Viel Spaß wünscht euch euer Tim Löwe!

