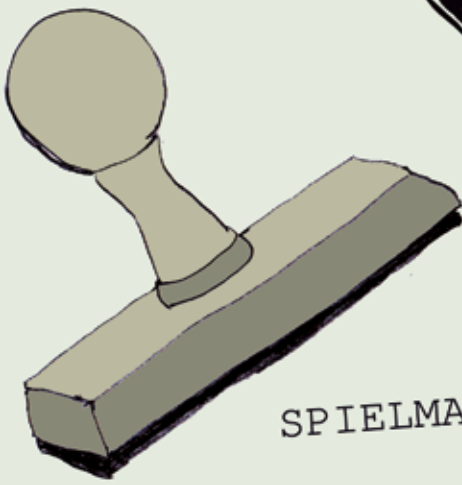


DIE MENSCHENAFFEN-FAMILIE

Spielanleitung: Mach dich zum Affen!



SPIELMATERIALIEN

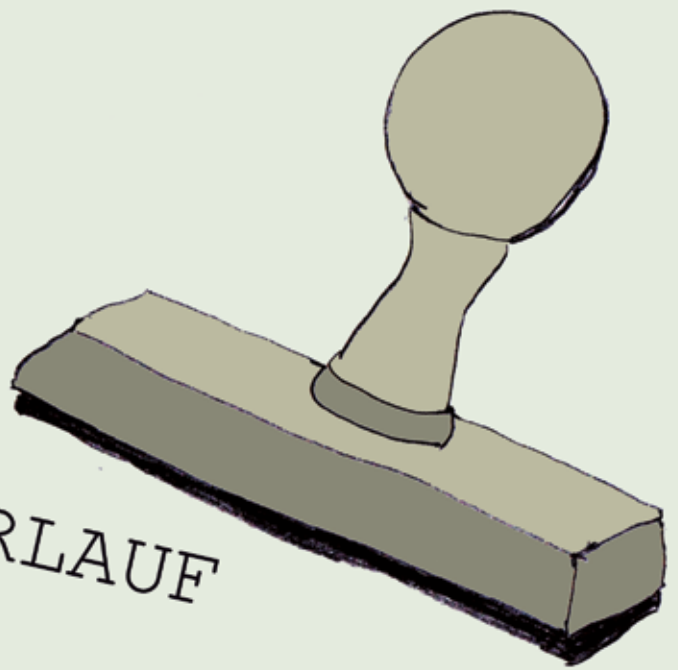
- 4 Stammbaum-Karten
- 16 Uraffen-Chips
- 1 Siegerpunkt-Tafel
- 1 Lösungskarte
- 35 Aktionskarten (5 Kartenstapel)
- 1 Regelkarte
- 1 6er Würfel (muss besorgt werden)
- 48 Karten: Für jeden der 5 Menschenaffen 8 verschiedene Motive (5 x 8 Karten)
Für die 2 andere Tiere jeweils 4 verschiedene Motive (2 x 4 Karten)

Spielvorbereitung

Die Spielmaterialien werden auf Kartonpapier geklebt bzw. gedruckt und dann ausgeschnitten. Insgesamt gibt es von jedem Menschenaffen 8 verschiedene Motive (biologische Variation).

Es können 4 Kinder mitspielen. Zusätzlich wird ein Kind zum Spielleiter ernannt. Gespielt wird auf einem großen Tisch. Jeder Spieler bekommt eine Stammbaum-Karte ausgeteilt, die er direkt vor sich auf den Tisch legt. Auch die Uraffen-Karte wird zusammen mit den Uraffen-Chips auf den Tisch gelegt. Zunächst schauen sich alle Mitspieler die Spielkarten an. Dann werden die Karten umgedreht, gut gemischt und ausgelegt.

SPIELVERLAUF



Der erste Spieler wird ausgewürfelt, dann wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt. Jeder Spieler versucht alle Menschenaffen für seinen Stammbaum zu finden.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du zwei Kärtchen aufdecken. Warte einen kurzen Augenblick. Deine Mitspieler sollen sich die Bilder gut einprägen können. Hast du ein Paar (z.B. zwei Schimpansen) gefunden, so kannst du die Karte in deinen Stammbaum legen, nachdem du den Menschenaffen richtig benannt hast.

Aufgepasst! Hüte dich vor Fehlern! Der Spielleiter überprüft nämlich sofort, ob du den Menschenaffen richtig benannt und eingeordnet hast. Sollte sich ein Fehler eingeschlichen haben, gehst du leer aus. Du musst alle gesammelten Menschenaffen wieder umgedreht zurück auf den Tisch legen und der nächste Spieler ist dran.

Nachdem du ein Paar aufgedeckt hast, musst du würfeln, egal ob es sich um einen Menschenaffen-Paar oder ein anderes Tier-Paar handelt. Deckst du ein anderes Tier-Paar auf (z.B. zwei Katzen), werden diese aus dem Spiel genommen.



Würfeln

Es kann dann folgendes passieren:

Du würfelst 1 und 2: Aktion!

Nur wenn du ein Paar im Stammbaum richtig eingeordnet hast, darfst du dich „zum Affen machen“.

Du führst die Aktion aus, die auf der gezogenen Aktionskarte steht und kassierst dafür einen Urahn-Chip. Den Urahn-Chip musst du jetzt nur noch an den richtigen Verzweigungspunkt legen, damit daraus ein Siegerpunkt wird.

Der Spielführer kontrolliert. Wenn du einen Fehler gemacht hast, musst du alle gesammelten Siegerpunkte wieder abgeben.

Du würfelst 3 und 4: Du darfst nochmal!

Du darfst nochmal nach einem Menschenaffenpaar suchen.

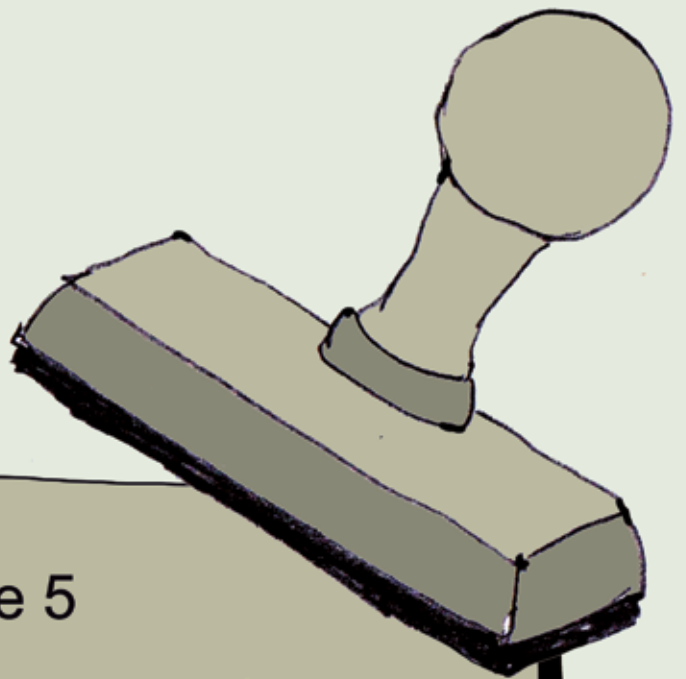
Du würfelst 5 und 6: Affen-Klau und Aktion!

Du hast Glück! Du darfst einen Menschenaffen deiner Wahl von einem anderen Mitspieler klauen. Danach darfst du eine Aktionskarte ziehen und dich "zum Affen machen".

Sonderaktion:

Nehmen wir an, du deckst ein anderes Tier-Paar auf (z.B. zwei Katzen) und würfelst danach eine 1 oder 2 (Aktion), dann darfst du einen beliebigen Menschenaffen nachmachen und dafür einen Urahn-Chip kassieren.

ENDE DES
SPIELS



Ziel des Spiels ist es, alle 5 Menschenaffen-Paare zu sammeln und richtig im Stammbaum einzuordnen.

Sobald du alle Menschenaffen zusammen hast, ist das Spiel beendet. Auch wenn du alle vier Urahn-Siegerpunkte gesammelt hast, ist das Spiel beendet.

Jeder Spieler zählt dann seine gesammelten Menschenaffen und Urahn-Siegerpunkte. Diese werden addiert und der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt.

Schimpansen

Menschen

Gorillas

Orang-Utans

Gibbons



1 und 2: Aktion

2 und 3: Du darfst nochmal

5 und 6: Affen-Klau + Aktion


Gibbons

Orang-Utans

Menschen

Schimpansen

Gorillas



1 und 2: Aktion
2 und 3: Du darfst nochmal
5 und 6: Affen-Klau + Aktion

Menschen

Schimpansen

Gorillas

Orang-Utans

Gibbons



1 und 2: Aktion

2 und 3: Du darfst nochmal

5 und 6: Affen-Klau + Aktion

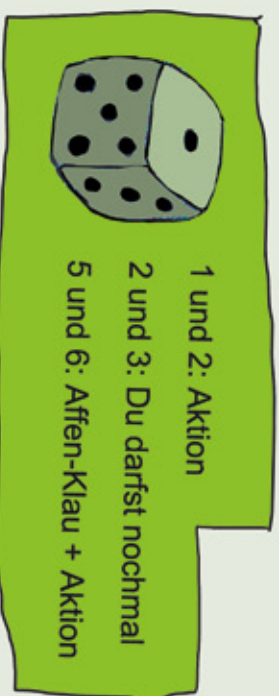
Gibbons

Orang-Utans

Gorillas

Schimpansen

Menschen



1 und 2: Aktion
2 und 3: Du darfst nochmal
5 und 6: Affen-Klau + Aktion

NACH JEDER AKTION!
DIE URAHN-SIEGERPUNKTE



Der Urahn lebte vor etwa 6 Millionen Jahren.



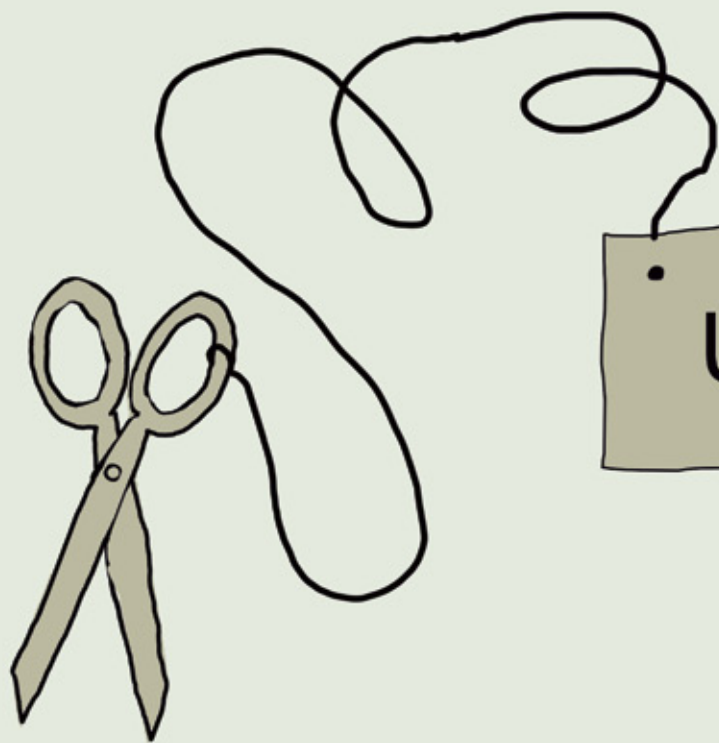
Der Urahn lebte vor etwa 9 Millionen Jahren.



Der Urahn lebte vor etwa 16 Millionen Jahren.



Der Urahn lebte vor etwa 25 Millionen Jahren.



URAHNEN



SCHIMPANSEN

MACH DEN
KNÖCHEL-
GANG!



AKTIONSKARTEN

SCHIMPANSEN

KLETTER AUF
EINEN STUHL!

SCHIMPANSEN

RINGE MIT
EINEM
MITSPIELER!

SCHIMPANSEN

ZEIGE DEINE
GROßEN
ECKZÄHNE!

SCHIMPANSEN

KRAULT EUCH
GEGENSEITIG
DAS „FELL“!

SCHIMPANSEN

SCHIMPANSEN SIND
GANZ SCHÖN SCHLAU.
WELCHE WERKZEUGE
BENUTZEN
SCHIMPANSEN?
ERZÄHLE!

SCHIMPANSEN

NENNE
ÄHNLICHKEITEN
ZWISCHEN
SCHIMPANSEN UND
MENSCHEN!

GORILLAS

SPIELE DEN
SILBERRÜCKEN-
ANFÜHRER!



AKTIONSKARTEN

GORILLAS

TROMMEL DIR
AUF DIE BRUST
UND RUFE
UU-UU-UU!

GORILLAS

MACH DEN
KNÖCHELGANG!

GORILLAS

WO LEBEN
GORILLAS?
ERZÄHLE!

GORILLAS

GORILLAS SIND
VEGETARIER.
WAS FRESSEN SIE?
ERZÄHLE!

GORILLAS

SCHAUE GANZ
GRIMMIG!

GORILLAS

GORILLAS SIND DIE
GRÖßTEN MENSCHEN-
AFFEN.
MACH DICH GANZ
GROß!

ORANG-UTANS

DU DARFST
SCHWING-
HANGELN.



AKTIONSKARTEN

ORANG-UTANS

HAST DU ROTE
HAARE,
BEKOMMST DU
ZWEI CHIPS.

ORANG-UTANS

DU BIST EIN
EINZELGÄNGER.
VERSTECKE DICH
IM RAUM!

ORANG-UTANS

DU MAGST FRÜCHTE.
WELCHE FRÜCHTE
HAST DU DIESE WOCHEN
SCHON GEGESSEN?
ZÄHLE AUF.

ORANG-UTANS

BRÜLLE LAUT, UM
AUF DICH
AUFMERKSAM ZU
MACHEN!

ORANG-UTANS

WO LEBEN
ORANG-UTANS?
ERZÄHLE.

ORANG-UTANS

WARUM IST DAS
KLETTERN-KÖNNEN
FÜR ORANG-UTANS
LEBENSWICHTIG?
ERKLÄRE.

GIBBONS

SCHWING-
HANGEL WIE EIN
GIBBON!



AKTIONSKARTEN

GIBBONS

SINGE WIE EIN
GIBBON!

GIBBONS

HÜPFE UND
SPRINGE
HERUM!

GIBBONS

STRECKE
DEINE ARME SO
LANG DU
KANNST!

GIBBONS

GIBBONS SIND
KLEINE
MENSCHENAFFEN.
MACHE DICH
KLEIN!

GIBBONS

WO HALTEN SICH
GIBBONS DIE
MEISTE ZEIT AUF?
ERZÄHLE.

GIBBONS

AM BODEN LAUFEN
GIBBONS AUF ZWEI
BEINEN. DIE BEINE
SIND DABEI
EINGEKNIKT.
MACH ES NACH!

MENSCHEN

SPRINTE
SCHNELL!



AKTIONSKARTEN

MENSCHEN

WIE WÄRMT
SICH DER
MENSCH?
ERZÄHLE!

MENSCHEN

GEHE AUFRECHT
UND SCHAU
RUNDHERUM!

MENSCHEN

NIMM EINEN
STIFT UND
ZEIGE DEINE
GREIFHAND!

MENSCHEN

SINGE DEIN
LIEBLINGSLIED!

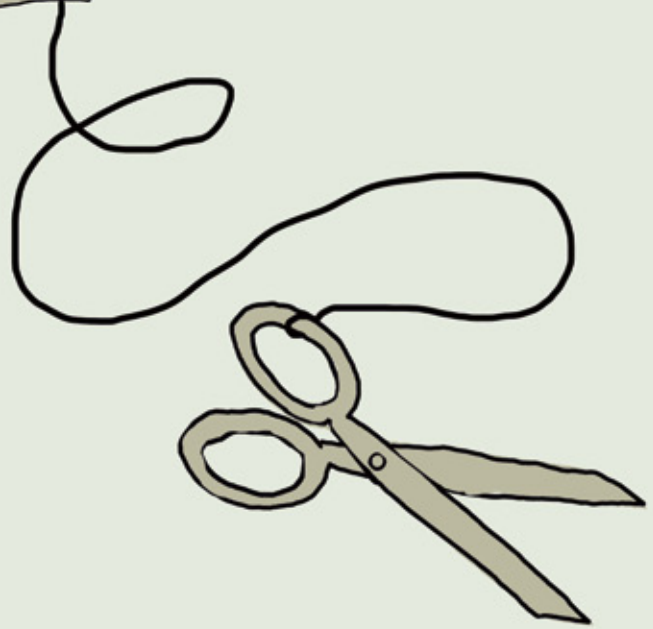
MENSCHEN

WIE ENTWICKELTE
SICH DER MENSCH?
ANTWORTE
SCHLAU!

MENSCHEN

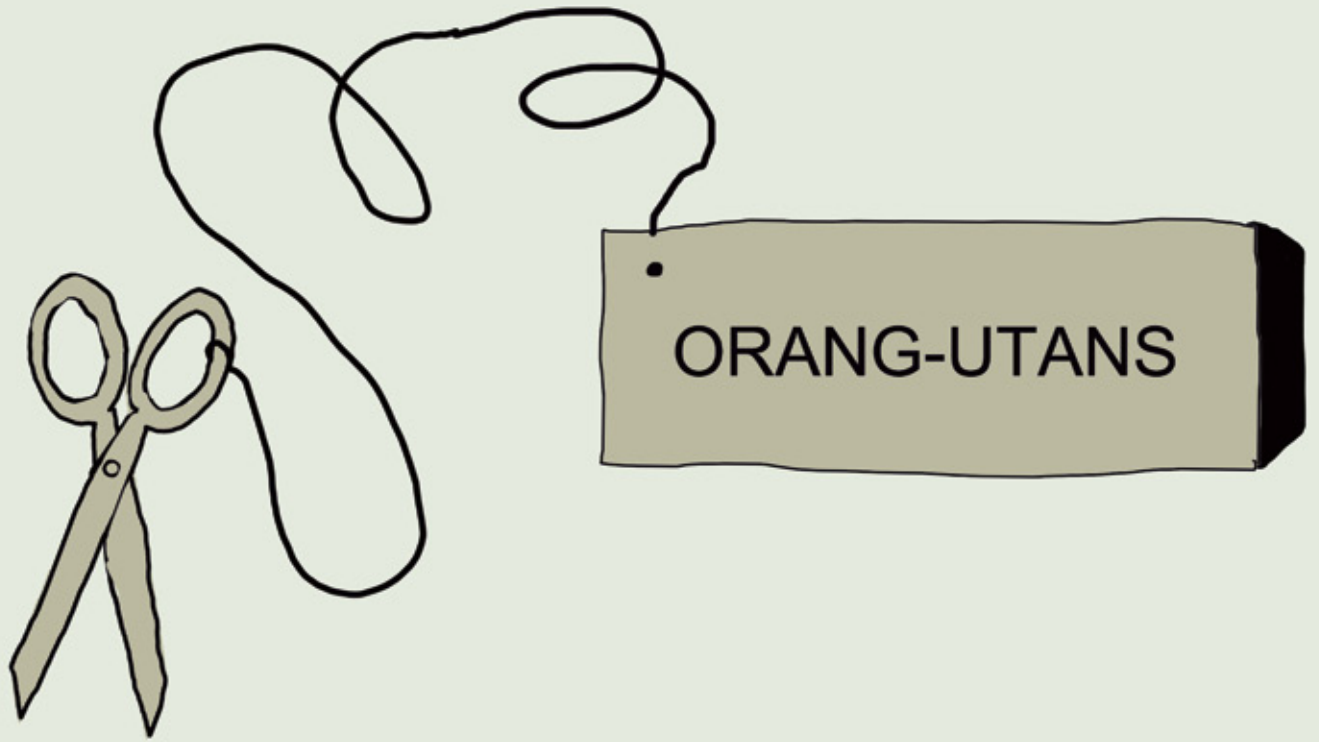
BESCHREIBE DIE
AFRIKANISCHEN
SAVANNEN, DEN
LEBENSRAUM DER
URSPRÜNGLICHEN
MENSCHEN!

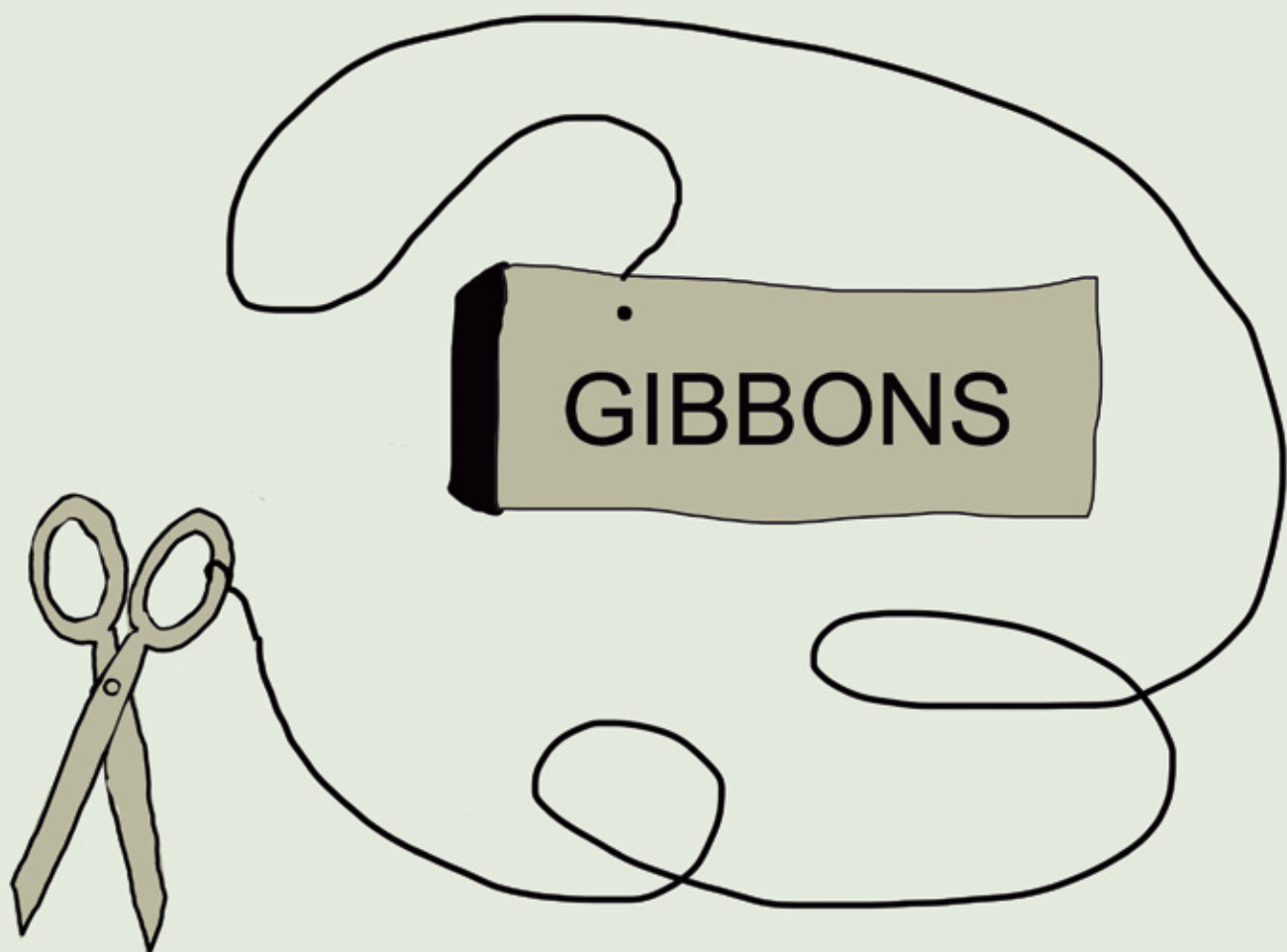
SCHIMPANSEN



GORILLAS





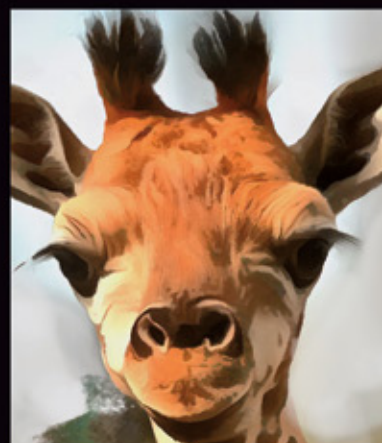


MENSCHEN





GIRAFFEN
KATZEN .



LÖSUNGSKARTE

SCHIMPANSEN

GORILLAS

ORANG-UTANS

GIBBONS

MENSCHEN

GIRAFFEN
KATZEN

