(PL) INSTRUKCJA

Liczba graczy: 2-4
Wiek: 5+

CEL GRY: Zostań graczem, który jako pierwszy katapultuje wszystkie małpki na drzewo, aby zdobyć banany!

ZAWARTOŚĆ: 1 drzewo, 2 pierścienie liści, 16 małpek (w 4 kolorach), 4 katapulty (w 4 kolorach),16 bananów, 1 arkusz z naklejkami, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE: Trzymaj katapultę tak, aby kółko z wypustką było skierowane do góry. Za kółkiem znajduje się mała prostokątna wyrzutnia o długości 5 cm. Popchnij wyrzutnię w dół. Obróć katapultę. Unieś końcówkę z kółkiem i zegnij ją tak, aby wyrzutnia weszła w mające kształt litery U miejsce w podstawie katapulty. Naciśnij wyrzutnię na tyle mocno, żeby utkwiła w przeznaczonym dla niej miejscu.
Weź obie połowy drzewa i zrównaj kołki po obu jego stronach z otworami po obu jego stronach, a następnie złóż obie części w całość.
Na drzewie należy umieścić dwa pierścienie liści. Weź duży pierścień liści, umieść go nad drzewem i dopasuj kształt jego środka do kształtu górnej części drzewa. Następnie nałóż pierścień i przesuwaj go w dół, aż zatrzyma się na dużych gałęziach pośrodku drzewa. Zrób to samo z mniejszym pierścieniem liści, aby zamocować go na małych gałęziach u góry drzewa.
Ostrożnie odklej naklejki z arkusza, a następnie przyklej tył i przód tego samego koloru do każdej małpki.
Każdy gracz dostaje 1 katapultę i 4 małpki tego samego koloru, co jego katapulta. Każdy gracz bierze również po 4 banany.
UWAGA: jeśli w grze bierze udział poniżej 4 osób, należy odłożyć zbędne banany do pudełka.

ROZGRYWKA: Każdy gracz umieszcza swój 1 banan na stosie bananów, a resztę owoców kładzie obok siebie. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz słowami „Skoczne małpki!". Następnie wszyscy gracze próbują katapultować swoje zwierzątka na drzewo.

KATAPULTOWANIE MAŁPEK: Postaw katapultę przed sobą tak, aby kółko było bliżej ciebie (zobacz spód pudełka), a następnie wyceluj ją w kierunku drzewa. Umieść jedną ze swoich małpek na katapulcie, przymocowując zwierzątko do wypustki na kółku. Przytrzymaj dłonią spód katapulty, aby ją unieruchomić. Palcem drugiej dłoni naciśnij wyrzutnię i ją puść (zobacz zdjęcie).
Małpka poszybuje w przestworza i – miejmy nadzieję – wyląduje na drzewie! Jeśli małpka nie trafi na drzewo, sprawdź, czy twoja katapulta jest w nie wycelowana.

TRAFIANIE MAŁPKAMI W DRZEWO: Małpka odpowiednio wyląduje na drzewie tylko wtedy, gdy zawiśnie na gałęzi na jednym bądź dwu ramionach. Jeśli małpka spadnie na liście, ale nie zawiśnie na gałęzi, jej lądowanie się nie liczy. Szybko zabierz taką małpkę z drzewa i jeszcze raz ją wystrzel! Jeśli twoja małpka nie wyląduje na drzewie, podnieś ją i jeszcze raz ją katapultuj. Podnoś małpki, jeśli nie udało im się zawisnąć na drzewie i katapultuj je do chwili, gdy ty albo inny gracz umieści wszystkie swoje małpki na gałęziach.

STRĄCENIE MAŁPKI Z DRZEWA: Jeśli katapultujesz małpkę na drzewo i strącisz nią małpkę swoją albo innego gracza, małpka, która spadnie, nie będzie się liczyć. Należy ją znowu katapultować na drzewo. Jeśli przy podnoszeniu twojej leżącej na liściach małpki przez przypadek strącisz inną małpkę z drzewa, musisz ją z powrotem powiesić.

KONIEC RUNDY: Gdy któryś z graczy umieści wszystkie swoje małpki na drzewie, musi krzyknąć: „Stop!". Gracze przestają katapultować małpki. Gracz, który zatrzymał grę i umieścił wszystkie swoje małpki na drzewie, otrzymuje cały stos bananów.
Gracze zabierają własne małpki i znowu zaczynają stawiać je na katapulcie. Każdy gracz umieszcza po jednym bananie na nowym stosie bananów, a najmłodszy z uczestników zaczyna kolejną rundę.

KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO: Gra dobiega końca po rozegraniu 4 rund. Zwycięża gracz z największą liczbą bananów! W razie remisu należy rozegrać dodatkową rundę. Zwycięzca tej rundy wygrywa całą grę!

(GB) RULES

For 2 to 4 Players
Ages 5 and Up

OBJECT: To be the first player to catapult all of your monkeys into the tree to win the bananas!

CONTENTS: 1 Tree, 2 Rings of Leaves, 16 Monkeys (in 4 different colors), 4 Catapults (in 4 different colors), 16 Bananas, 1 Sticker Sheet.

SET UP: Hold the catapult so the circle with the ridge is faceup. About 2 inches behind the circle is a small, rectangular tab. Push the tab in so it points straight down. Turn the catapult over . Lift the circle end and fold it over so the tab goes into the U-shaped slot on the catapult base. Press firmly and the tab will snap into the slot.
Take the 2 halves of the tree and line up the pegs on each side of the tree with the holes on each side of the tree and push the 2 halves together.
There are 2 rings of leaves to place on the tree. Take the large ring of leaves and hold it over the tree so the shape in the center fits over the same shape on the top of the tree. Push the leaves down until they sit on the large branches in the middle of the tree. Do the same with the small ring of leaves so that they sit on the small branches on the top part of the tree.
Carefully remove the stickers from the sticker sheet and place a front and a back sticker of the same color on each monkey.
Each player takes 1 catapult and the 4 monkeys that match the color of their catapult. Each player also takes 4 bananas.
NOTE: If there are less than 4 players, put the remaining bananas back in the box.

PLAYING: Each player puts 1 of their bananas in the banana pile. Keep the rest of your bananas near you. The youngest player starts by saying, "Jumpin' Monkeys!" Now all players try to catapult their monkeys into the tree.

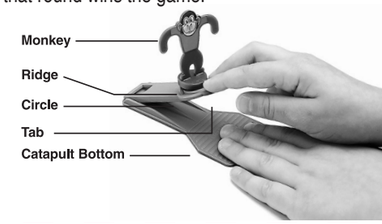
CATAPULTING THE MONKEYS: Put the catapult in front of you so that the circle is closest to you (see box bottom) and aim it toward the tree. Put 1 of your monkeys on your catapult so that the ridge on the circle holds the monkey in place. Hold the bottom of the catapult with one hand to keep it steady. With your other hand, use 1 finger to press down on the tab and let it go (see illustration).
Your monkey will fly through the air and hopefully land in the tree! If your monkey does not land in the tree, check to make sure that your catapult is aimed toward the tree.

LANDING THE MONKEYS ON THE TREE: For your monkey to land on the tree correctly, it must be holding on to a branch with 1 or both of its arms. If the monkey is laying across the circle of leaves it does not count. Quickly take that monkey off the tree and catapult it again!
If your monkey does not land on the tree, pick it up and catapult it again. Keep picking up your monkeys that don't land on the tree and catapult them until you or another player has gotten all of their monkeys on to the tree.

KNOCKING A MONKEY OFF THE TREE: If you catapult your monkey on to the tree and it knocks either your monkey or another player's monkey off the tree, the monkey that fell off the tree does not count. It must be catapulted on to the tree again. If your monkey is laying across a ring of leaves and you knock another monkey off the tree with your hand when you go to pick up your monkey, you must put the monkey you knocked down back in the tree.

ENDING THE ROUND: When a player has gotten all their monkeys on to the tree, that player yells, "Stop!" The players stop catapulting their monkeys. The player who has stopped the game and has gotten all their monkeys on to the tree wins the banana pile.
The players take back their monkeys and place one on their catapult as before. Each player puts another one of their bananas in the new banana pile and the youngest player starts the next round.

ENDING AND WINNING THE GAME: The game is over when 4 rounds have been played. The player with the most bananas is the winner! In case of a tie, play 1 more round. The winner of that round wins the game!



(IT) REGOLE

2-4 Giocatori
Età: 5+

SCOPO DEL GIOCO: Essere il primo giocatore o giocatrice a catapultare tutte le sue scimmie sull'albero per accaparrarsi le banane!

CONTENUTO: 1 albero, 2 anelli di foglie, 16 scimmie (in 4 diversi colori), 4 catapulte (in 4 diversi colori), 16 banane, 1 foglio di adesivi, Istruzioni complete.

PREPARAZIONE: Posiziona la catapulta in modo che il cerchio con il bordo in rilievo sia rivolto verso l'alto. A circa cinque centimetri dal bordo c'è una linguetta rettangolare. Spingi la linguetta verso l'interno, in modo che punti verso il basso. Gira sottosopra la catapulta. Solleva l'estremità del cerchio e ripiegalo in modo da inserire la linguetta nella fessura a forma di U sulla base della catapulta. Premi con decisione per incastrare la linguetta nella fessura.
Prendi le due metà dell'albero e allinea i gancetti di ogni lato con i fori dell'altro, poi incastra le due metà spingendole l'una dentro l'altra.
Ci sono 2 anelli di foglie da posizionare sull'albero. Prendi l'anello più grande e infilalo sul tronco partendo dalla cima, in modo che il buco centrale si incastri nella forma corrispondente sul tronco. Spingi le foglie verso il basso finché non si posano sui grandi rami al centro dell'albero. Fai lo stesso con l'anello più piccolo, in modo che si appoggi ai piccoli rami sulla parte superiore del tronco.
Stacca delicatamente gli adesivi dal foglio e attacca un adesivo frontale e uno posteriore dello stesso colore su ciascuna scimmia.
Ogni giocatore o giocatrice prende 1 catapulta e 4 scimmie dello stesso colore della catapulta. Ogni giocatore o giocatrice prende inoltre 4 banane.
NOTA: se ci sono meno di 4 giocatori, riporre le banane rimanenti nella scatola.

COME SI GIOCA?: Ogni giocatore o giocatrice mette 1 delle sue banane nella pila di banane e tiene accanto a sé il resto. Il giocatore o la giocatrice più giovane inizia la partita dicendo: "Scimmie saltellanti!" Ora, tutti gli altri giocatori cercheranno di catapultare le loro scimmie sull'albero.

CATAPULTARE LE SCIMMIE: Metti la catapulta davanti a te, in modo da avere la parte con il cerchio più vicina (vedi immagine sottostante) e mira verso l'albero. Metti 1 delle tue scimmie sulla catapulta, in modo che il bordo del cerchio la sostenga. Tieni ferma la base della catapulta con una mano, mentre con l'altra usa un dito per premere e poi rilasciare la linguetta (vedi illustrazione). La tua scimmia volerà in aria e forse finirà sull'albero! Se la scimmia non finisce sull'albero, prendi meglio la tua mira.

FAR ARRIVARE LE SCIMMIE SULL'ALBERO: Perché una scimmia si catapulti correttamente sull'albero, dovrà restare appesa a un ramo con uno o entrambe le braccia. Se la scimmia si posa come sdraiata fra i cerchi di foglie, non può essere conteggiata. Riprendila allora dall'albero e tenta di catapultarla di nuovo!
Se la scimmia non finisce sull'albero, raccoglila e catapultala di nuovo. Continua a raccogliere le scimmie e a ri-catapultarle in questo modo finché tu o un altro dei giocatori non riesce a catapultare tutte sue le scimmie sull'albero.

FAR CADERE UNA SCIMMIA DALL'ALBERO: Se catapultando la tua scimmia sull'albero fai cadere la scimmia di un altro giocatore, o una delle tue scimmie precedentemente catapultate, le scimmie cadute non saranno più conteggiate. Dovranno essere raccolte e nuovamente lanciate. Se la tua scimmia si posa fra i cerchi di foglie e fai cadere un'altra scimmia nel cercare di raccoglierla, dovrai rimettere sull'albero la scimmia che hai fatto cadere.

FINE DEL TURNO: Quando un giocatore o una giocatrice riesce a posizionare tutte le sue scimmie correttamente sull'albero, dovrà gridare "Stop!" Tutti smetteranno allora di lanciare le proprie scimmie. Il giocatore o la giocatrice che ha fermato il gioco vince la pila di banane.
Tutti i giocatori ritirano le loro scimmie dall'albero e ne riposizionano una sulla catapulta, come all'inizio del gioco. Ciascuno rimette una delle sue banane nella nuova pila che si viene a formare e il giocatore o la giocatrice più giovane inizia il turno successivo.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA: La partita termina dopo che sono stati giocati 4 turni. Il giocatore o la giocatrice che ha accumulato più banane vince! In caso di pareggio, giocare 1 turno aggiuntivo. Chi vince quel turno vince il gioco!

(FR) RÈGLE DU JEU

2-4 joueurs
A partir de 5 ans

BUT DU JEU : Être le premier joueur à catapulter tous ses singes dans l'arbre pour gagner les bananes !

CONTENU : 1 arbre, 2 anneaux de feuilles, 16 singes (en 4 couleurs différentes), 4 catapultes (en 4 couleurs différentes),16 bananes, 1 feuille d'autocollants, la règle du jeu.

MISE EN PLACE : Tenez la catapulte de façon à ce que le cercle et son bord saillant soient vers le haut. À environ 5 cm derrière le cercle se trouve une petite languette rectangulaire. Poussez la languette de manière à l'orienter vers le bas. Retournez la catapulte. Soulevez l'extrémité du cercle et repliez-la de façon à insérer la languette dans la fente en forme de U sur la base de la catapulte. Appuyez fermement pour enclencher la languette dans la fente.
Prenez les 2 moitiés de l'arbre et alignez les chevilles de chaque côté de l'arbre avec les trous d'autre côté, puis assemblez les 2 moitiés.
Vous avez 2 anneaux de feuilles à placer sur l'arbre. Prenez le grand anneau de feuilles et tenez-le au-dessus de l'arbre de façon à ce que la forme du centre s'insère au sommet de l'arbre. Poussez les feuilles vers le bas jusqu'à ce qu'elles reposent sur les grandes branches au milieu de l'arbre. Faites de même avec le petit cercle de feuilles de manière à placer les feuilles sur les petites branches en haut de l'arbre.
Retirez délicatement les autocollants de la feuille d'autocollants et placez un autocollant vue de face et un autocollant vue de dos de la même couleur sur chaque singe.
Chaque joueur prend une catapulte et les 4 singes qui correspondent à la couleur de sa catapulte. Chaque joueur prend également 4 bananes.
REMARQUE : Si vous êtes moins de 4 joueurs, remettez les bananes restantes dans la boîte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE : Chaque joueur place 1 de ses bananes près de l'arbre pour former un tas. Gardez le reste de vos bananes près de vous. Le plus jeune joueur commence en disant, « Jumpin' Monkeys ! ». Maintenant, tous les joueurs essaient de catapulter leurs singes dans l'arbre.

POUR CATAPULTER LES SINGES : Placez la catapulte devant vous, la partie circulaire tournée vers vous (voir le dessous de la boîte) et orientez-la vers l'arbre. Placez un de vos singes sur votre catapulte de façon à ce que le bord saillant du cercle maintienne le singe en place. Tenez la base de la catapulte d'une main pour qu'elle reste stable. Avec l'autre main, utilisez un doigt pour appuyer sur la languette et la relâcher (voir illustration).
Votre singe sera projeté dans les airs et, avec un peu de chance, atterrira dans l'arbre ! Si votre singe n'atterrit pas dans l'arbre, vérifiez que votre catapulte est bien orientée vers l'arbre.

POUR FAIRE TOMBER UN SINGE DE L'ARBRE : Pour que votre singe atterrisse correctement sur l'arbre, il doit s'accrocher à une branche avec un ou deux de ses bras. Si le singe est couché en travers de l'anneau de feuilles, il ne compte pas. Retirez rapidement ce singe de l'arbre et catapultez-le à nouveau !
Si votre singe n'atterrit pas sur l'arbre, ramassez-le et catapultez-le à nouveau. Continuez à ramasser vos singes qui ne se sont pas accrochés sur l'arbre et à les catapulter jusqu'à ce que vous ou un autre joueur réussissiez à accrocher tous ses singes sur l'arbre.

POUR FAIRE TOMBER UN SINGE DE L'ARBRE : Si vous catapultez votre singe sur l'arbre et qu'il fait tomber un de vos singes ou celui d'un autre joueur, le singe qui est tombé de l'arbre ne compte pas. Il faut le catapulter à nouveau sur l'arbre. Si votre singe est couché sur un anneau de feuilles et que vous faites tomber un autre singe de l'arbre avec votre main en allant chercher votre singe, vous devez remettre le singe que vous avez fait tomber dans l'arbre.

POUR TERMINER LE TOUR : Quand un joueur a accroché tous ses singes dans l'arbre, il crie : « Stop ! ». Les joueurs arrêtent de catapulter leurs singes. Le joueur qui a arrêté le jeu et qui a accroché tous ses singes sur l'arbre gagne le tas de bananes.
Les joueurs reprennent leurs singes et en placent un sur leur catapulte comme précédemment. Chaque joueur met une autre de ses bananes dans la nouvelle pile de bananes et le plus jeune joueur commence le tour suivant.

POUR FINIR ET GAGNER LA PARTIE : La partie se termine après 4 tours. Le joueur ayant remporté le plus de bananes a gagné ! En cas d'égalité, jouez un tour supplémentaire. Le vainqueur de ce tour remporte la partie !

(NL) SPELREGELS

2-4 spelers
5 jaar en ouder

DOEL VAN HET SPEL: Katapulteer als eerste speler al je apen in de boom om de bananen te winnen!

INHOUD: 1 boom, 2 bladringen,16 apen (in vier verschillende kleuren) 4 katapulten (in vier verschillende kleuren), 16 bananen, 1 stickervel, handleiding.

VOORBEREIDING: Hou de katapult zodanig vast dat de cirkel met de rand naar boven is gericht. Ongeveer vijf centimeter achter de cirkel bevindt zich een rechthoekig lipje. Druk dit lipje in zodat het helemaal naar beneden is gericht. Draai de katapult om. Til het gedeelte met de cirkel omhoog en vouw het om, zodat het lipje in de U-vormige gleuf in de onderkant van de katapult schuift. Druk het lipje stevig aan totdat je het in de gleuf hoort vastklikken.
Pak de twee helften van de boom erbij. Lijn de pennen van de ene boomhelft uit met de openingen in de zijkant van de andere boomhelft en druk beide helften op elkaar.
Er zijn twee ringbladeren die je op de boom moet aanbrengen. Pak de grootste bladring en hou die boven de boom, zodat de vorm in het midden over dezelfde vorm aan de bovenkant van de boom past. Druk de bladeren omlaag totdat ze op de grote takken in het midden van de boom vastzitten. Doe hetzelfde met de kleine bladring, zodat die op de kleine takken in het bovenste gedeelte van de boom vastzit.
Verwijder voorzichtig de stickers van het stickervel en breng op de voor- en achterkant van elke aap een sticker van dezelfde kleur aan.
Elke speler pakt een katapult en de vier apen met dezelfde kleur als zijn katapult. Elke speler pakt daarnaast vier bananen.
OPMERKING: Als er minder dan vier spelers zijn, kun je de resterende bananen terug in de doos leggen.

TIJDENS HET SPEL: Elke speler legt een van zijn bananen op de stapel bananen. De jongste speler begint door "Vliegende apen!" te roepen. Daarop proberen alle spelers hun apen in de boom te schieten.

DE APEN WEGSCHIETEN: Zet de katapult voor je neer met de cirkel naar jou toe gericht (zie de onderkant van de doos) en richt de katapult op de boom. Zet een van je apen zodanig op je katapult, dat de rand van de cirkel de aap op zijn plaats houdt. Hou de onderkant van de katapult met één hand vast zodat de katapult niet kan verschuiven. Druk met een vinger van je andere hand het lipje omlaag en laat het los (zie de afbeelding). Je aap zal door de lucht vliegen en hopelijk in de boom belanden! Als dat niet gebeurt, moet je controleren of je katapult wel goed op de boom is gericht.

DE APEN IN DE BOOM LATEN LANDEN: Om je aap op juiste wijze in de boom te laten landen moet die zich met één arm of beide armen aan een tak vasthouden. Als de aap op de cirkel van bladeren ligt, telt dat niet. Haal de aap in dat geval snel uit de boom om hem opnieuw te katapulteren!
Als je aap niet in de boom landt, pak je hem op en katapulteer je hem opnieuw. Blijf dat doen totdat een van de spelers al zijn vier apen in de boom heeft weten te krijgen.

EEN AAP UIT DE BOOM KNALLEN: Als je een aap in de boom schiet en daarmee een van je andere apen of die van een andere speler uit de boom knalt, telt de aap die van de boom is gevallen niet mee. De aap moet in dat geval opnieuw in de boom worden geschoten. Als je aap op een ring van bladeren ligt en je een andere aap uit de boom stoot wanneer je je aap oppikt, moet je de aap die je uit de boom stootte in de boom terughangen.

DE RONDE BEËINDIGEN: Als een speler al zijn apen in de boom heeft geschoten, roept die "Stop!". De spelers moeten dan stoppen met het katapulteren van hun apen. De speler die het spel heeft onderbroken en al zijn apen in de boom heeft gekregen wint daarmee de stapel bananen.
De spelers nemen hun apen terug en plaatsen een daarvan opnieuw op hun katapult. Elke speler plaatst een van zijn bananen op de nieuwe hoop bananen, en de jongste speler begint met de volgende ronde.

HET SPEL BEËINDIGEN EN WINNEN: Het spel is over zodra er vier ronden zijn gespeeld. De speler met de meeste bananen is de winnaar! Bij gelijkspel speel je een extra ronde. De winnaar van die ronde is de definitieve winnaar!

(DE) REGELN

2-4 Spieler
Ab 5 Jahren

ZIEL DES SPIELS: Katapultiere als erster Spieler all deine Affen in den Baum, um die Bananen zu gewinnen!

INHALT: 1 Baum, 2 Blattwerk-Ringe, 16 Affen (in 4 verschiedenen Farben), 4 Katapulte (in 4 verschiedenen Farben),16 Bananen, 1 Bogen mit Aufklebern, vollständige Anleitung.

VORBEREITUNG: Halte das Katapult so, dass der erhöhte Kreis nach oben zeigt. Ungefähr zwei Fingerbreit hinter dem Kreis siehst du eine kleine, rechteckige Nase. Drücke die Nase runter, bis sie ganz nach unten zeigt. Drehe das Katapult um. Hebe das Ende mit dem Ring an und klappe es um, sodass die Nase in die u-förmige Öffnung an der Unterseite des Katapults eintaucht. Drücke beide Hälften des Katapults fest zusammen und die Nase wird in der Öffnung einrasten.
Nimm die beiden Baumhälften und richte die Nasen der einen Baumhälfte mit den Löchern der anderen Baumhälfte aus, dann drücke die beiden Hälften zusammen.
Als Nächstes werden die beiden Blattwerk-Ringe auf den Baum gesetzt. Nimm den größeren Blattwerk-Ring und halte ihn über den Baum, sodass die Form in der Mitte über dieselbe Form an der Spitze des Baums gelegt werden kann. Drücke die Blätter nach unten, bis sie auf den großen Zweigen in der Mitte des Baums sitzen. Wiederhole dies mit dem kleineren Blattwerk-Ring, sodass dieser auf den kleinen Ästen im oberen Teil des Baums sitzt.
Entferne die Aufkleber vorsichtig vom Aufklebebogen und klebe je einen gleichfarbigen Sticker auf die Vorder- und Rückseite eines Affen. Jeder Spieler nimmt sich 1 Katapult und die 4 Affen, die dieselbe Farbe wie sein Katapult haben. Außerdem nimmt sich jeder Spieler 4 Bananen.
HINWEIS: Wenn ihr mit weniger als 4 Spielern spielt, legt die übrigen Bananen in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF: Jeder Spieler legt 1 seiner Bananen auf den Bananenhaufen. Die restlichen Bananen legt er vor sich hin. Der jüngste Spieler beginnt, indem er „Hüpfende Affen!“ sagt. Jetzt versuchen alle Spieler, ihre Affen in den Baum zu katapultieren.

AFFEN KATAPULTIEREN: Stelle das Katapult so vor dir auf, dass der Kreis nach oben zeigt (siehe Abbildung unten) und ziele damit auf den Baum. Setze 1 deiner Affen so auf das Katapult, dass der Affe auf dem Ring sitzt. Halte die Unterseite des Katapults mit einer Hand fest, damit es sicher steht. Drücke mit 1 Finger deiner Hand das Ende des Katapults nach unten, dann lass los (siehe Abbildung). Dein Affe wird durch die Luft fliegen und hoffentlich im Baum landen! Wenn dein Affe nicht im Baum landet, vergewissere dich, dass dein Katapult genau auf den Baum ausgerichtet ist.

AFFEN AUF DEM BAUM LANDEN: Damit deine Affen korrekt auf dem Baum landen, müssen sie sich mit einem oder beiden Armen an einem Ast festhalten. Wenn der Affe flach auf dem Blattwerk liegt, zählt das nicht! Nimm den Affen schnell vom Baum ab und verschieße ihn erneut mit deinem Katapult.
Wenn dein Affe neben dem Baum landet, hol ihn dir und verschieße ihn erneut mit deinem Katapult. Hol dir deine Affen, die den Baum verfehlen, immer wieder zurück und verschieße sie noch einmal, bis du oder ein anderer Spieler alle seine Affen korrekt auf den Baum befördert hat.

EINEN AFFEN VOM BAUM SCHUBSEN: Wenn du deinen Affen auf den Baum schießt und er einen deiner oder den Affen eines anderen Spielers vom Baum schubst, zählt der heruntergefallene Affe nicht mehr. Er muss erneut auf den Baum geschossen werden. Wenn dein Affe auf dem Blattwerk liegt und du einen anderen Affen mit deiner Hand vom Baum schubst, wenn du dir deinen Affen holst, musst du den heruntergefallenen Affen auf den Baum zurückhängen.

DIE RUNDE BEENDEN: Wenn ein Spieler alle seine Affen auf den Baum befördert hat, ruft er „Stopp!“ Die Spieler hören auf, ihre Affen zu verschießen. Der Spieler, der das Spiel gestoppt und all seine Affen auf den Baum gebracht hat, gewinnt den Bananenhaufen.
Die Spieler holen ihre Affen zurück und stellen einen davon wieder auf ihr Katapult. Jeder Spieler legt eine seiner Bananen auf den neuen Bananenhaufen und der jüngste Spieler beginnt die nächste Runde.

SPIELENDE UND GEWINNEN: Das Spiel ist beendet, wenn 4 Runden gespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Bananen hat gewonnen! Im Fall eines Gleichstandes spielt eine weitere Runde. Der Gewinner dieser Runde hat das Spiel gewonnen!

(ES) INSTRUCCIONES

2-4 jugadores
Edad: 5+

OBJETIVO DEL JUEGO: Sé el primer jugador en catapultar todos tus monos al árbol para ganar los plátanos.

CONTENIDO: 1 árbol, 2 coronas de hojas, 16 monos (en 4 colores diferentes), 4 catapultas (en 4 colores diferentes),16 plátanos, 1 hoja de pegatinas, instrucciones completas.

PREPARACIÓN: Sostén la catapulta de forma que el círculo con el reborde esté hacia arriba. A unos 5 centímetros detrás del círculo hay una pestañita rectangular. Empuja la pestaña para que esté hacia abajo. Gira la catapulta. Levanta el extremo con el círculo para que la pestaña entre en la ranura en forma de U en la base de la catapulta. Pulsa firmemente y la pestaña se encajará en la ranura.
Toma las 2 mitades del árbol y alinea los enganches de cada lateral del árbol con los agujeros al otro lado y une las dos piezas empujando.
Hay que colocar 2 coronas de hojas en el árbol. Pon la corona grande de hojas sobre el árbol para que la forma del centro coincida con la de la parte superior del árbol. Empuja las hojas hasta que se apoyen en las ramas grandes en el centro del árbol. Repite lo mismo con la corona pequeña de hojas para que se apoye en las ramas pequeñas de la parte superior del árbol.
Quita con cuidado las pegatinas de la hoja de pegatinas y pon una pegatina del mismo color por delante y detrás en cada mono.
Cada jugador tiene 1 catapulta y 4 monos a juego con el color de su catapulta. Cada jugador tiene, además, 4 plátanos.
NOTA: Si sois menos de 4 jugadores, pon el resto de los plátanos en la caja.

¿CÓMO SE JUEGA? Cada jugador pone 1 de sus plátanos en el centro para formar el montón de plátanos. El resto de los plátanos te los dejas cerca. El jugador más joven empieza diciendo «¡Monos saltarines!». Todos los jugadores intentan catapultar sus monos en el árbol.

CÓMO CATAPULTAR LOS MONOS: Ponte la catapulta delante de forma que el círculo esté cerca de ti (véase la base de la caja) y apunta al árbol. Pon 1 mono en la catapulta de forma que el reborde del círculo fije al mono en su sitio. Aguanta la base de la catapulta con una mano para que no se mueva. Con tu otra mano, usa 1 dedo para empujar la pestaña y suelta (véase la figura).
Tu mono saldrá volando y con suerte acabará en el árbol. Si el mono no termina en el árbol, comprueba que la catapulta esté apuntando bien al árbol.

CÓMO HACER QUE LOS MONOS CUELGUEN DEL ÁRBOL: Para que tu mono cuelgue bien del árbol, tiene que estar enganchado a una rama por 1 o 2 brazos. Si el mono está tumbado en la corona de hojas, no cuenta. Quita ese mono del árbol y vuelve a catapultarlo.
Si tu mono no acaba en el árbol, recógelo y vuelve a lanzarlo. Sigue recogiendo tus monos que no acaben en el árbol y catapúltalos hasta que tú o un contrincante tengáis todos los monos colgando.

SI SE CAE UN MONO DEL ÁRBOL: Si lanzas un mono al árbol y tira un mono tuyo o de tu contrincante, el mono que se cayó ya no cuenta. Hay que volver a catapultarlo al árbol. Si tu mono está tumbado sobre la corona de hojas y cuando vas a recogerlo, tiras otro mono sin querer, tienes que volver a colocar el mono que has tirado.

FINAL DE LA RONDA: Cuando un jugador ha conseguido que todos sus monos estén colgando del árbol, entonces grita: «¡Parad!». Los jugadores dejan de lanzar monos. El jugador que haya terminado el juego con todos sus monos en el árbol gana la montaña de plátanos.
Los jugadores recogen sus monos y los vuelven a poner en la catapulta como antes. Cada jugador pone otro plátano en un nuevo montón de plátanos y el jugador más joven empieza la nueva ronda.

CÓMO TERMINAR Y GANAR EL JUEGO: El juego termina cuando se hayan jugado 4 rondas. El jugador con el mayor número de plátanos gana. En caso de empate, se juega una ronda extra para el desempate. En esa ronda se decide el ganador.

(PT) INSTRUÇÕES

2-4 jogadores
Idade: 5+

OBJETIVO DO JOGO: Sê o primeiro jogador a catapultar todos os seus macacos para a árvore para ganhares as bananas!

CONTEÚDO: 1 Árvore, 2 Anéis de folhas, 16 Macacos (em 4 cores diferentes), 4 Catapultas (em 4 cores diferentes),16 Bananas, 1 Folha de autocolantes, Instruções completas.

PREPARAÇÃO DO JOGO: Segura a catapulta de modo a que o círculo com a saliência fique virado para cima. Cerca de cinco centímetros atrás do círculo, há uma pequena aba retangular. Empurra-a até ficar apontada diretamente para baixo. Vira a catapulta. Pega na ponta do círculo e dobra-a para que a aba entre na ranhura em forma de U na base da catapulta. Pressiona firmemente e a aba entrará na ranhura.
Pega nas duas metades da árvore, alinha os pinos em ambos os lados com os buracos e junta as duas metades.
Há dois anéis de folhas para colocar na árvore. Coloca o círculo maior em cima da árvore, de modo a que a forma no centro encaixe por cima da mesma forma no topo da árvore. Empurra as folhas para baixo até estas ficarem nos ramos grandes no meio da árvore. Repete o processo com o círculo mais pequeno de modo a que fique nos ramos mais pequenos no topo da árvore.
Retira cuidadosamente os autocolantes da respetiva folha e coloca um autocolante frontal e um dorsal da mesma cor em cada macaco.
Cada jogador pega numa catapulta e nos quatro macacos que correspondem à cor das suas catapultas. Cada jogador pega também em quatro bananas.
NOTA: Se houver menos de quatro jogadores, não são precisas as bananas.

COMO JOGAR: Cada jogador coloca uma das suas bananas no monte de bananas. As restantes bananas devem permanecer à beira dos jogadores. O jogador mais novo começa por gritar “Macacos Voadores”! Depois, todos os jogadores tentam catapultar os seus macacos para a árvore.

CATAPULTAR OS MACACOS: Put the catapult in front of you so that the circle is Coloca a catapulta à tua frente de modo a que o círculo esteja mais próximo de ti (ver o verso da caixa) e faz pontaria à árvore. Coloca um dos teus macacos na saliência da tua catapulta de modo a que esta o segure. Para manter a catapulta estável, segura o fundo. Usa um dedo da outra mão para pressionares a aba e depois larga-a (ver a ilustração).
O teu macaco vai voar pelo ar e, com sorte, aterrar na árvore! Se o teu macaco não aterrar na árvore, tenta recalibrar a tua pontaria.

COLOCAR OS MACACOS NOS SEUS GALHOS: Para que o teu macaco aterre bem na árvore, deve ficar a segurar um galho com um ou ambos os braços. Não conta se o macaco estiver deitado no anel de folhas. Tira rapidamente esse macaco da árvore e volta a catapultá-lo!
Se o teu macaco não aterrar na árvore, pega nele e volta a catapultá-lo. Continua a pegar nos teus macacos que não aterrarem na árvore e a catapultá-los até tu ou outro jogador colocar todos os seus macacos na árvore.

TIRAR UM MACACO DA ÁRVORE: Se catapultares um dos teus macacos para a árvore e tirares outro macaco da árvore, quer seja teu ou de outro jogador, esse macaco tem de voltar a ser catapultado para a árvore. Se o macaco estiver deitado num dos anéis de folhas e tirares outro macaco da árvore com a mão quando o fores buscar, tens de colocar o macaco que derrubaste de volta na árvore.

TERMINAR A RONDA: Quando um jogador conseguir colocar todos os seus macacos na árvore, esse jogador grita “Parem!” e os jogadores param de catapultar os seus macacos. O jogador que parou o jogo e colocou todos os macacos na árvore ganha o monte de bananas.
Os jogadores tiram todos os seus macacos da árvore e colocam um nas suas catapultas, como antes. Cada jogador coloca outra das suas bananas no novo monte de banas e o jogador mais novo começa a ronda.

COMO GANHAR O JOGO: O jogo termina após quatro rondas e ganha quem tiver mais bananas! Em caso de empate, joga-se mais uma ronda e ganha o vencedor dessa ronda!

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

GB: Keep this information for future reference. Made in china.
FR: Informations à conserver. Fabriqué en Chine.
NL: Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
DE: Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.
IT: Informazioni da conservare. Fabbricato in Cina.
ES: Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
PT: Informações a guardar. Fabricado em China.
PL: Informacje, które należy zachować. Wyprodukowano w Chinach

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts and small balls. Choking hazard.
FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments et petites balles. Danger d'étouffement.
NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen en kleine ballen. Verstikkingsgevaar.
DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile und kleine Kugeln. Erstickungsgefahr.
IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti e piccole palle. Rischio di soffocamento.
ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas y bolas pequeñas. Peligro de asfixia.
PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes e pequenas bolas. Risco de asfixia.
PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części i małe kulki. Niebezpieczeństwo udławienia się.

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

924267.0-10-v03-2305