

# COCO CRAZY

Das überraschend verrückte Merkspiel  
für 2-8 affenstarke Spieler\* von 5-99 Jahren.

Schon mal  
Coco Crazy  
gespielt?

Nööö!

Na, dann  
wird's  
aber Zeit!



## Inhalt

6 Kokosnüsse zum Öffnen, 36 Affen in 6 Farben, 1 Würfel, 1 Spielplan

\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

**Wie geht das denn?**

**Erklär doch mal!**



**Ganz einfach:**

**Wer zuerst 6 verschiedenfarbige Affen gefunden hat - also einen von jeder Affenbande - gewinnt!**





**Erstmal schnell  
aufbauen!**

Füllt in jede Kokosnuss eine Affenbande  
– also 6 Affen einer Farbe.



Stellt die verschlossenen Kokosnüsse auf die 6 Felder des Spielplans.



Tauscht die Kokosnüsse  
so lange hin und her,  
bis alle crazy sind  
und niemand mehr weiß,  
welche Affenbande wo steckt.



**Jetzt  
geht die Affenjagd  
los!**



Schaut nacheinander geheim  
in eine beliebige Kokosnuss  
und stellt sie wieder auf ihren  
Platz. Pssst, nichts verraten!  
Dann würfelt ihr reihum.  
Wer die frechste Affen-Grimasse  
schneiden kann, beginnt!



# Das bedeuten die Würfelsymbole



Jeder nimmt sich eine Kokosnuss und schaut geheim hinein. Danach stellt ihr alle Kokosnüsse wieder auf ihre Felder zurück.



Vertauscht der Reihe nach die Plätze von 2 Kokosnüssen. Der Würfler beginnt.



Drehe den Spielplan um eine Vierteldrehung.



Tippe auf eine Kokosnuss und nenne die darin verborgene Farbe. Danach öffnest du sie so, dass die anderen nicht hineinsehen können. Stimmt dein Tipp, darfst du einen Affen herausnehmen – aber nur, wenn du die Farbe noch nicht besitzt! Hast du falsch geraten, gehst du leider leer aus. Stelle danach die Kokosnuss an ihren Platz zurück.



So ein Glück! Beim Affenjoker darfst du wählen zwischen 2 Kokosnüssen Vertauschen, geheim Nachschauen oder Tippen.



**Das war's  
auch schon!**



Hast du als Erster  
6 verschiedenfarbige Affen  
vor dir stehen, gewinnst du  
und beendest das Spiel.



**Für mehr  
als 6 Spieler**

Bei 7 oder 8 Spielern  
gewinnt ihr bereits mit  
5 verschiedenfarbigen Affen.



**Für Profis**

Seid ihr erfahrene Profis, dann dürft ihr  
die zuletzt erratene Farbe nicht sofort  
wieder nennen.

**Viel Spaß  
und werdet nicht crazy  
beim Spielen!**



6

# COCO CRAZY

Un jeu de mémorisation complètement fou  
pour 2 à 8 joueurs\* de 5 à 99 ans.

**Vous avez  
déjà joué à  
Coco Crazy ?**

**Nooon !**

**Alors,  
c'est le moment  
d'apprendre !**



## Contenu

6 noix de coco, 36 singes de 6 couleurs, 1 dé, 1 plateau de jeu

\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses.  
Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

**Comment  
on joue ?**

**Vas-y,  
explique !**



**C'est  
facile :**

**Le premier à trouver  
6 singes de couleurs  
différentes, un par tribu,  
remporte la partie !**







**La préparation  
est rapide !**

Remplissez chaque noix de coco avec les  
6 singes d'une même couleur.



Refermez les noix de coco et placez-en une sur chaque emplacement du plateau.



Mélangez les noix de coco jusqu'à donner le tournis et que plus personne ne se souvienne où se cache chaque tribu de singes.



**La partie de cache-cache peut commencer !**



À tour de rôle, regardez chacun secrètement dans une noix de coco, puis remettez-la à sa place. Chut ! Ne dites rien !

Le joueur qui réussit la plus belle grimace de singe commence.

À votre tour de jeu, lancez le dé :



# Signification des symboles du dé



Prenez chacun une noix de coco et regardez discrètement à l'intérieur. (Bon courage à 7 ou 8 joueurs !)  
Remettez-la ensuite à sa place sur le plateau.



À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a lancé le dé, intervertissez 2 noix de coco.



Tournez le plateau de jeu d'un quart de tour dans le sens antihoraire.



Le joueur qui a lancé le dé parie sur une noix de coco et annonce la couleur des singes qui s'y cachent. Ensuite, il l'ouvre discrètement pour vérifier. Si c'est la bonne couleur, il gagne 1 des singes qu'elle contient, sauf s'il en possède déjà un de cette couleur. S'il s'est trompé, il repart bredouille. Il remet ensuite la noix de coco à sa place.



Quelle chance ! Ce joker permet au joueur qui a lancé le dé de choisir 1 des 3 actions : intervertir 2 noix, regarder dans une noix ou parier.



**Et voilà !**



Le premier à posséder  
6 singes de couleurs différentes  
devant lui remporte la partie.



**À plus  
de 6 joueurs**

À 7 ou 8 joueurs, il suffit  
de posséder 5 singes  
différents pour l'emporter.

**Pour les  
experts**

Vous n'avez pas le droit de parier sur  
la dernière couleur annoncée avec succès  
tout de suite derrière.

**Amusez-vous bien...  
sans devenir fous !**



# COCO CRAZY

Pazzo gioco di memoria  
per 2 - 8 giocatori\* dai 5 ai 99 anni.

**Mai  
giocato a  
Coco Crazy?**

**Nooo!**

**Allora è il  
momento di  
cominciare!**



## Contenuto

6 Noci di cocco da aprire, 36 scimmie in 6 colori, 1 dado, 1 tabellone

\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

**Come  
si gioca?**

**Spiegacelo!**



**E' molto  
facile:**

**vince chi trova  
per primo 6 scimmie  
di colore diverso; cioè una  
scimmia per ogni branco!**





**Prima  
preparate  
il gioco!**

Inserite in ogni noce di cocco un branco  
di scimmie – cioè 6 scimmie dello  
stesso colore.



Chiudete le noci di cocco e mettetele sulle 6 caselle del tabellone.



Scambiate continuamente di posto alle noci di cocco finché nessuno di voi saprà più quali branchi contengono.



**E adesso...  
inizia la caccia!**



A turno, ogni giocatore sceglie una noce di cocco e guarda cosa c'è dentro – gli altri non devono vedere! –, poi la rimette al suo posto sul tabellone.

Ssst, mantenete il segreto!

Sempre a turno, i giocatori lanciano il dado. Inizia chi riesce a imitare meglio il verso della scimmia!





## Il significato dei simboli dei dadi



Prendete tutti contemporaneamente una noce di cocco a testa. Ognuno guarda in segreto cosa contiene quella che ha preso. (In 7 o 8 giocatori è più divertente!) Poi rimettete tutte le noci di cocco sulle loro caselle.



A turno, scambiate i posti di 2 noci di cocco. Inizia il lanciatore del dado.



Fate fare al tabellone un quarto di giro verso sinistra.



Il giocatore di turno tocca una noce di cocco e dice il nome del colore che contiene; poi la apre senza far vedere agli altri il contenuto. Se ha indovinato, può prendere una scimmia – ma solo se non è di un colore che possiede già! Se non ha indovinato non può prendere niente. Poi rimette la noce di cocco al suo posto.



Che fortuna! Con la scimmia-jolly il giocatore può scegliere se: scambiare 2 noci di cocco, guardare in segreto o indovinare.



**Ben fatto!**



Il giocatore che è riuscito a prendere 6 scimmie di colore diverso vince la partita.



**Per più di 6 giocatori**

Se siete in 7 o 8 giocatori, vince la partita chi prende 5 scimmie di colore diverso.



**Per esperti**

Se siete diventati veri esperti, non potete nominare immediatamente l'ultimo colore che è stato appena indovinato.



**Buon divertimento e... non confondetevi troppo!**



# COCO CRAZY

Het knettergekke geheugenspel  
voor 2 – 8 spelers\* van 5 – 99 jaar.

**Al eens  
Coco Crazy  
gespeeld?**

**Neee!**

**Nou, dan  
wordt het  
eens tijd!**



## Inhoud

6 kokosnoten die open kunnen, 36 apen in 6 kleuren, 1 dobbelsteen, 1 spelbord

\* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

**Hoe  
gaat dat  
dan?**

**Leg het  
eens uit!**



**Heel  
eenvoudig:**

**Wie als eerste  
6 verschillende kleuren apen  
heeft gevonden - dus van  
iedere apenbende één -  
is de winnaar!**





**Eerst maar even  
snel opbouwen!**

Doe in iedere kokosnoot een apenbende  
– dus 6 apen van een kleur.



Zet de gesloten kokosnoten op de 6 velden van het spelbord.



Schuif de kokosnoten net zo lang heen en weer, tot ze allemaal crazy zijn en niemand meer weet, welke apenbende waar zit.

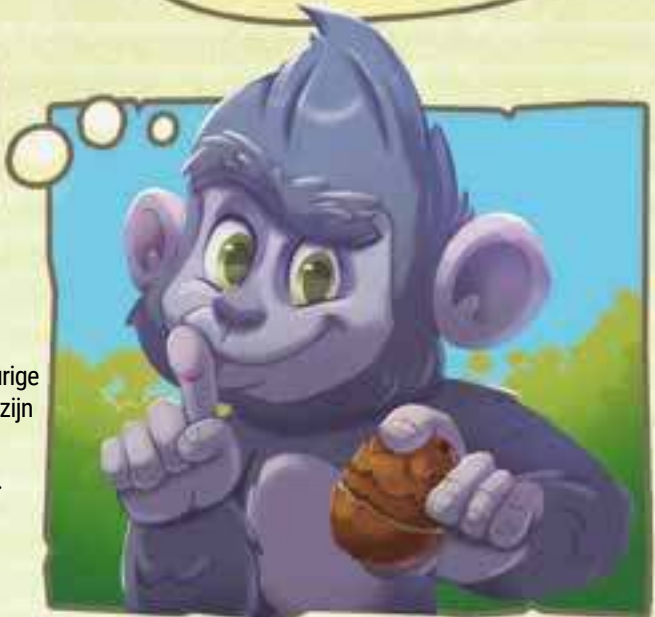


**De apenjacht  
gaat beginnen!**



Kijk om de beurt in een willekeurige kokosnoot en zet hem weer op zijn plaats. Pssst, niets verraden!

Dan gooien jullie om de beurt. Wie het beste een aap na kan doen mag beginnen!



## Dit betekenen de dobbelsteensymbolen



Pak tegelijkertijd een kokosnoot en kijk er stiekem in. Daarna zetten jullie alle kokosnoten weer terug op hun velden.



Verwissel om de beurt de plaatsen van 2 kokosnoten. De speler die heeft gegooid, mag beginnen.



Draai het spelbord een kwartslag naar links.



Tik op een kokosnoot en noem de daarin verborgen kleur. Daarna open je hem zo, dat de anderen er niet in kunnen kijken. Heb je de kleur goed geraden, dan mag je er een aap uit pakken – maar alleen, als je de kleur nog niet hebt! Heb je niet goed geraden, dan krijg je helaas niets. Zet daarna de kokosnoot weer terug op zijn plaats.



Wat een geluk! Bij de apenjoker mag je kiezen tussen 2 kokosnoten verwisselen, in een kokosnoot kijken of op eentje tikken.



**Dat was  
het al!**



Heb je als eerste  
6 verschillende kleuren apen  
voor je staan, dan win je  
en beëindig je het spel.



**Voor meer  
dan 6 spelers**

Bij 7 of 8 spelers winnen  
jullie al met 5 verschillende  
kleuren apen.

Author: Hajo Bücken  
Lizenz: PROJEKT SPIEL  
Redaktion : Monika Gohl  
Illustration: Michel Verdu  
Design: Michel Verdu,  
Brodesign,  
G.Kösler Grafikhäusle

© 1992/ 2022

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

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

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

**Voor profs**

Zijn jullie ervaren profs, dan mogen jullie  
de als laatst geraden kleur niet direct  
weer noemen.

**Veel plezier  
en word niet crazy  
van het spelen!**

**Ravensburger**