

# CRAZY COCONUTS

Das actiongeladene  
Kokosnusschießen für jede  
Altersklasse ab 5 Jahren  
von Walter Schneider

Willkommen auf der Affeninsel, einem versteckten Paradies, wo die einheimischen Affen den sonnigen Himmel, üppigen Dschungel und Kokosnüsse genießen! Einmal im Jahr treten die Affen in einem einzigartigen Wettkampf namens „Crazy Coconuts“ gegeneinander an. Hierbei sammeln sie Kokosnüsse und werfen diese geschickt in große Körbe. Wer gewinnt, darf alle Kokosnüsse behalten – und, was noch viel wichtiger ist, erhält die Affenkrone bis zum nächsten Wettbewerb!

## SPIELMATERIAL

4 Affenkatapulte



14 Becher  
10 gelbe Becher, 4 rote Becher



24 Kokosnüsse



4 Spielpläne



### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)

Wir wünschen dir eine unterhaltsame Zeit mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus Spiele Team**

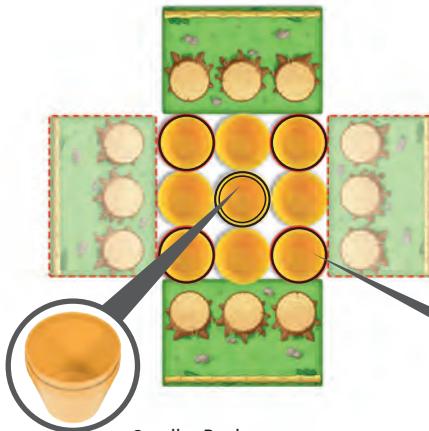
## SPIELZIEL

Schieße Kokosnüsse in die Becher auf der Spielfläche oder auf fremden Spielplänen. Du gewinnst, wenn du zuerst 6 Becher auf deinem Spielplan stehen hast oder wenn du beim alternativen Spielende die meisten Kokosnüsse in deinen Bechern vorweisen kannst.

## SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils **1 Spielplan** und **1 Affenkatapult**. Legt **alle Kokosnüsse** als **allgemeinen Vorrat** bereit, sodass alle ihn gut erreichen können. Baut nun je nach Personenzahl mit den Spielplänen und Bechern die **Spielfläche** wie unten abgebildet auf:

für 2 (dann nur 2 Spielpläne) oder 4 Personen



für 3 Personen



Platziert im Spiel zu zweit und zu viert 2 ineinander gestellte gelbe Becher auf dem zentralen Feld der Spielfläche. Stellt in die roten Becher jeweils 1 gelben Becher und platziert dann diese je nach Personenzahl an den gezeigten 4 Positionen der Spielfläche. Auf allen anderen Positionen steht jeweils 1 einzelner gelber Becher. Legt das übrige Material in die Schachtel zurück.

## SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, darfst du 1 Kokosnuss mit deinem Affenkatapult abfeuern. Im besten Fall triffst du in einen Becher, den du dann auf deinem Spielplan abstellst. Dann, aber auch wenn du in keinen Becher getroffen hast, ist die nächste Person an der Reihe.

### ABLAUF EINES SPIELZUGS

Feuere eine Kokosnuss ab.

**Nicht getroffen?**

Die nächste Person ist an der Reihe.

**In einen gelben Becher getroffen?**

Nimm diesen.

Die nächste Person ist an der Reihe.

**In einen roten Becher getroffen?**

Nimm diesen.

Du bist nochmal an der Reihe.



## WIE SCHIEBE ICH MIT DEM AFFENKATAPULT?

Bist du an der Reihe, nimm 1 Kokosnuss aus dem Vorrat und lege sie auf die Hand deines Affenkatapults. Du darfst dein Katapult nach Belieben hinter dem gelben Bambus auf deinem Spielplan ausrichten. **Den gelben Bambus darfst du jedoch nie überschreiten.** Bewege nun den Arm des Katapults nach unten und lasse dann los – die Kokosnuss fliegt in die anvisierte Richtung und landet (hoffentlich) in einem Becher.

## WAS MACHE ICH MIT EINEM BECHER, WENN ICH GETROFFEN HABE?

Falls die Kokosnuss in einem Becher zum Liegen kommt (es kann durchaus vorkommen, dass sie in einem Becher landet, aus diesem wieder herauspringt, um schließlich in einem anderen Becher liegen zu bleiben), nimm diesen 1 Becher und stelle ihn auf deinen Spielplan. Hier versuchst du eine Pyramide aus 6 Bechern zu errichten. Trifft du in einen Becher auf deinem eigenen Spielplan, passiert weiter nichts und die nächste Person ist an der Reihe.



## AUFBAU EINER BECHERPYRAMIDE

Die ersten 3 Becher stellst du auf die 3 Felder auf deinem Spielplan. Sind alle 3 Felder besetzt, beginnst du eine zweite Ebene – dazu stellst du die nächsten 2 Becher **versetzt** auf die 3 Becher der ersten Ebene. Den 6. und letzten Becher platzierst du auf die 2 Becher der zweiten Ebene.



## DARF ICH AUCH AUF BECHER AUF FREMDEN SPIELPLÄNNEN ZIELEN?

Du darfst nicht nur auf die Becher in der Mitte der Spielfläche zielen, sondern auch auf die Becher, die auf den anderen Spielplänen stehen. Landet deine Kokosnuss in einem Becher einer anderen Person, nimmst du dir diesen Becher und stellst ihn auf deinen Spielplan wie sonst auch. (Eventuell muss diese Person die Becher in ihrer Pyramide umbauen, falls du einen Becher aus der ersten Ebene genommen hast, auf dem bereits ein Becher der zweiten Ebene stand.)

## GIBT ES EINEN UNTERSCHIED ZWISCHEN DEN GELBEN UND DEN ROTEN BECHERN?

Trifft du in einen gelben Becher, nimmst du diesen und stellst ihn auf deinen Spielplan. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Jedes Mal, wenn du in einen **roten Becher triffst** (was erst möglich ist, wenn jemand zuvor in den gelben Becher getroffen hat und diesen deshalb auf seinem Spielplan platziert hat), darfst du **sofort 1 weitere Kokosnuss mit deinem Katapult abschießen**. Dies gilt jedoch nicht, wenn du eine Kokosnuss in einen roten Becher auf deinem eigenen Spielplan schießt – dann kommt, wie sonst auch immer, die nächste Person an die Reihe.

## WAS PASSIERT, WENN ICH KEINE KOKOSNUSS MEHR IM VORRAT HABE?

Kokosnüsse darfst du **niemals** aus einem Becher herausnehmen. Einmal in einem Becher bleibt eine Kokosnuss dort bis zum Spielende. Alle anderen verschossenen Kokosnüsse stehen euch allen zur Verfügung.

Solange niemand eine Pyramide aus 6 Bechern vor sich stehen hat oder **alle** Kokosnüsse sich in Bechern befinden, spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELENDE

Sobald eine Person den **6. Becher auf ihre Pyramide** stellt, endet das Spiel sofort. Diese Person hat gewonnen.

Alternativ endet das Spiel auch, wenn **die letzte Kokosnuss** aus dem Vorrat in einem Becher gelandet ist, aber niemand seine Becherpyramide vollenden konnte. Dann zählt ihr jeweils die Kokosnüsse in den Bechern auf eurem eigenen Spielplan. Die Person mit den meisten Kokosnüssen, gewinnt diese Partie *Crazy Coconuts*. Im Falle eines Gleichstands um die meisten Kokosnüsse teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.



Spieldesign: Walter Schneider  
Illustration: Robert Islas

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Robert Gärtner

Übersetzung: Klaus Ottmaier

Redaktion: Klaus Ottmaier, Ronja Lauterbach



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßenbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland, mit Genehmigung von Korea Board Games.  
© 2013 Korea Board Games.  
© der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.