

# TUMBLIN' MONKEYS™

## KRADI JIVAC BANANA™ GAME

GODIŠTE  
5+  
IGRAČI  
2-4

**POMOJNI MAJMUNIMA SPASITI BANANE !**

TAJ VELIKI,  
GLADNI  
MAJMUN ŽELI  
UKRASI SLASNE  
BANANE !  
ISKORISTI  
ŠTAPIĆ  
KAKO BI  
ZAKVAČIO  
MALE MAJMUNČIĆE  
I PREMJESTIO NJIH  
I NJIHOVE BANANE NA SIGURNO.  
ALI PAZI - AKO VELIKI MAJMUN  
USPIJE DOĆI DO VRHA, MORATI ČEŠ  
NEKE VRATITI ! TKO SPASI NAJVIŠE  
BANA JE POBJEDNIK !



## CILJ IGRE

Budi igrač koji će osvojiti najveći broj bodova.

## SADRŽAJ

2 Stabla palme

2 Krošnje palme

1 Lijana sa majmunom na tajmer

1 Baza / stalak

40 Majmuna ( 20 plavih, 12 crvenih, 8 narđastih )

1 Grozd banana

4 Štapića

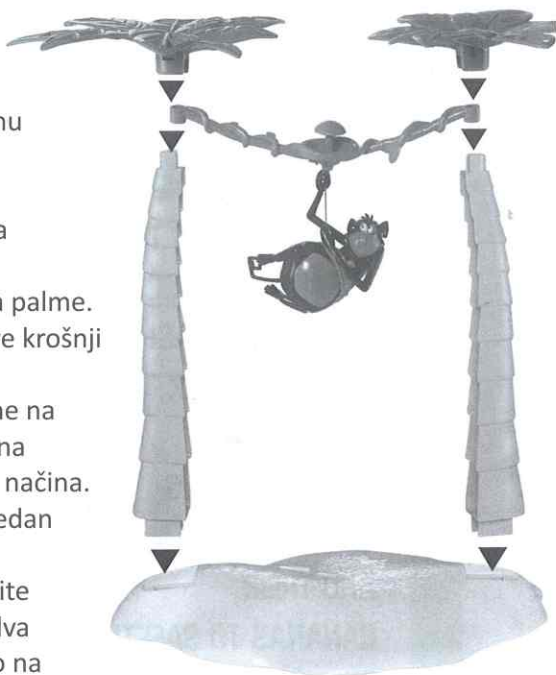
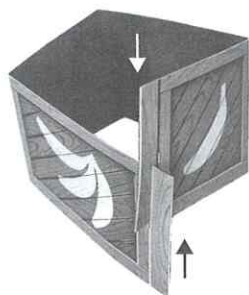
4 Kašete

## PRIPREMA

- Postavite bazu / stalak na sredinu površine za igranje.
- Spojite dva stabla na stalak.
- Zakvačite lijanu s majmunom na vrhove stabla.
- Spojite krošnje na vrhove stabla palme. 40 majmuna zakvačite na vrhove krošnji tako da boje budu izmješane.

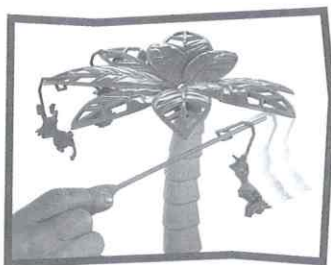
**NAPOMENA:** zakvačite majmune na krošnje za repove, polegnite ih na krošnje ili kombinirajte oba dva načina.

- Ispred svakog igrača postavite jedan štapić i jednu kašetu.
- Kako bi sklopili kašete, presavinite rubove prema unutra i spojite dva izrezana utora kako je prikazano na slici.



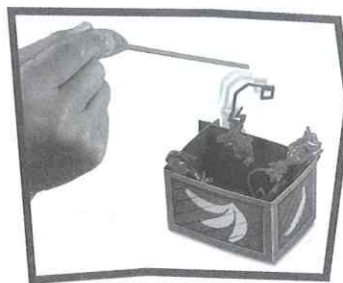
# IGRANJE !

- Dogovorite koji igrač započinje igru. Igra se nakon toga nastavlja u smjeru kazaljke na satu.
- Prvi igrač poteže majmuna s tajmerom prema dolje do stalka / baze. Prije nego ga otpusti u posudicu na lijani stavlja grozd banana.
- Kada prvi igrač otpusti majmuna, igra započinje!
- Prvi igrač zatim mora sa štapićem pokupiti što više majmuna sa palmi i ubaciti u svoju kašetu.
- Kada majmun sa tajmerom dođe do vrha igra završava.



- **Za skidanje majmuna sa palmi igrač smije koristiti samo štapić ( najbolji način je za repove majmuna ).**
- Kada je majmun zakvačen na štapić igrač ga ubacuje u kašetu.

- Igrač nastavlja skidati majmune sa palmi dok ima vremena.
- Igrač može zakvačiti više od jednog majmuna odjednom, ali mora sve ubaciti u kašetu, a da ne ispadnu. Svi majmuni koji nisu u kašeti po završetku igre , ne donose bodove.
- Ako majmun ispadna sa štapića ili iz kašete igrač ga smije pokupiti ali samo sa štapićem i samo za vrijeme trajanja igre.



- Kada se majmun sa tajmerom približava vrhu i posudici s bananama igrač koji igra ga mora zaustaviti prije samog vrha i potegnuti ponovo prema dolje.
- Time završava svoju igru i nakon što otpusti majmuna igra nastavlja sljedeći igrač.
- Ukoliko majmun sa tajmerom dođe do vrha lijane, iz posudice će ispasti banane i tada igra završava i igrač koji je igrao za kaznu mora vratiti zadnja dva prikupljena majmuna natrag na palme.
- Sljedeći igrač zatim povlači majmuna sa tajmerom, vraća banane u posudicu i započinje igru na isti način.
- Igra završava kad su svi majmuni u kašetama.

## BODOVI

- Svaka boja majmuna ima drugačiju vrijednost bodova.
- Plavi majmun drži jednu bananu i vrijedi 1 bod.
- Crveni majmun drži 2 banane i vrijedi 2 boda.
- Narandžasti majmun drži 3 banane i vrijedi 3 boda.

## POBJEDNIK

Nakon što su svi majmuni u kašetama, svaki igrač zbraja svoje bodove na temelju boja majmuna koje je stavio u kašetu. Pobjednik je igrač sa najviše bodova.



©2013 Mattel. All Rights Reserved. Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4JH. Helpline 01628 500303. Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 503-09, North Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Tel.: (852) 3185-6500. Dimpport & Dredarkan Oleh: Mattel Southeast Asia Pte. Ltd., No 19-1, Tower 3 Avenue 7, Bangsar South City, No 8, Jalan Kerinchi, 59200 Kuala Lumpur, Malaysia. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. [www.service.mattel.com](http://www.service.mattel.com)

BFV25-0920

 **POZOR:**  
OPASNOST OD GUŠENJA  
Sitni dijelovi.  
Nije za djecu ispod 3 godine.

