



MONKEY GANG

Anleitung

Fabian Klein
0173/7488661
fmklein@gmail.com

Monkey Gang

1. Spielziel

Im Dschungel sind die Affen los! Der Affenboss Gorillos sucht seinen Nachfolger und veranstaltet ein Wettbewerb unter seinen Sprösslingen.

Die Gorillas machen sich daran, eine schlagfertige Monkey Gang zusammenzustellen und mit dieser die Früchte im Dschungel zu sammeln, um Gorillos das beeindruckendste Festmahl zu bieten.

In „Monkey Gang“ versuchen 2 bis 5 Spieler mit den Affen in ihrer Monkey Gang möglichst viele Früchte zu sammeln und diese anschließend durch Tribute an Gorillos in Siegpunkte umzuwandeln.

In 5 Runden wird die eigene Monkey Gang um jeweils einen Affen erweitert und anschließend von links nach rechts ausgeführt, wobei jeder Affe entweder Früchte sammelt oder Tribut zollt. Wem es am besten gelingt, durch raffinierte Synergien zwischen den Affen und einen guten Mix aus den beiden Aktionsarten die meisten Siegpunkte zu holen, gewinnt das Spiel und wird von Gorillos als sein Nachfolger ernannt.

Das Spiel ist ab 10 Jahren und dauert 10 Minuten pro Spieler.

2. Spielmaterial



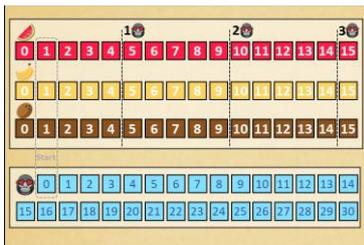
93 Affenkarten



6 Gorilla-Karten



Gorillos
(3 Varianten)



5 Spielpläne



20 Marker (4 je Spieler)



Gorillos Standfuß



5 Ablauf Hilfskarten
(Doppelseitig für beide Spielmodi)



5 Iconography Hilfskarten
(Doppelseitig für beide Spielmodi)

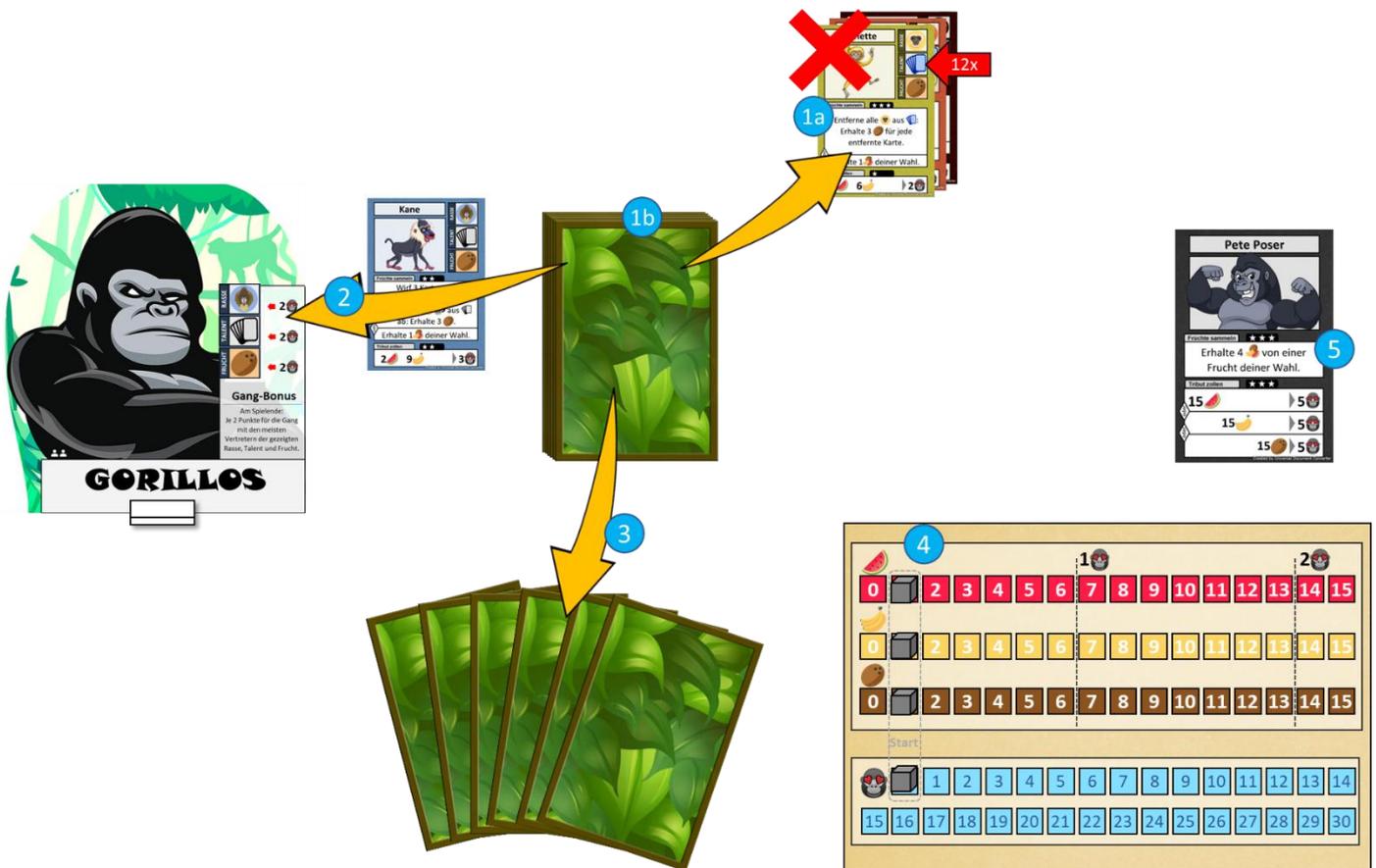
3. Spielvorbereitung

- (1) (a) Entfernt alle 13 Affenkarten mit dem Talent-Symbol .
 - (b) Die restlichen Affenkarten werden gemischt und als Kartenstapel in die Mitte des Tisches gelegt.
 - (2) Zieht eine Affenkarte und platziert diese hinter den Gorillos, der die passende Anzahl Spieler anzeigt. Ihr bekommt am Ende des Spiels Siegpunkte (Gang-Bonus), wenn eure Monkey Gang die meisten Affen mit den der angezeigten Affenart, Talent oder Frucht hat (Siehe auch 5. *Spielende* auf Seite 6).
- Falls eine Affenkarte mit dem Symbol  bei der Fruchtart gezogen wurde, wird diese wieder in den Stapel gemischt und dieser Schritt wiederholt.
- (3) Jeder Spieler zieht 6 Karten vom Stapel.
 - (4) Jeder erhält einen Spielplan und 4 Marker, die auf den vier Leisten entsprechend der Startmarkierung platziert werden.

Die Spieler haben zu Beginn von jeder Frucht    eine im Lager und 0 Siegpunkte .

- (5) Jeder Spieler wählt einen Gorilla und legt die Karte als ersten Affen seiner Monkey Gang vor sich aus.

Das Spiel kann nun beginnen. Es beginnt der Spieler, der am authentischsten Affenlaute imitieren kann.



4. Spielablauf

Ein Spiel besteht aus insgesamt 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die zum Teil simultan und zum Teil in Reihenfolge gespielt werden:

1. Anwerbungsphase (Simultan)

Die Monkey Gang wird um einen Affen erweitert

2. Aktionsphase (Reihenfolge)

Alle Affen in der Monkey Gang führen eine Aktion aus

3. Aufräumphase (Simultan)

Das Spielfeld wird bereinigt und die Kartenhand aufgefüllt

4.1 Anwerbungsphase (Simultan)

In der Anwerbungsphase spielt der Spieler einen der Affen auf seiner Hand aus und erweitert damit seine Monkey Gang. Der gewählte Affe wird an das linke oder rechte Ende der bestehenden Monkey Gang angelegt. Für eine Erläuterung aller Informationen auf den Affenkarten siehe „7. Appendix: Affen- und Gorillakarten“.

Beispiel

Kate befindet sich in der zweiten Runde und hat schon die Affen „Pete Poser“ und „Dristan“ in ihrer Monkey Gang liegen.

Sie möchte nun den Affen „Heart“ spielen. Sie kann diesen an den linken (Option 1) oder rechten (Option 2) Rand ihrer Monkey Gang legen.

Das Diagramm zeigt drei Affenkarten: Pete Poser, Dristan und Heart. Pete Poser hat die Aktion 'Erhalte 4 von einer Frucht deiner Wahl.' Dristan hat die Aktion 'Gib 3 ab: Erhalte 10'. Heart hat die Aktion 'Gib 3 in beliebiger Kombination ab: Erhalte 5'. Die Karten sind in einem blauen Rahmen dargestellt, der die Optionen 1 und 2 für das Anlegen des Affen zeigt.

Optional kann nach dem Anlegen des Affen die Aktion „Gang arrangieren“ durchgeführt werden:

- Wähle einen Affen in deiner Gang und positioniere ihn an eine beliebige andere Stelle in deiner Gang, auch zwischen zwei anderen Affen.
- Um die Aktion nutzen zu können müssen Siegpunkte 🤖 gezahlt werden. Die Höhe ist abhängig davon, wie oft der Spieler diese Aktion schon im Spiel genutzt hat:
 - beim ersten Mal 1 Siegpunkt 🤖
 - beim zweiten Mal 2 Siegpunkte 🤖
 - beim dritten Mal 3 Siegpunkte 🤖
 - usw.

4.2 Aktionsphase (Reihenfolge)

Die Aktionsphase wird von dem/der aktuellen Startspieler/in aus im Uhrzeiger nacheinander durchgeführt. Jeder Spieler führt dabei mit allen Affen in der Monkey Gang eine Aktion aus. Dies erfolgt entsprechend der Anordnung der Affen **von links nach rechts**. Jeder Affe kann entweder „Früchte sammeln“ oder „Tribut zollen“. Ausnahme sind Affen mit nur einer besonders guten Fähigkeit (4 Sternen), welche dafür die andere Fähigkeit nicht durchführen können.

Aktion „Früchte sammeln“

Mit der Aktion werden entsprechend der im Feld beschriebenen Fähigkeit Früchte gesammelt. Affenkarten haben immer die Option, anstelle der Fähigkeit eine einzelne beliebige Frucht zu sammeln. Die gesammelten Früchte 🍉🍌🥥 werden auf dem Spielplan gelagert.

Wichtig: Von einer Fruchtart können maximal 15 gelagert werden. Alle gesammelten Früchte darüber hinaus verfallen. Siegpunkte haben keinen Maximalbestand.

Aktion „Tribut zollen“

Mit der Aktion werden die angegebene Anzahl Früchte 🍉🍌🥥 in Siegpunkte 🧠 umgewandelt. Dabei werden die Früchte auf dem Spielplan reduziert und die Siegpunkte hinzugefügt.

Es müssen alle angegebenen Früchte auf dem Spielplan vorrätig sein und bezahlt werden, um die Aktion ausführen zu können. Gorilla-Karten haben drei verschiedene Tribut-Aktionen zur Auswahl.

In jeder Aktionsphase kann neu entschieden werden, welche Aktion ein Affe ausführt. Eine Aktion darf nicht durchgeführt werden, wenn die angegebenen Voraussetzungen nicht erfüllt werden oder die benötigten Früchte nicht gezahlt werden können. Man darf auch entscheiden, dass ein Affe keine Aktion durchführt, dieser Affe also übersprungen wird.

Nach jeder Durchführung einer Aktion werden die Marker auf dem eigenen Spielplan entsprechend der Zu- und Abgänge der Früchte und Siegpunkte verschoben.

Wenn eine Aktion das Ziehen einer Karte erfordert und der Kartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Kartenstapel gemacht.

Beispiel

Kate führt die folgenden Aktionen durch:

- (1) Pete Poser nutzt „Früchte sammeln“ und erhält 4 Bananen
- (2) Dristan nutzt „Früchte sammeln“ und tauscht 3 Bananen gegen 10 Melonen. Da Kate bereits 11 Melonen hat, verfallen alle Melonen, die über 15 hinausgehen.
- (3) Heart nutzt „Tribut zollen“ und gibt 12 Melonen, 1 Banane und 1 Kokosnuss ab um 4 Siegpunkte zu erhalten.



4.3 Aufräumphase (Simultan)

In der Aufräumphase führen die Spieler folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Alle durch Aktionen aufgedeckte Karten werden auf den Ablagestapel gelegt
2. Jeder Spieler kann beliebig viele Karten aus seiner Hand auf den Ablagestapel abwerfen, muss für jede nach der ersten abgeworfenen Karte aber eine beliebige Frucht zahlen.
3. Die Handkarten werden auf 6 Karten aufgefüllt. Wenn weitere Karten benötigt werden, aber der Kartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Kartenstapel gemacht.

Anschließend wechselt der Startspieler zu der nächsten Person im Uhrzeigersinn und die nächste Runde wird gestartet.

5. Spielende

Das Spiel endet nach 5 Runden, d.h. wenn am Ende der Runde alle Monkey Gangs aus 6 Affen bestehen. Die Spieler zählen nun wie folgt ihre Siegpunkte:

1. Die Siegpunkte gemäß dem Spielplan
2. Ein Siegpunkt für je sieben Früchte einer Fruchtart (Auf dem Spielplan entsprechend markiert)
3. **Gang-Bonus**

Ihr bekommt die auf Gorillos angegebenen Siegpunkte, wenn eure Monkey Gang die meisten Affen mit der von Gorillos bevorzugten Affen-, Talent- oder Fruchtart hat. Jede Kategorie wird dabei einzeln ausgewertet und die Siegpunkte für diese vergeben. Bei Gleichstand werden die Siegpunkte aufgeteilt (abgerundet), die gesuchte Affen-, Talent- bzw. Fruchtart muss aber mindestens einmal in der Monkey Gang vorhanden sein.

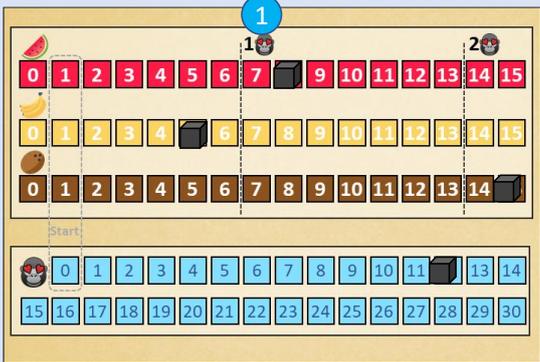
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit weniger Siegpunkten durch Früchte. Ist dies ebenfalls Unentschieden, gewinnt der Spieler mit mehr Früchten im Lager. Ist auch das Unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Beispiel





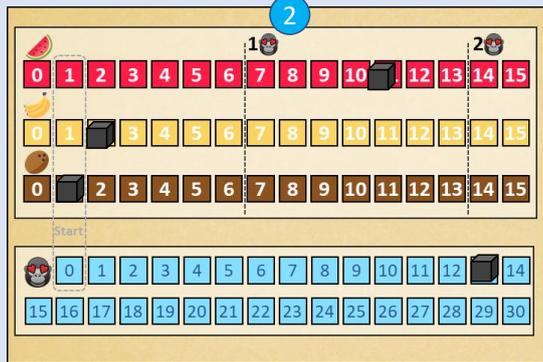
1



3



2



(1) Tom hat 12 Siegpunkte sammeln können. Dazu bekommt er für die 8 Melonen 1 Siegpunkt und für die 15 Kokosnüsse 2 Siegpunkte. Für die 5 Bananen bekommt er keine Siegpunkte. Tom hat somit 15 Siegpunkte ohne den Gang-Bonus.

(2) Kate konnte 13 Siegpunkte sammeln. Dazu bekommt sie für 11 Melonen 1 Siegpunkt. Für die 2 Bananen und 1 Kokosnuss bekommt sie keine Siegpunkte. Kate hat somit 14 Siegpunkte ohne den Gang-Bonus.

(3) Tom und Kate haben beide einen Mandrill in ihrer Monkey Gang. Jeder bekommt 1 Siegpunkt für den Affenart Gang-Bonus.

Weder Tom noch Kate haben einen Affen mit Netzwerken in ihrer Monkey Gang, somit bekommt keiner die 2 Siegpunkte für den Talentart Gang-Bonus

Tom hat einen Affen, der Kokosnüsse sammelt, in seiner Monkey Gang und Kate hat zwei. Somit bekommt Kate 2 Siegpunkte für den Fruchtart Gang-Bonus.

6. Spielvariante: Offene Auslage

In dieser Spielvariante werden die Handkarten durch eine offene Auslage ersetzt. Dies erhöht die Interaktion zwischen den Spielern und ist dadurch etwas anspruchsvoller. Zudem gibt es keine simultanen Phasen mehr, die Spieler führen ihren kompletten Zug durch, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. Dadurch bleibt dieselbe Person das ganze Spiel Startspieler/in.

Die Regeln sind dieselben wie für die Basisversion bis auf folgende Änderungen:

3. Spielvorbereitung

- (1) Entferne alle Affenkarten mit dem Talent-Symbol  anstelle von .
- (3) Anstatt der 6 Handkarten je Spieler werden 10 Karten in eine offene Auslage gelegt. In dieser Variante gibt es keine Handkarten.

4.1 Anwerbungsphase

Bevor ein Affe aus der offenen Auslage gewählt wird, können einmalig 2 beliebige Früchte  gezahlt werden, um 3 weitere Affen vom Kartenstapel in die offene Auslage zu legen.

4.2 Aktionsphase

Alle Affen, die durch eine Aktion vom Stapel aufgedeckt werden, kommen in die offene Auslage. Alle Affen, die durch eine Aktion aus der offenen Auslage entfernt werden, kommen auf den Ablagestapel.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass alle Affen in der offenen Auslage liegen, können „Früchte sammeln“ Aktionen vom Talent „Sammeln“ nicht mehr genutzt werden.

4.3 Aufräumphase

Diese Phase entfällt komplett

5. Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler die 5 Runde durchgeführt haben.

7. Glossar: Affen- und Gorillakarten

Jede Monkey Gang besteht aus einer Gorilla-Karte und mehreren Affenkarten, mit denen verschiedene Aktionen durchgeführt werden können.

(1) Affenname

(2) Rasse (Nur Affenkarten)

Die Rasse kann an dem Symbol und der Kartenfarbe identifiziert werden. Sie ist für den Gang-Bonus von Gorillos und für manche Fähigkeiten relevant.



(Kartenfarbe: Braun): Schimpanse



(Kartenfarbe: Orange): Orang-Utan



(Kartenfarbe: Gelb): Gibbon



(Kartenfarbe: Blau): Mandrill

(3) Talent (Nur Affenkarten)

Das Talent gibt Auskunft darüber, wie der Affe Früchte sammelt. Sie ist zudem für den Gang-Bonus von Gorillos und für manche Fähigkeiten relevant.



Affenkarte



Gorillakarte

Symbol	Name	Beschreibung
	Sammeln	Erhalte Früchte durch das Aufdecken von Karten
	Handeln	Erhalte Früchte durch das Eintauschen anderer Früchte
	Netzwerken	Erhalte Früchte auf Basis der Handkarten / der Auslage (Je nach Spielmodus)
	Lagern	Erhalte Früchte auf Basis deiner vorhandenen Früchte
	Führen	Erhalte Früchte auf Basis deiner Monkey Gang
	Spionage	Erhalte Früchte durch die Interaktion mit anderen Monkey Gangs

(4) Frucht (Nur Affenkarten)

Die Frucht sagt aus, ob der Affe mit der Aktion „Früchte sammeln“ Melonen 🍉, Bananen 🍌 oder Kokosnüsse 🥥 sammelt. Sie ist zudem für den Gang-Bonus von Gorillos und für manche Fähigkeiten relevant. Karten mit dem Symbol 🍉 werden dabei so behandelt, als ob sie alle 3 Fruchtarten haben.

(5) Aktion „Früchte sammeln“

Mit der Aktion werden entsprechend der im Feld beschriebenen Fähigkeit Früchte gesammelt. Affenkarten haben immer die Option, anstelle der Fähigkeit eine einzelne beliebige Frucht zu sammeln. Die gesammelten Früchte 🍉🍌🥥 werden auf dem Spielplan gelagert. Von einer Fruchtart können maximal 15 gelagert werden. Alle gesammelten Früchte darüber hinaus verfallen.

(6) Aktion „Tribut zollen“

Mit der Aktion werden die angegebene Anzahl Früchte 🍉🍌🥥 in Siegpunkte 🧐 umgewandelt. Dabei werden die Früchte auf dem Spielplan reduziert und die Siegpunkte hinzugefügt. Es müssen alle angegebenen Früchte auf dem Spielplan vorrätig sein und bezahlt werden, um die Aktion ausführen zu können. Gorilla-Karten haben drei verschiedene Tribut-Aktionen zur Auswahl.

(7) Qualität der Aktionen „Früchte sammeln“ und „Tribut zollen“.

Jede Aktion hat 1 (schlecht), 2 (mittel), 3 (gut) oder 4 (exzellent) Sterne, um die Qualität der Aktion zu bewerten. Jede Affenkarte hat in Summe 4 Sterne, die sich auf beide Aktionen aufteilen. Gorilla-Karten haben bei beiden Aktionen 3 Sterne.