

MONKEY LAB

Voor 2 tot 4 spelers
Leeftijd 12+
20 tot 30 minuten

Inleiding

Als vroegere laboratoriumapen, werken jullie samen en strijden jullie om zoveel mogelijk gevangen apen te bevrijden uit een goed bewaakt testlabo. Natuurlijk, omdat apen geen sleutels hebben, moet je jouw creativiteit en de voorwerpen die je in het labo vindt, gebruiken om de kooien open te breken, kapot te maken of open te wrikken. Hoe meer apen je bevrijdt, hoe meer punten je krijgt.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk apen te bevrijden. Spelers scoren punten voor het bevrijden van apen, of delen in de buit indien zij dichtbij zijn wanneer andere spelers hun bevrijdingsactie uitvoeren. De speler met de meeste punten op het einde van het spel, wint.

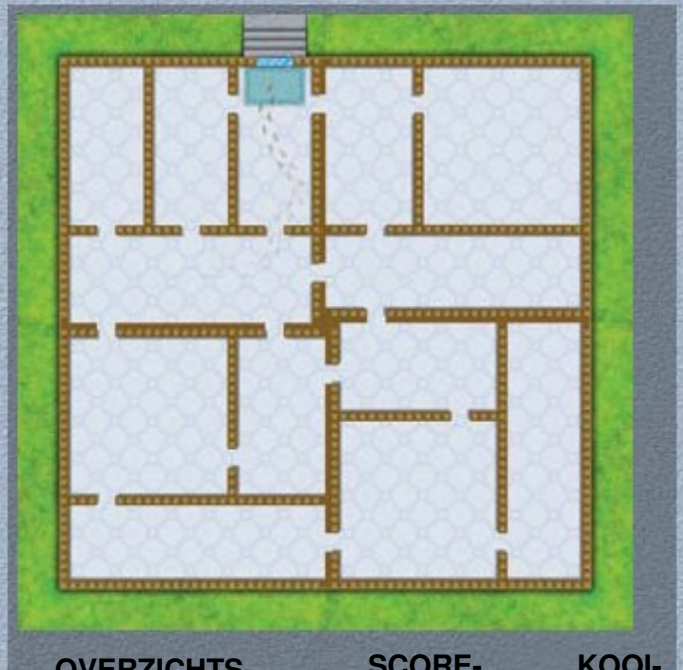
Spelmateriaal

- 1 bewaker
- 4 dubbelzijdige speelborden
- 4 overzichtskaarten
- 4 apen
- 16 kooitegels
- 24 voorwerpfiches
- 40 kaarten
- 48 scoretegels

Spelvoorbereiding

1. Elk bord is een kwart van het gehele labo. Plaats de borden in een vierkant zodat het gras zich aan de buitenkant van het labo bevindt.
2. Mix de kooitegels en leg verdekt één kooitegel in elke kamer behalve in de hal. Leg de overige kooitegels terzijde. Deze worden niet gebruikt en blijven geheim.
3. Mix de voorwerpfiches en leg willekeurig 2 voorwerpen in elke kamer behalve in de hal. Anders dan bij de kooien, worden de voorwerpfiches wel onthuld wanneer het spel begint en blijven deze zichtbaar open liggen tijdens het spel.
4. Plaats de bewaker op het gras buiten het labo.
5. Mix de kaarten en deel er twee uit aan iedere speler. Leg de overige kaarten verdekt opzij in een stapel naast het speelbord.
6. Iedere speler kiest een aap en een overzichtskaart in dezelfde kleur. Leg de ongebruikte apen en kaarten weg.

MODEL SPEELBORD LAYOUT



OVERZICHTS- KAART



SCORE- TEGEL



KOOI- TEGEL



VOORWERPFICHES



Spelverloop

De apen komen het labo binnen door de verluchting in het dak. Neem al de apen in jouw hand en schud deze op. Laat deze op de tafel vallen. De eerste aap die landt, begint. Alle apen starten in de hal.

Je mag tot drie acties uitvoeren, in willekeurige volgorde, in één beurt. Deze mogen een combinatie zijn van de acties, inclusief dezelfde actie meer dan eens.

De acties

1. BEWEEG JE AAP

Beweeg je aap via een doorgang naar een aangrenzende ruimte.

2. EEN VOORWERP OPPIKKEN, LATEN VALLEN OF OMWISSELEN

- Oppikken of omwisselen – Pik een voorwerp op in jouw kamer en plaats het op je overzichtskaart. Een aap kan nooit meer dan één voorwerp tegelijkertijd dragen. Je kan geen voorwerp oppikken dat een andere aap draagt. Als je al een voorwerp draagt, laat je dit vallen in dezelfde kamer.
- Laten vallen – laat een voorwerp vallen door het te verwijderen van je overzichtskaart en het op het speelbord te plaatsen in de kamer van jouw aap.

3. ONTHUL EEN KOOI

Draai de kooitegel in de kamer van jouw aap om.

4. OPEN EEN KOOI

Je mag een kooi openen in de kamer van jouw aap als de voorwerpfiches die op de kooi worden opgesomd hetzij in jouw kamer en/of hetzij door jouw aap gedragen worden. Apen delen niet goed, zodat je geen voorwerpen kan gebruiken die door andere apen worden gedragen. Nadat je de kooi geopend hebt, ontvang je de aangegeven score. Als je scoort, leg je de kooi verdekt voor jou neer in een scorestapel. Elke andere aap in dezelfde kamer en in direct verbonden kamers, ontvangen elk een scoretegel die gelijk is aan 1 punt minder dan het aantal apen dat is afgebeeld op de geopende kooi.

Voorbeeld: In Georges beurt, is zijn aap in een kamer met een tegel die het scalpel en de microscoop als symbolen toont. Georges aap draagt een scalpel en de microscoop is in de kamer. George gebruikt een actie om de kooi te openen. Er zijn twee apen op de kooitegel, zodat George twee punten scoort, waarna hij de kooitegel verdekt voor zich neerlegt. Kelly is in een aangrenzende kamer en scoort één punt (1 minder dan George). Zij ontvangt een scoretegel met één aap en plaatst deze verdekt voor haar.



5. EEN KAART UITSPELEN

Je mag een kaart uitspelen uit jouw hand. Volg de instructies op de kaart en leg de kaart op de aflegstapel. (zie 'Kaarten')

6. GEVECHT

Je mag een andere aap bevechten indien aan drie voorwaarden is voldaan:

- Beide apen zijn in dezelfde kamer
- Jouw aap draagt het gevechtsvoorwerp dat op jouw overzichtskaart wordt getoond.
- De aap die jij bevecht heeft zijn eigen gevechtsvoorwerp niet op handen. Deze heeft dus een ander voorwerp vast of deze aap heeft lege handen.

Als alle voorwaarden zijn vervuld, trekt je het voorwerp uit de handen van de andere aap, waardoor het op de grond terecht komt. Dan kiest de actieve speler een willekeurige kamer uit en plaatst de aap van de tegenstander in deze kamer.

Voorbeeld: In Georges beurt, is zijn aap in dezelfde kamer als Kelly's aap. De aap van George draagt een scalpel – zijn gevechtsvoorwerp. Kelly's aap draagt een doos – hetgeen niet haar gevechtsvoorwerp is. Als één van zijn acties, kiest George het gevecht, waarbij hij Kelly's aap aanvalt. Kelly laat de doos vallen in de kamer waar haar aap is. Vervolgens verplaatst George de aap van Kelly naar een kamer aan de andere kant van het speelbord.



Einde van een beurt

Als je kaarten hebt uitgespeeld, vul je jouw hand weer aan tot twee kaarten indien mogelijk. Jouw linkerbuur is nu aan de beurt.

De bewaker

Murray, de veiligheidsagent, wandelt in het labo rond om er zeker van te zijn dat geen apenbusiness bezig is. Enkele kaarten in de stapel bewegen hem in een kamer (zie 'Kaarten'). Murray is iets minder intelligent dan jouw gemiddeld getrainde chimpansee, maar hij zal jou nog steeds vertragen als je onder de tafels en rondom de voorwerpen sluipt om hem te bedotten. Als je een actie in dezelfde kamer als de bewaker beëindigt, heb je geen acties meer in die beurt. Dit betekent dat je acties eindigen wanneer je van een kamer beweegt naar de kamer waar Murray zich bevindt. Opmerking: je kan altijd minstens één actie in jouw beurt uitvoeren, zelfs als jouw beurt begint in de kamer van de bewaker.

Voorbeeld 1: Georges aap is in dezelfde kamer als de bewaker. Als eerste actie, pikt George een doos op. Omdat Georges aap nog steeds in dezelfde kamer is als de bewaker wanneer die actie eindigt, mag hij geen verdere acties uitvoeren.

Voorbeeld 2: Georges aap is niet in dezelfde kamer als de bewaker. Als zijn eerste actie, beweegt George naar dezelfde kamer als Murray. Omdat de aap van George in dezelfde kamer is wanneer deze actie eindigt, kan hij geen acties meer verrichten.

Voorbeeld 3: Georges aap is in dezelfde kamer als Murray. Als zijn eerste actie, beweegt George naar een andere kamer. Omdat de aap van George zich niet in dezelfde kamer bevindt als de bewaker wanneer die actie eindigt, kan hij verdergaan met het verrichten van zijn resterende acties.

Speleinde

Het spel eindigt aan het einde van de beurt van een speler indien één van de volgende vereisten is vervuld:

- De stapel is op en de speler heeft geen kaarten meer in zijn handen.
- Alle kooien zijn geopend.

Scores berekenen

Onthul de verdeckt neergelegde tegels voor jou die je hebt gescoord – zowel voor de kooien die je hebt geopend als de punten die werden verdiend door de inspanningen van andere apen. De waarde van elke tegel is gelijk aan één punt per afgebeelde aap op de betrokken tegel. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijkstand wint de speler die de meeste kooitegels heeft gescoord. Indien er dan nog een gelijkstand is, is het een gedeelde overwinning.

Nadere omschrijving van de kaarten

Regio: bepaalde kaarten verwijzen naar een regio van de apen. De regio van een aap is de huidige kamer van de aap en alle kamers die hiermee onmiddellijk verbonden zijn door een eenvoudige doorgang.



Beweeg één voorwerp van een willekeurige kamer in jouw regio naar een andere kamer in jouw regio. Je kan geen voorwerp kiezen dat door een aap gedragen wordt, inclusief het voorwerp dat jouw aap draagt.



Voorwerpen omwisselen

Kies twee kamers in de regio van jouw aap. Alle voorwerpen die zich in de ene kamer bevinden worden naar de andere kamer bewogen en omgekeerd. Je mag deze kaart zelfs uitspelen als één van de twee kamers geen voorwerpen bevat.



Voorwerp stelen

Kies een andere aap in jouw regio. Het voorwerp dat deze aap draagt, wordt in jouw kamer gelegd. Je mag deze kaart zelfs uitspelen indien geen tegenstander een voorwerp draagt of geen tegenstander in jouw gebied aanwezig is. In dat geval gebeurt er niets.



Jouw aap heeft twee opeenvolgende acties om te bewegen.

Je kan geen andere acties ondernemen tussen deze twee bewegingen. In de kamer van de bewaker komen met een beweging, stopt nog steeds jouw beweging, waardoor jouw beurt eindigt in de kamer van de bewaker.



Beweeg de bewaker naar een willekeurige kamer.

Je mag deze kaart uitspelen en ervoor opteren om de bewaker in dezelfde kamer te laten. Als je deze kaart uitspeelt om Murray uit de kamer te bewegen, mag je normaal met jouw acties verdergaan, totdat je hem opnieuw tegenkomt.

CREDITS

Spelontwerp: Dan Manfredini

Ontwikkelaar: Brent Keith

Redacteurs: Janice M. Sellers, Rob Vaux

Coverartiest: Llyn Hunter

Grafisch ontwerper: Creative Instinct

Sculpturenontwerper: Llyn Hunter

Interieurartiest: Llyn Hunter

Handelsmanager: Marcelo Figueroa

Creatieve manager: jim pinto

Productiemanager: Dave Lepore

Speltesters:

Bryon Lloyd, Flywheel Design Group,
Handinata Tanudjaja, Kelly Manfredini,
Ian Cooper, Marc Majcher, Mark
Kreidler,
Mischa Krilov, My Many, Austin
Playtesters, Patrick Christenson,
TheRoyal Steamwork Society, Ryan
Shehee, Yari, Ojeda Sandel

Opgedragen aan Noah, mijn kleine aapje

Nederlandse vertaling: Sven Talboom

www.forumfederatie.be / www.forummortsel.be

