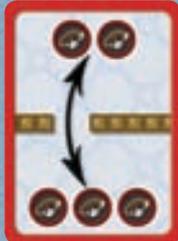


KARTENGLOSSAR

Gebiet: Manche Karten beziehen sich auf das Gebiet eines Affen. Als Gebiet zählen der Raum, in dem der Affe gerade ist, und alle Räume, die mit diesem direkt durch eine Türöffnung verbunden sind.



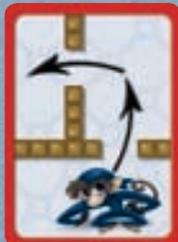
Bewegen sie einen Gegenstand von einem Raum in ihrem Gebiet in einen anderen Raum in ihrem Gebiet. Sie können dabei keine Gegenstände auswählen, die von einem Affen getragen werden, auch nicht ihre eigenen Gegenstände.



Gegenstände tauschen
Wählen sie zwei Räume im Gebiet ihres Affen aus. Alle Gegenstände aus dem ersten Raum werden in den zweiten Raum bewegt und umgekehrt. Sie können diese Karte auch ausspielen, wenn in einem oder beiden Räumen keine Gegenstände liegen.



Gegenstand stehlen
Wählen sie einen anderen Affen in ihrem Gebiet aus. Dieser Affe lässt den Gegenstand fallen, den er gerade trägt. Sie können diese Karte auch ausspielen, wenn keiner ihrer Gegner einen Gegenstand trägt oder wenn keine Gegner in ihrem Gebiet sind. In diesen Fällen passiert einfach nichts.



Ihr Affe darf zwei aufeinander folgende Bewegungsaktionen ausführen. Zwischen diesen beiden Bewegungsaktionen dürfen sie keine anderen Aktionen ausführen. Wenn sie eine der beiden Bewegungen in einem Raum mit dem Wächter beenden, endet ihre Runde in dem Raum mit dem Wächter.



Bewegen sie den Wächter in irgendeinen Raum. Sie können diese Karte auch ausspielen und den Wächter an seinem bisherigen Standort belassen. Wenn sie diese Karte ausspielen, um Murray aus dem Raum zu bewegen, in dem sie gerade stehen, können sie nun noch weitere Aktionen ausführen, bis sie ihm wieder begegnen.



IMPRESSUM

Spieldesign: Dan Manfredini
Spielentwicklung: Brent Keith
Herausgeber: Janice M. Sellers, Rob Vaux
Cover-Illustrationen: Llyn Hunter
Grafik-Design: Creative Instinct
Figuren-Design: Llyn Hunter
Innen-Illustrationen: Llyn Hunter
Produktmanagement: Marcelo Figueroa
Künstlerische Leitung: jim pinto
Herstellungsleitung: Dave Lepore
Spieltester: Bryon Lloyd, Flywheel Design Group, Handinata Tanudjaja, Ian Cooper, Kelly Manfredini, Marc Majcher, Mark Kreidler, Mischa Krilov, My Many Austin Playtesters, Patrick Christenson, The Royal Steamwork Society, Ryan Shehee, Yari Ojeda Sandel
Special Thanks: Jeremy Gibson
Für Noah, meinen kleinen Affen.

AFFENLABOR

FÜR 2-4 SPIELER AB 12 JAHREN
SPIELDAUER: 20-30 MINUTEN

EINFÜHRUNG

Als ehemaliger Laboraffe kooperieren sie mit den anderen Spielern und wetteifern mit ihnen darum, die anderen Affen aus dem gut bewachten Testlabor zu befreien. Da Affen aber nun mal keine Schlüssel haben, müssen sie kreativ werden und die im Labor herumliegenden Gegenstände einsetzen, um die Käfige aufzubrechen, kaputt zu machen oder sie aufzuknacken. Je mehr Affen sie retten, desto größere Belohnungen werden sie erhalten.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Affen wie möglich zu befreien. Jeder Spieler erhält Punkte, wenn er Affen befreit, oder teilt sich die Belohnung mit seinen Affenbrüdern, wenn er bei einer Befreiungsaktion in der Nähe ist. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

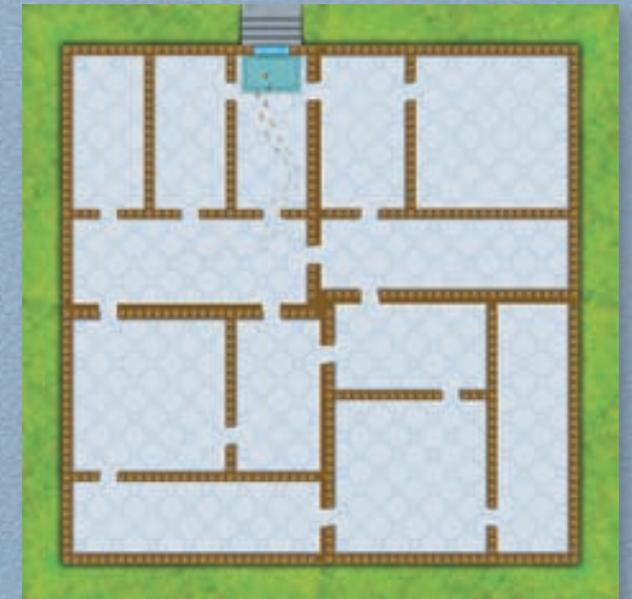
INHALT

- 1 Wächter
- 4 beidseitig bedruckte Spielbretter
- 4 Übersichtskarten
- 4 Affen
- 16 Käfigplättchen
- 24 Gegenstandsplättchen
- 40 Karten
- 48 Punkteplättchen

SPIELAUFBAU

1. Jedes Spielbrett macht ein Viertel des gesamten Labors aus. Legen sie die Bretter aneinander, so dass sie ein Quadrat bilden und die Seiten mit den Wiesen am äußeren Rand des Labors liegen.
2. Mischen sie die Käfigplättchen und legen sie in jeden Raum außer dem Foyer verdeckt einen Käfig aus. Legen sie die übrigen Käfige beiseite. Sie werden nicht gebraucht und bleiben verdeckt.
3. Mischen sie die Gegenstände und verteilen sie per Zufallsprinzip in jeden Raum außer dem Foyer je zwei Gegenstände. Im Gegensatz zu den Käfigen werden diese Plättchen zu Beginn des Spiels aufgedeckt und bleiben dies auch während des gesamten Spiels.
4. Stellen sie den Wächter auf die Wiese außerhalb des Labors.
5. Mischen sie die Karten und geben sie jedem Spieler zwei. Legen sie die restlichen Karten in einem verdeckten Stapel neben das Spielbrett.
6. Jeder Spieler sucht sich nun einen Affen aus und nimmt sich die Übersichtskarte der entsprechenden Farbe. Legen sie übrig gebliebene Affen und Übersichtskarten beiseite.

BEISPIEL FÜR DEN AUFBAU DES SPIELBRETTS



ÜBERSICHTSKARTEN



PUNKTEPLÄTTCHEN KÄFIGPLÄTTCHEN



GEGENSTANDSPLÄTTCHEN



SPIELABLAUF

Die Affen betreten das Labor durch ein Lüftungsrohr an der Decke. Nehmen sie alle Affen in die Hände und schütteln sie diese gut durch. Lassen sie dann alle Affen auf den Tisch fallen. Der Affe, der zuerst landet, fängt an. Alle Affen beginnen das Spiel im Foyer.

Sie dürfen in jeder Runde **bis zu drei Aktionen durchführen**. Die Reihenfolge bleibt ihnen überlassen. Sie dürfen die Aktionen beliebig miteinander kombinieren, also auch dieselbe Aktion mehrmals durchführen.

DIE AKTIONEN

1. BEWEGEN SIE IHREN AFFEN

Bewegen sie ihren Affen durch eine der Türöffnungen in einen angrenzenden Raum.

2. HEBEN SIE EINEN GEGENSTAND AUF, LASSEN SIE EINEN FALLEN ODER TAUSCHEN SIE EINEN GEGENSTAND

- **Aufheben oder tauschen:** Sie heben einen Gegenstand in einem Raum auf, indem sie ihn auf ihre Übersichtskarte legen. Ein Affe kann niemals mehr als einen Gegenstand auf einmal tragen. Außerdem können sie keine Gegenstände aufheben, die von einem anderen Affen getragen werden. Wenn sie bereits einen Gegenstand tragen, lassen sie diesen in demselben Raum fallen, in dem sie den neuen Gegenstand aufgehoben haben.
- **Fallen lassen:** Sie lassen einen Gegenstand fallen, indem sie ihn von ihrer Übersichtskarte entfernen und ihn in den Raum auf das Spielbrett legen, in dem ihr Affe steht.

3. EINEN KÄFIG AUFDECKEN

Decken sie einen Käfig in dem Raum auf, in dem sich ihr Affe befindet.

4. SCHLIEßEN SIE EINEN KÄFIG AUF

Sie können einen Käfig, der in demselben Raum wie ihr Affe steht, aufschließen, wenn sie den Gegenstand, der auf diesem Käfig abgebildet ist, mit sich tragen und/oder wenn dieser Gegenstand in demselben Raum liegt. Da Affen nicht so gut im Teilen sind, können sie die Gegenstände anderer Affen nicht benutzen. Nachdem sie einen Käfig geöffnet haben, bekommen sie Punkte. Dabei legen sie den aufgeschlossenen Käfig verdeckt vor sich auf ihren Punktestapel. Jeder andere Affe, der in demselben Raum ist wie sie oder in einem verbundenen Raum, erhält ebenfalls Punkteplättchen und zwar so viele, wie es der Anzahl der Affen in dem aufgeschlossenen Käfig entspricht minus eins.

Beispiel: George ist an der Reihe und sein Affe steht in einem Raum mit einem Käfig, auf dem ein Skalpell und ein Mikroskop abgebildet sind. Georges Affe hat ein Skalpell und das Mikroskop



liegt in dem Raum. George führt eine Aktion aus und öffnet den Käfig. Auf dem Käfig sind zwei Affen abgebildet, also erhält George zwei Punkte und legt den Käfig verdeckt vor sich. Kelly befindet sich in einem angrenzenden Raum und erhält einen Punkt (einen weniger als George). Sie erhält ein Punkteplättchen mit einem Affen und legt es verdeckt vor sich ab.

5. EINE KARTE AUSSPIELEN

Sie können eine Karte aus ihrer Hand ausspielen. Folgen sie den Anweisungen auf der Karte und legen sie diese dann auf den Ablagestapel (siehe Karten).

6. KAMPF

- Sie können mit einem anderen Affen kämpfen, wenn die folgenden drei Bedingungen erfüllt sind:
- * Beide Affen müssen in demselben Raum stehen.
 - * Ihr Affe hat einen Kampfgegenstand auf der Übersichtskarte liegen.
 - * Der gegnerische Affe hat keinen Kampfgegenstand. Er darf einen anderen Gegenstand haben oder mit leeren Händen dastehen.

Wenn alle diese Bedingungen erfüllt sind, schlagen sie dem gegnerischen Affen den Gegenstand aus der Hand. Der Gegenstand fällt in dem Raum zu Boden. Dann darf der aktive Spieler sich irgendeinen anderen Raum aussuchen und den gegnerischen Affen dort hinstellen.

Beispiel: George ist wieder an der Reihe und sein Affe steht in demselben Raum wie Kellys Affe. Georges Affe hat ein Skalpell – einen Kampfgegenstand. Kellys Affe trägt eine Box – kein Kampfgegenstand. George entscheidet sich dafür, eine seiner Aktionen dafür aufzuwenden, Kellys Affen anzugreifen. Kelly lässt die Box in dem Raum fallen. George stellt Kellys Affen nun in einen Raum am anderen Ende des Spielbretts.

ENDE DER RUNDE

Wenn sie Karten ausgespielt haben, ziehen sie wieder so viele auf, dass sie zwei Karten auf der Hand haben, falls dies möglich ist. Der Spieler zu ihrer Linken ist als nächstes an der Reihe.

DER WÄCHTER

Murray, der Wächter, wandert im Labor umher, um sicherzustellen, dass kein Unfug angestellt wird. Manche Karten bewegen ihn in einen Raum (siehe Karten). Murray ist zwar nur wenig intelligenter als der durchschnittliche dressierte Schimpanse, dennoch wird er sie verlangsamen, da sie unter Tischen und an diversen Apparaturen vorbei schleichen müssen, um ihm auszuweichen. Wenn sie eine Aktion in einem Raum beenden, in dem der Wächter steht, dürfen sie in dieser Runde keine weiteren Aktionen durchführen. Das heißt also, dass wenn sie sich von einem Raum in einen anderen bewegen, in dem Murray steht, endet ihre Runde sofort. Anmerkung: Sie können immer mindestens eine Aktion durchführen, selbst wenn sie ihre Runde in einem Raum mit dem Wächter beginnen.

Beispiel 1: Georges Affe steht in demselben Raum wie der Wächter. Als erste Aktion hebt George eine Box auf. Da Georges Affe nun am Ende seiner Aktion immer noch in einem Raum mit dem Wächter steht, darf er in dieser Runde keine weiteren Aktionen ausführen.

Beispiel 2: Georges Affe steht nicht in demselben Raum wie der Wächter. Als erstes bewegt sich George in einen Raum, in dem Murray steht. Da Georges Affe und Murray nach dieser Aktion in demselben Raum stehen, darf George in dieser Runde keine weiteren Aktionen ausführen.

Beispiel 3: Georges Affe steht in demselben Raum wie Murray. Als erstes bewegt sich George in einen anderen Raum. Da der Affe nun am Ende seiner Aktion nicht mehr in demselben Raum wie Murray steht, kann er noch weitere Aktionen ausführen.

SPIELENDE

Das Spiel endet am Ende der Runde eines Spielers, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen zutrifft:

- * Der Kartenstapel ist leer und der Spieler hat keine Karten mehr auf der Hand.
- * Alle Käfige wurden aufgeschlossen

PUNKTE ERMITTELN

Decken sie alle verdeckten Plättchen auf, die sie ergattert haben – hierzu zählen sowohl die Käfige in ihrem Besitz als auch Punkte, die sie durch die Anstrengungen anderer Spieler gewonnen haben. Jedes Plättchen ist einen Punkt pro Affe wert, der darauf abgebildet ist. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Käfigen. Gibt es nun noch immer einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

