

# Affen auf dem Mond

## In Kürze

Im Spiel *Affen auf dem Mond* fördern Spieler verschiedene Affenzivilisationen, ersteigern Affen und schicken diese mit Hilfe von Raumschiffen auf die Erde zurück. Jeder Spieler versucht die einflussreichsten Affen vom Mond zu befreien um zu Hause Ruhm zu erlangen.

Erfolgreich gelingt einem dies in dem man die meisten Affen der fortgeschrittensten Zivilisationen zur Erde schickt. Dies ist am einfachsten zu erreichen in dem man versucht möglichst hoch in der Gunst jeder Affensippe zu stehen.

Die Gunst einer Sippe wird durch die Gunstmünzen die man von jeder Sippe besitzt repräsentiert. Mit diesen Münzen ersteigert man gleichzeitig auch die Affen, welche man zurück zur Erde schickt. Falls man keine Gunstmünzen einer Affensippe mehr haben sollte, riskiert man den Spott einer Affensippe auf sich zu ziehen. Für den verachteten Spieler wird es schwerer Affen zu ersteigern und kann auch einen Verlust von Siegpunkten bedeuten, falls der Spott bis zum Ende des Spieles andauern sollte.

Affen, die man ersteigert hat, werden in Raumschiffe gesetzt, welche im Laufe des Spiels auf die Heimreise geschickt werden. Ein Spieler erhält Bonuspunkte, wenn er die Rivalitäten unter den Affensippen beachtet und es dadurch schafft seine Raumschiffe komplett zu füllen, bevor diese zur Erde fliegt.

Am Ende des Spieles verleiht jede Affensippe gewissen Spieler Ehrentitel, die sich in Siegpunkten wieder spiegeln. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

## Aufbau des Spieles

Legen sie die Steine aller Sippen neben dem Spielfeld beim Startfeld ab. Mischen sie die Affenkarten (mit dem Aufdruck „Monkey Card“ auf der Rückseite) und legen sie mehrere Karten offen neben dem Spielfeld aus. Die Anzahl der offen ausgelegten Karten sollte um eins größer sein als die Anzahl der Spieler. Der Rest wird verdeckt als Stapel neben die offenen Karten gelegt.

Die Sippenkarten (mit dem Aufdruck „Tribe Card“ auf der Rückseite) werden in zufälliger Reihenfolge in einen Kreis gelegt. Sippen, die an einander angrenzen, sind Verbündete. Die Affensippe die einer anderen gegenüber liegt ist deren Rivale. Somit hat jede Sippe zwei Verbündete und einen Rivalen.

Als nächstes werden die Zivilisationskarten („Civilization Card“) gemischt. Bei vier Spielern werden die obersten vier Karten, bei drei Spielern die obersten neun Karten und bei zwei Spielern die obersten zwölf Karten aus dem Spiel genommen.

Jeder Spieler erhält zwei Zivilisationskarten, die er verdeckt auf der Hand hält. Der Rest der Zivilisationskarten wird als Stapel verdeckt in den Kreis der Affensippen gelegt. Daneben sollte Platz für einen Ablagestapel gelassen werden.

Nun erhält jeder Spieler jeweils eine Gunstmünze in den Farben aller Affensippen. Darüber hinaus werden jeweils drei Münzen jeder Farbe auf die dazugehörige Sippenkarte gelegt. Bei weniger als vier Spielern werden die überzähligen Münzen aus dem Spiel entfernt.

Als nächstes werden die Raumschiffkarten („Ship Card“) gemischt. Jeder Spieler erhält eine Karte, die er offen vor sich auslegt. Zwei weitere Karten werden offen unter die bereits ausliegenden Affenkarten gelegt, die restlichen Karten werden verdeckt daneben als Zugstapel abgelegt.

Zuletzt werden die Spottkarten („Scorn Card“) aller Sippen in die Mitte des Tisches gelegt, damit sie für jeden Spieler gut zu erreichen sind. Die Karten mit der Zusammenfassung der Rundenereignisse kann je nach Bedarf benutzt werden. Nun kann das Spiel losgehen! Der Spieler mit den längsten Haaren ist der Startspieler und erhält den Mondstein.

## Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn vollzieht jeder Spieler eine Zivilisationsphase, danach kommt jeder Spieler in derselben Reihenfolge mit einer Ersteigerungsphase an die Reihe. Danach wird die Runde abgeschlossen und der Mondstein an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weitergegeben. Dies wiederholt sich so lange bis das Spiel beendet ist.

### Zivilisationsphase

- 1) Eine Zivilisationskarte ausspielen
- 2) Die Sippe die man fördern möchte auswählen
- 3) Die Höhe der Gunst der einzelnen Sippen anpassen
- 4) Den Stein der gewählten Sippe vorwärts bewegen

### Ersteigerungsphase

- 1) Auswählen eines Affen Ersteigerung beginnen
- 2) Der Affe besteigt das Raumschiff des Spielers mit dem höchsten Gebot
- 3) Das Raumschiff wird auf die Reise geschickt, falls notwendig

### Abschluss einer Runde

- 1) Eine neue Zivilisationskarte ziehen
- 2) Die ausliegenden Affenkarten wieder auffüllen
- 3) Den Mondstein an den nächsten Spieler weitergeben

## **Zivilisationsphase**

### **Zivilisationskarte ausspielen und eine Sippe auswählen**

Man spielt eine der Zivilisationskarten, die man auf der Hand hält und legt diese auf dem Ablagestapel ab. Man kündigt dabei an welche Sippe gefördert werden soll. Dies muss immer entweder die Sippe sein, welche auf der Karte genannt ist (auch an der Farbe der Karte erkennbar), oder einer der zwei Verbündeten dieser Sippe.

### **Die Gunst der Sippen anpassen**

Die Sippe, die man fördert, nimmt dieses wohlwollend zur Kenntnis! Nehmen sie sich zwei Gunstmünzen von der Karte dieser Sippe. Falls nur noch eine Münze dort liegt, erhalten sie nur eine. Gibt es keine Münze mehr erhalten sie auch nichts für Ihre Förderung.

Der Rivale der Sippe, welche sie fördern, wird jedoch verärgert sein. Sie müssen eine ihrer Gunstmünzen in der Farbe dieser Sippe bezahlen und auf deren Sippenkarte ablegen (unabhängig davon wie viele Münzen sie von der geförderten Sippe erhalten haben). Die Gunstmünzen, die ein Spieler besitzt, können vor den anderen Spielern geheim gehalten werden. Die Münzen haben jedoch keinen Wert am Ende des Spieles.

### **Wenn man keine Gunstmünzen einer Sippe mehr hat: Der Spott einer Affensippe!**

Falls man jemals eine Gunsmünze an eine Sippe bezahlen müsste, jedoch keine mehr besitzt, muss man die Spottkarte dieser Sippe nehmen. Falls bereits ein anderer Spieler diese Karte besitzt, muss man sie sich von diesem Spieler nehmen. Falls man selbst bereits diese Karte besitzt, behält man sie, muss jedoch eine weitere Strafe bezahlen, in dem man eine Gunsmünze an einen der beiden Verbündeten der Sippe gibt. Falls man keinen der beiden Verbündeten bezahlen kann, muss man die Spottkarte einer dieser beiden Sippen nehmen (die Wahl der Sippe bleibt dem Spieler überlassen). Falls man nur eine der beiden verbündeten Sippen bezahlen könnte, kann man sich auch zwischen Bezahlung oder Spottkarte entscheiden.

Die Folgen der Verspottung durch eine Sippe sind auf der Karte zusammengefasst. Falls man die Sippe, die einen verachtet, fördert, erhält man nur einen anstatt der üblichen zwei Gunstmünzen. Man erhält auch keinen Bonus falls man ein Raumschiff auf den Weg bringt, dass von dieser Sippe verehrt wird. Darüber hinaus verliert man am Ende des Spiels Siegpunkte, falls man im Besitz einer Spottkarte sein sollte.

Es gibt drei Möglichkeiten den Spott einer Sippe loszuwerden. Man kann entweder die Sippe, die einen verachtet, fördern, oder einen Affen der Sippe in sein Raumschiff aufnehmen, oder ein Raumschiff, welches von dieser Sippe verehrt wird, auf die Reise schicken. Natürlich kann auch ein Mitspieler einem die Spottkarte abnehmen, falls dieser

den Spott der Sippe auf sich zieht. Spottkarten sollten immer für alle Spieler gut sichtbar sein.

### **Sippensteine auf dem Spielfeld fortbewegen**

Wenn man eine Sippe fördert, bewegt man den Stein der gewählten Sippe um die Anzahl Felder vorwärts, die auf der Zivilisationskarte notiert ist.

Falls der Zug den Stein der Sippe auf oder über das Zielfeld bewegen sollte, wird dieser auf den entsprechenden Rangplatz gesetzt. Die erste Sippe auf dem Zielfeld, wird auf den ersten Siegerplatz gestellt, die zweite auf den zweiten Platz und so weiter. Sollte man eine Sippe fördern, die bereits auf einem Siegerplatz steht, so wird der Sippenstein nicht bewegt, man erhält und bezahlt jedoch weiterhin die entsprechenden Gunstmünzen.

Falls man einen Sippenstein zieht, dessen Spottkarte man besitzt, so legt man die Spottkarte in die Tischmitte zurück.

## **Ersteigerungsphase**

### **Auswahl eines Affen**

Jede offen ausliegende Affenkarte stellt einen Affen dar, der sich nach dem einfachen Leben auf der Erde sehnt. Die Sippe, welcher der Affe angehört, wird durch die Hintergrundfarbe der Karte repräsentiert. Die Zahl auf der Karte (3, 4 oder 5) stellt den Status des Affen innerhalb seiner Sippe dar. Affen mit einer höheren Statuszahl sind wertvoller für den Spieler. Man wählt einen Affen mit seinem Namen aus und gibt den Mitspielern bekannt, dass dieser zur Ersteigerung steht.

### **Gebote abgeben**

Die Spieler bieten um den ausgewählten Affen mit Hilfe ihrer Gunstmünzen. Eine Gunsmünze in derselben Sippenfarbe wie der des zu ersteigernden Affen ist 3 Gebotspunkte wert. Eine Münze in der Farbe eines der beiden Verbündeten der Sippe des Affen ist 2 Gebotspunkte wert. Für jeden Affen, der zur Versteigerung ansteht, gibt es also drei Farben von Gunstmünzen die verwendet werden können – Münzen in der Farbe der Sippe des Affen und Münzen in der Farbe der beiden Verbündeten dieser Sippe.

Der Spieler, der in der Ersteigerungsphase an der Reihe ist, darf das erste Gebot machen (er kann auch passen, wobei jedoch können alle anderen Spieler Gebote abgeben). Der Spieler gibt sein Gebot (in Punkten) bekannt und zeigt die Münzen mit denen das Gebot gemacht wird. Im Uhrzeigersinn haben alle Spieler die Möglichkeit entweder das Gebot zu erhöhen oder zu passen. Dies wird solange fortgesetzt bis das höchste Gebot festgestellt ist (und alle anderen Spieler gepasst haben). Der Spieler mit dem höchsten Gebot bezahlt seine Gunstmünzen an die entsprechenden Sippen und erhält dafür den Affen. Beim Bieten ist zu beachten:

- Es müssen mindestens zwei Punkte geboten werden (dies entspricht einer Münze einer verbündeten Sippe).
- Wenn ein Spieler beim Bieten passt, darf er später nicht mit einem Gebot in die Versteigerung des Affen wieder einsteigen.
- Falls niemand ein Gebot für den Affen macht, wird dieser beiseite gelegt.
- Falls ein Spieler einen Affen einer Sippe ersteigert deren Spottkarte er besitzt, legt er die Karte in die Tischmitte zurück.

### **Der Affe wird auf die Reise gebracht**

Wenn man Affen ersteigert, werden diese an das offen vor einem ausliegende Raumschiff angelegt.

Die Raumschiffskarten sind mit Zahlen bedruckt, die angeben wie viele Affen sie aufnehmen können (der Status eines Affen spielt dabei keine Rolle). Wenn das Schiff mit der angegebenen Zahl an Affen besetzt ist geht es automatisch auf seine Reise zur Erde. Man legt dann die Affen, die zur Erde geflogen sind mit dem Bild nach unten auf seinem eigenen Zählstapel ab. Das Raumschiff kommt ebenfalls auf diesen Stapel, da es am Ende des Spiels ebenfalls Siegpunkte wert ist. Größere Raumschiffe sind schwieriger voll zu besetzen und bringen daher mehr Siegpunkte am Ende des Spiels.

Die Randfarbe der Raumschiffkarte zeigt an welche Affensippe besonders von der Schönheit des Raumschiffs beeindruckt ist. Daher erhält man eine Gunstmünze in der Farbe dieser Sippe, wenn man ein Raumschiff auf den Weg bringt, unabhängig davon ob das Raumschiff voll besetzt ist oder nicht. Falls man die Spottkarte dieser Sippe besitzt erhält man die Münze nicht, jedoch darf man die Spottkarte zurück in die Tischmitte legen.

Wenn das Raumschiff abgeflogen ist, darf man sich eine der zwei offen liegenden Raumschiffkarten aussuchen. Der Platz der ausgesuchten Karte wird mit einer Karte vom daneben liegenden Stapel gefüllt.

**Vorsicht vor einem frühzeitigen Abflug** – Affen zweier rivalisierender Sippen vertragen es nicht an Bord des gleichen Raumschiffs zu sein. Falls man einen Affen ersteigert, der zu einer Sippe gehört, die mit einem Affen an Bord des Raumschiffs rivalisiert, fliegt das Schiff sofort ab und lässt den gerade ersteigerten Affen zurück. Man erhält zwar eine Gunstmünze in der Randfarbe des abgeflogenen Raumschiffs, muss jedoch das Raumschiff unter den entsprechenden Vorratsstapel zurücklegen, da es nicht voll besetzt abgeflogen ist. Das heißt das Raumschiff kommt nicht auf den eigenen Zählstapel und man erhält für das Schiff keine Siegpunkte am Ende des Spiels. Nachdem man das Raumschiff zurück gelegt hat nimmt eine der beiden offen liegenden Raumschiffkarten und füllt den Platz mit einer neuen verdeckten Karte wieder auf. Der zurückgebliebene Affe wird in das neue Raumschiff gesetzt.

### **Beenden der Spielrunde**

Nachdem jeder Spieler seine Ersteigerungsphase abgeschlossen hat, werden vom Affenkartenstapel neue Karten offen ausgelegt, um die ursprüngliche Anzahl offener Affenkarten wiederherzustellen. Jeder Spieler erhält eine neue Zivilisationskarte (in den letzten beiden Runden des Spiels entfällt dieser Schritt, da die Zivilisationskarten aufgebraucht sind). Der Mondstein wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

### **Spielende**

Nachdem die letzte Zivilisationskarte gespielt wurde, führt jeder Spieler noch seine Ersteigerungsphase durch. Danach endet das Spiel. Alle noch vorhandenen Raumschiffe werden auf ihre Reise geschickt und die entsprechenden Affen werden auf den Zählstapel des jeweiligen Spielers gelegt. Schiffe, die nicht voll besetzt sind, werden zurückgelegt. Die Gunstmünzen werden zurück auf die entsprechenden Sippenkarten gelegt.

Schauen sie sich die Position der einzelnen Affensippen auf dem Spielfeld an um festzustellen welche Affensippe am weitesten fortgeschritten ist. Die Sippensteine werden entsprechend ihres Fortschritts auf die Zielplätze gelegt. Sollten zwei Sippen gleich weit fortgeschritten sein, wird per Zufall entschieden, welche Sippe den höheren Zielplatz erhält. Falls ein Sippenstein es nicht auf das Brett geschafft haben sollte, wird dieser jedoch ebenfalls auf einen Zielplatz gesetzt.

### **Siegpunkte verteilen**

Schauen sie ihren Zählstapel an und zählen sie die Statuspunkte jeder Sippe. Falls sie zum Beispiel drei Affen der roten Sippe mit 5, 4 und 3 Statuspunkten zur Erde geschickt haben, besitzen sie 12 Statuspunkte der roten Sippe.

Beginnend mit dem ersten Zielfeld wird nun festgestellt welcher Spieler die meisten Statuspunkte der entsprechenden Sippe besitzt. Dem Spieler mit den meisten Statuspunkten wird der Ehrentitel „Häuptling“ („Leader“) verliehen. Der zweitplatzierte Spieler erhält den Titel „Stellvertreter“ („Undersecretary“).

Die geehrten Spieler erhalten Siegpunkte entsprechend der Position der Sippen auf den Zielfeldern (d. h. der Häuptling der Sippe, die den ersten Platz belegt erhält 7 Siegpunkte, der Stellvertreter 4 Siegpunkte, der Häuptling der zweit platzierten Sippe erhält 6 Siegpunkte, der Stellvertreter 3 und so weiter). Für jeden Siegpunkt erhält ein Spieler eine Gunstmünze, wobei die Farbe der Münzen keine Rolle spielt.

Jeder Spieler erhält ebenfalls Siegpunkte für jedes volle Raumschiff, dass er zur Erde geschickt hat (und welches sich daher in seinem Zählstapel befindet). Es müssen zwei Siegpunkte pro Spottkarte, die ein Spieler am Ende des Spiels besitzt, gezahlt werden.

Falls zwei Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, gewinnt der Spieler, der die meisten Affen zur Erde geschickt hat. Falls die Anzahl der Affen ebenfalls gleich sein sollte, gewinnt der Spieler mit den meisten Statuspunkten. Falls dies immer noch nicht das Patt brechen sollte, ist das Spiel unglaublich knapp ausgegangen. Wir schlagen vor den Sieg dem Spieler mit den längeren Haaren zu geben.

Falls die Entscheidung um den Titel des Häuptlings einer Sippe in einem Patt enden sollte, wird die Summe der Siegpunkte für den Titel Häuptling und den Titel Stellvertreter zwischen den beiden Spielern geteilt. Bruchteile eines Siegpunktes werden nicht vergeben, sondern verfallen. Der Titel Stellvertreter wird nicht zusätzlich an den dritt platzierten Spieler vergeben.

Falls zwei oder mehr Spieler die gleiche Statuspunktzahl für den Titel des Stellvertreters haben, werden die Siegpunkte für diesen Titel zwischen den Spielern geteilt. Bruchteile eines Siegpunktes werden nicht vergeben, sondern verfallen.

Es kann unter Umständen passieren, dass Spieler ohne einen einzigen Statuspunkt einer Sippe in einem Patt im Anspruch auf einen Titel landen.

#### **Siegwertung für zwei Spieler**

Nur der Häuptling einer Sippe erhält Siegpunkte für seinen Titel. Falls beide Spieler gleich viele Statuspunkte einer Sippe besitzen, werden keine Siegpunkte vergeben.

#### **Fortgeschrittene Spielvariante: Maximaler Spott!**

Falls ein Spieler das Spiel mit der Spottkarte einer Sippe beendet, muss er alle Affen dieser Sippe aus seinem Zählstapel entfernen.

#### **Fortgeschrittene Spielvariante: Affenverrat**

Manchmal wird die am weitest fortgeschrittene Affensippe von den anderen Sippen besonders beneidet. Dies führt dazu, dass sich der Kreis der Allianzen (also der Sippenkarten) einmal, zur Hälfte des Spiels, verschiebt, so dass alle Spieler ihre Strategie anpassen müssen.

Wenn die erste Sippe mit ihrem Sippenstein den weißen Punkt auf dem Spielbrett erreicht, tauscht diese Sippe den Platz mit der verbündeten Sippe links neben ihr. Sollten dadurch Raumschiffe Affen von rivalisierenden Sippen enthalten muss das Raumschiff sofort zur Erde zurückkehren und den Affen einer der beiden rivalisierenden Sippen zurücklassen (wobei dem Spieler die Auswahl des Affen freisteht). Danach setzt sich das Spiel wie gewohnt fort.

Spieldesign: Jim Doherty

Affenkartendesign: Scott Starkey

Titeldesign: Jim Burns

Testspieler: Rick Chamberlain, Jim Burns, Jim Cappucci, James Kyle und die Roundhouse Gamers, Diane Lauber, Sonya und Nic Kraus, Michael und Matthew Morris.

Übersetzung: Sonya und Nic Kraus

Auf der Webseite [www.eightfootllama.com](http://www.eightfootllama.com) finden sie weitere Spielvarianten!

Copyright 2002 Eight Foot Llama. All rights reserved.

Eight Foot Llama

15 Tenney Road

Westford, MA 01886

USA

Tel. +1-978-392-0124