

## **Inleiding**

In 'Monkeys on the Moon' helpen spelers beschavingen van apen vooruit; verkrijgen ze apen door bieden en lanceren deze terug naar de aarde. Elke speler streeft ernaar vrede te brengen bij de meest invloedrijke apen om zo de eer op te strijken in het thuisland.

Het pad naar de overwinning ligt in het lanceren van de meeste apen van de meest geavanceerde apenbeschavingen. Dit gaat makkelijkst wanneer je gratie (gunst) hoog houdt en , indien mogelijk, goed uitgebalanceerd.

Stamgunst wordt uitgedrukt door het bezit van gunststukken die ook gebruikt worden om te bieden. Wanneer je volledig zonder gunststukken valt van een stam loop je het risico een stamverachting op te lopen. Zo'n verachting maakt het je moeilijker om aan apen te komen en kosten je ook overwinningspunten wanneer je die nog in je bezit hebt bij het einde van het spel.

Apen die je bij het bieden wint, komen op een ruimteschip te liggen en worden eventueel naar huis (aarde) gelanceerd. Spelers bekomen bonussen wanneer ze aandacht schenken aan de rivaliteit tussen de apen en wanneer ze erin slagen 'volle' raketten te lanceren.

Op het eind van het spel kent elke stam een titel toe aan bepaalde spelers. Deze titels worden overwinningspunten. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

## **Opzetten van het spel**

Plaats de stamstenen (kubusjes) naast de Stamscorelijst, bij de startplaats.

Schud de apenkaarten en plaats er een aantal met de beeldzijde naar boven als apen-pool. De grootte van de pool is 1 meer dan het aantal spelers. Plaats de rest beeltenis naar onder als trekstapel ernaast.

Leg de stamkaarten willekeurig in een cirkel met de beeltenis naar boven.

Dit is de alliantiecirkel. Stammen die naast elkaar liggen zijn bondgenoten, terwijl degene die zich tegenover een stam bevindt , de rivaal is. Zo heeft elke stam 2 bondgenoten en één rivaal. Schud de beschavingskaarten. Bij 4 spelers stop je de bovenste 4 kaarten weer niet bekeken in de doos . Bij 3 spelers stop je de bovenste 9 kaarten weg. Voor 2 spelers gaan er 12 terug de doos in.

Elke speler krijgt twee beschavingskaarten gedeeld die hij/zij verdekt voor zich in de hand houdt. De rest vormt een trekstapel (beeltenis naar onder) midden in de alliantiecirkel. Laat plaats over voor een wegwerpstapel ernaast.

Elke speler krijgt één gunststuk van elke stamkleur.

Plaats daarna 3 stukken van elke kleur op de passende stamkaart. Speel je met minder dan 4 spelers, dan plaats je de rest van de stukken in de doos.

Schud de ruimteschipkaarten . Plaats één ruimteschip met de beeltenis naar boven vóór elke speler. Leg de 2 volgende ruimteschipkaarten open , naast de open apenkaarten als ruimteschip-pool en de overige kaarten vormen de trekstapel, met de beeltenis naar onder.

De verachtingkaarten (scorn) leg je midden in een rij op tafel binnen ieders bereik.

Er zijn ook twee regelsteunkaarten die je kan gebruiken.

Je bent nu klaar om het spel aan te vatten!

De speler met het langste haar begint en neemt de glazen maansteen.

(zie figuur )

Beginnend bij de startspeler en dan wijzerzin heeft elke speler een beschavingsbeurt. Zo ook gaat het voor de biedbeurt. Na de laatste biedbeurt, is de ronde voorbij .. geef je de maansteen door naar links om de startspeler aan te duiden van de volgende ronde.  
Dit scenario gaat zo verder tot het spel afgelopen is.

### **Beschavingsbeurt**

1. Speel een beschavingskaart
2. Kies de stam uit die je vooruit wenst
3. Pas je gunstniveau(s) aan
4. Schuif de gekozen stamsteen vooruit

### **Biedbeurt**

1. Kies een aap en start het bieden
2. De aap gaat in de raket
3. Lanceren als het nodig is

### **Einde van een ronde**

1. Trek nieuwe beschavingskaarten
2. Vervolledig de apen-pool
3. Geef de maansteen door

### **Beschavingsbeurt : kaarten spelen en stammen kiezen**

Speel een beschavingskaart uit je hand uit en leg die op de aflegstapel.

Kondig aan welke stam je wil vooruit zien gaan.

De stam die je vooruit wil, **moet** ofwel de stam zijn, vermeld op je beschavingskaart óf één van beide bondgenoten.

### **Aanpassen van je gunst**

De stam die je vooruit wil helpen zal dit waarderen ! Neem 2 gunststukjes van de stamvoorraad op deze stamkaart. Is er slechts één, neem die ene. Zijn er géén, krijg je niks. De **rivaal** is boos. Je betaalt één gunststukje van zijn kleur aan die stam uit je eigen voorraad. Gunststukjes mogen voor de andere spelers geheim gehouden worden. Ze zijn van géén waarde op het einde van het spel.

### **Geen gunststukjes meer : Apenverachting !**

Wanneer je een gunststukje moet betalen aan een bepaalde stam, maar je bezit er geen, dan moet je de 'verachtingkaart' van die stam nemen. Heeft een andere speler die reeds, dan krijg je die van deze speler.

Wanneer je deze kaart reeds zelf in je bezit hebt, hou je die, maar je krijgt een bijkomende straf omdat je deze stam 'opnieuw' kwaad hebt gemaakt. Je moet een 1 gunststukje betalen aan één van de burens van deze stam. Kan je dit ook niet, dan moet je ook de verachtingkaart nemen van één van beide burens van deze stam. (je mag zelf kiezen welke) Kan je de ene wél betalen, maar de andere niet, dan maak je zelf de keuze : betalen óf een verachtingkaart. Het effect van een verachtingkaart staat ook op de kaart zelf uitgelegd.

Vb . Blauwe verachtingkaart : 1. Wanneer je deze stam vooruit helpt in de beschaving neem

Je slechts één (ipv2) gunststukje

2. Je krijgt géén bonus bij het lanceren van een blauwe raket

3. Wanneer je de blauwe stam nog eens boos maakt, moet je één van diens bondgenoten betalen

4. Je verliest 2 overwinningspunten aan het einde van het spel

Je kan deze verachtingkaart op 3 wijzen kwijtspelen. (op ommezijde van de kaart vermeld)  
Je lanceert een raket in de kleur van de verachtingkaart; óf je zorgt voor de vooruitgang van deze beschavingskleur óf je scheept een zwarte aap in .

De verachtingkaarten moet je duidelijk zichtbaar voor alle spelers voor je neerleggen.

### **Het verplaatsen van de stamsteen over de stamscorelijst**

Wanneer je een stam verplaatst, dan verplaats je de stamsteen zoveel plaatsten vooruit als er op de beschavingskaart staat.. Wanneer dit verplaatsen je verder brengt dan de laatste plaats op de stamtrack, plaats je de steen op de passende ‘eindcirkel’ dwz. De eerste steen die over de laatste plaats gaat in de eerste cirkel, en zo verder. Wanneer je kiest om een stam vooruit te helpen die zich reeds in de eindcirkel bevindt, dan verplaats je de steen niet, maar pas je wel het gunstniveau aan.

Wanneer je een stam verplaatst waarvan je de verachtingkaart bezit, dan plaats je de verachtingkaart weer midden op tafel bij de (eventuele) andere verachtingkaarten.

### **Biedbeurt : Kies een aap van de Apen-pool**

Op elke kaart in de apen-pool staat een aap die naar het eenvoudige leven op aarde verlangt. De stam van de aap wordt weergegeven door de achtergrondkleur van de kaart. Het getal op de kaart (3,4 of5) weerspiegelt de status van de aap binnen diens stam. Apen met een hoger getal zijn waardevoller voor je. Kies een aap bij zijn naam en kondig aan dat **deze** voor bieden open staat.

### **Het bieden**

De spelers bieden voor de aap door gebruik te maken van hun gunststukken.

Gunststukken die overeenkomen met de kleur van de stam van de aap zijn **drie** punten waard. Stukken die de kleur hebben van een bondgenoot zijn **twee** punten waard. Zodoende zijn er voor elke aap die ‘aangeboden ‘ wordt telkens drie kleuren van gunststukken die gebruikt kunnen worden bij het bieden; de eigen kleur en die van beide bondgenoten.

Als je aan de beurt bent , geef je een eerste bod. (je mag passen , maar de andere spelers bieden dan verder). Kondig je bod aan en toon de gunststukken die je biedt. Linksom gaat het verder, waarbij de spelers hoger kunnen bieden of passen. Dit gaat zo verder tot één speler met een hoogste bod overschiet. Deze laatste krijgt de aap, plaatst de geboden stukjes weer bij de reserves van de stam(men).

Enkele andere nota's betreffende het bieden :

1. minimumbod = 2 punten
2. pas je , dan kan je later niet voor deze aap opnieuw bieden.
3. bied er niemand op een aap , dan verdwijnt die uit het spel

4. wanneer je een aap wint van de stam waarvan je de verachtingkaart bezit , dan mag je de kaart weer in het midden van de tafel leggen.

### **Inschepen van de apen en lanceren**

Als je apen wint, dan scheid je die in door die aan de rand van je ruimteschip te leggen. Op die ruimteschipkaarten staat hoeveel apen erin kunnen. ( de status van de apen doet er niet toe).

Wanneer je ruimteschip zijn limiet bereikt , lanceert het automatisch.

Plaats de apen die je lanceert in je scoredek (beeldzijde naar onderen). Plaats het ruimteschip óók in je scoredek, want ruimteschepen zijn ook punten waard , wanneer deze ‘VOL’ gelanceerd werden.

Grotere ruimteschepen krijg je moeilijker vol dan kleine, maar je krijgt er meer overwinningspunten voor.

De randkleur van de ruimteschipkaart duid aan welke stam er onder de indruk is van de stijl en de glamour van diens design wanneer het door de ruimte zoekt. Wanneer het gelanceerd wordt , **vol of niet**, neem je één gunststukje van die stamkleur als er eentje voorradig is. Heb je de verachtingkaart van die stam in je bezit, dan krijg je die gunst niet, maar mag je de kaart terug in het midden van de tafel leggen.

Van zodra je raket gelanceerd werd neem je een nieuwe ruimteschipkaart en vul de pool aan tot twee kaarten.

### **Opgepast voor vroege lanceringen !!!**

Apen van de rivalenstam delen geen leefruimte ! Wanneer je bij het bieden een aap wint die een rivaal is van een aap die zich reeds in je raket bevindt, dan vertrekt de raket vervroegd en laat de ‘nieuwe aap’ achter. Plaats de gelanceerde apen in je scoredek maar plaats je ruimteschipkaart terug onderaan de pool omdat deze bij de lancering niet ‘vol’ was. Neem een gunststukje van de kleur passend bij dit ruimteschip. Neem vervolgens een nieuwe ruimteschipkaart (zie boven) en plaats je nieuwe aap in dat schip.

### **Inpakken**

Wanneer iedereen de biedbeurt heeft beëindigd vul je de apen-pool aan tot de oorspronkelijke staat. Deel elke speler een nieuwe beschavingskaart.

(Allen bij de 2 laatste beurten zal het beschavingsdek leeg zijn , dan vervalt deze stap).

Geef de maansteen door aan je linkerbuur.

### **Einde van het spel**

Wanneer de laatste beschavingskaart werd gespeeld, krijgt iedereen nog een biedbeurt en eindigt het spel. Lanceer alle niet gevulde ruimteschepen. Voeg de gelanceerde apen bij je scoredek. Verwijder de niet gevulde ruimteschepen . Plaats alle gunststukjes weer midden op tafel.

Bekijk de stamscorelijst om te zien welke stammen de meest gevorderde beschavingen bezitten. Plaats de stamstenen op de op de eindcirkels volgens hun plaats op de scorelijn. Wanneer meerdere stammen op de zelfde plaats eindigden , beslis je ‘willekeurig’ wie de betere eindcirkel toebedeeld krijgt. Stamstenen die het zelfs niet tot de scorelijn brachten krijgen toch hun plaats op de eindcirkels.

## **Toekennen van overwinningspunten.**

Check je scoredek en zie hoeveel statuspunten elke stam heeft.

Vb. Als je 3 rode apen hebt gelanceerd van waarde 5,4 en 3 heb je 12 statuspunten voor de rode stam.

Startend met de stam op de eerste plaats kijk je welke speler de meeste statuspunten heeft voor elke stam. De speler met de meeste punten voor een stam wint de titel van oppermachtige leider. Deze met de op één na meeste punten krijgt de titel Ondersecretaris van de stamoperaties.

Deze spelers winnen punten afhankelijk van de plaats van de stam op de stamscorelijst.

Je vindt die waarden ook op die zelfde lijst. Gebruik de gunststukjes voor het bijhouden van de score.(let niet op de kleur). De spelers ontvangen bonuspunten voor het lanceren van volle ruimteschepen, zoals vermeld op de raketkaarten. Er is ook een minus2 per verachtingkaart die je in je bezit hebt bij het einde van het spel.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

In geval van een **gelijke stand** is de winnaar , de speler die de meeste apen lanceerde.

Is het dan nog gelijk spel wint de speler met de meeste statuspunten. Nog gelijk spel .. wel dan heb je een merkwaardig close spel .. en stellen we voor dat de speler met het langste haar wint.

**Gelijke stand voor oppermachtige leider:** verdeel de som van de punten dan gelijk onder leider en de ondersecretaris, afgerond naar onder. (Er is dus geen ondersecretaris)

**Gelijke stand voor ondersecretaris:** verdeel het aantal punten voorzien voor de ondersecretaris gelijk onder de spelers die als ondersecretaris eindigden.

Nota: het is zelfs mogelijk (niet veel voorkomend weliswaar) om met nul statuspunten in aanmerking te komen voor een titel bij gelijkspel.

## **Score bij 2 spelers**

Alléén de oppermachtige leider krijgt overwinningspunten. Bij gelijke stand worden géén punten verdeeld.

## **Variante voor gevorderden: Maximum Verachting**

Wanneer je het spel eindigt met een verachtingkaart in je bezit ... verwijder je voor de puntentelling alle apen die je lanceerde van die stam.

## **Variante voor gevorderden: Apenvalsheid !**

Soms worden de meest geavanceerde apenstammen benijd voor hun positie en hun allianties. Daarvoor wordt de alliantiecirkel midden het spel veranderd, zodat de spelers hun strategie moeten herzien.

De eerste keer dat een stam de witte stip op de scorelijst voorbijgaat, wissel je onmiddellijk diens stamkaart in de alliantiecirkel met diens alliantie die wijzerzin volgt. Heeft een bepaald

ruimteschip door die wissel nu rivalen aan boord ,moet dit schip direct gelanceerd worden en laat het één aap van de rivale stam achter (keuze van de speler welke). Hervat het spel als normaal.

**Spelontwerp** : Jim Doherty

**Artwork kaarten:** Scott Starkey

**Cover layout:** Jim Burns

**Playtesting:** Rick Chamberlain, Jim Burns, Jim Cappucci, James Kylee, de Roundhouse Gamers, Diane Lauber, Nic en Sonja Kraus, Michael en Matthew Morris

### **Onderdelen**

1 stamscorelijst	36 beschavingskaarten	42 gunststukjes
6 stamkaarten	42 apenkaarten	6 stamstenen
18 ruimteschipkaarten	6 verachtingkaarten	1 maansteen
2 kaarten met regels		

Copyright 2002 EightFootLlama  
15 Tenney Road Westford, MA 01886 USA

Gedrukt in Canada

Bezoek [www.eightfootllama.com](http://www.eightfootllama.com) voor meer varianten

Vertaling : [Johan Francois](mailto:Johan.Francois)  
[Johan.francois@pandora.be](mailto:Johan.francois@pandora.be)