

# AFFENSTARK

Eine Erweiterung zu EBOLA-AFFEN-JAGD

Übersetzung und Überarbeitung der deutschen Regel  
Antonia Rudolph und Henning Poehl (Sphinx Spieleverlag)

Sie sind zurück... Und nicht nur, weil wir das gleiche Thema bis zum Exzess ausschlachten wollen. Einige Freunde meinten, es wäre cool, noch ein paar mehr „gute“ Affen dabei zu haben. Wir haben das überdacht und festgestellt, dass das Überdenken was für Stiefmütterchen ist (für die Katz?) und beschlossen, es einfach zu machen. Außerdem gab es so viele nette Affen-Wortspiele, die wir nicht genutzt hatten, und es wäre cool, einige abscheulich übermächtige Affen zu machen. Und sie gehören zu den wenigen Dingen, die ich fortwährend zeichnen kann. Also...hier sind sie. Viel Spaß!

## I. Affenstarke Neuigkeiten

Die Auswirkungen der Affen aus Affenstark (Power Monkeys) sind natürlich stärker und geschehen deshalb öfter. Wann immer es zu einem **affenstarken Wurf** kommt, tritt die Auswirkung bei diesen neuen Affen gewöhnlich schon bei einer 4, 5 oder 6 ein. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei EBOLA-AFFEN-JAGD 3. Auflage. Die im englischen Text hier zu findenden Antworten auf häufig gestellte Fragen wurden vom Sphinx Spieleverlag an die entsprechenden Stellen im Text eingearbeitet.

## II. Die neuen Affen-Karten

Die Übersetzungen sind alphabetisch nach dem englischen Kartennamen sortiert.

### Monkey Shanks (Affen Schenkel)

*Arr, Kamerad, dieser Affe will aufgenommen werden. Er braucht deine Hilfe. Du siehst, er muss mal aufs Klo und braucht ein bisschen Hilfe mit seinem elenden Schwanz.*

**Affenstärke:** Führe jedesmal am Ende deines Zuges einen **affenstarken Wurf** durch. Bei einer **4+** bringt dir der Affe Beute. Ziehe eine Aktionskarte von einem Spieler deiner Wahl.

### Typhoid Monkey (Thyphoider Affe)

*Sie ist hässlich, sie riecht schlecht, und jeder, den sie trifft, stirbt auf irgendeine Weise, aber sie macht ein sagenhaftes Omelett.*

**Affenstärke:** Wenn du diesen Affen trägst, bist du immun gegen jegliche Ansteckung und eine bestehende Infektion verschwindet augenblicklich, sobald du den Affen aufhebst.

Jeder andere Forscher, der auf ein Feld kommt, auf dem der thyphoide Affe ist (unabhängig davon, ob er von Dir getragen wird oder nicht), wird von diesem Affen angesteckt (wenn er ihn nicht im selben Zug aufnimmt), selbst wenn sein Schutzanzug intakt ist.

### Greasemonkey (Schmieraffe)

*Dieser Affe will alles, von dem er denkt, es sei kaputt, reparieren. Unglücklicherweise denkt er bei allem, es sei kaputt ... und es bleiben immer Teile übrig.*

**Affenstärke:** Er hat viel Zeit mit Schmiere und anderen glitschigen Substanzen verbracht. Wenn du diesen Affen trägst, kannst du dich vor deiner Bewegung und dem dazugehörigen Würfelwurf entscheiden, ob du würfelst oder stattdessen so weit wie du willst (oder es geht) in einer geraden Linie vorwärts ziehst.

### Monkenstein

*So was passiert, wenn Forscher Gott spielen. Unglücklicherweise wurde ihm das Gehirn eines ehemaligen Sportlers gegeben, und nun ist alles, was er tut, Gemurmel über die „Echten Killer,“ und Golf, während er jeden angreift, der ihm in die Quere kommt.*

**Affenstärke:** Führe während deiner Bewegung einen **affenstarken Wurf** durch, wenn du auf das Feld eines anderen Forschers kommst. Bei einer **4+** wird der Forscher bewusstlos geschlagen.

## Monkey Maus

Diese kleine Nager-Kreuzung ist der Leiter eines Clubs ohne Mitglieder. Durch seine streitsüchtige Natur und sein unaufhörliches „Suchen nach den Schlüsseln“ löst er einen intensiven Ekel bei jedem aus, den er trifft.

**Affenstärke:** Starker Hass scheint jeden besser schießen zu lassen. Jeder, der den Träger dieses Affen angreift, erhält einen Bonus von +1 auf seinen Angriffswurf.

## Monkey Mantle

Manchmal vergisst dieser Affe, welcher Baseballspieler er zu sein glaubt. Es ist genauso, als ob der Zeichner nichts über Baseball wissen würde. Wie auch immer, er schwingt einen Baseballschläger.

**Affenstärke:** Wenn ein anderer Forscher auf dich schießt und trifft, führe einen **affenstarken Wurf** durch. Bei **4** und **5** ist der Treffer abgewehrt. Bei einer **6** trifft der Schuss den Schützen selbst.

## Monkquis DeSade

Es verläuft eine dünne Linie zwischen Angenehm und Schmerz. Dieser Affe weiß, auf welcher Seite der Linie er steht. Du wirst seinen Geboten folgen, oder sonst ....

**Affenstärke:** Wenn du am Zug bist, kannst du, wenn du willst, einen anderen Forscher deiner Wahl deinen Anweisungen folgen lassen. Führe einen **affenstarken Wurf** durch. Bei **4+** bewege einen anderen Forscher anstelle von deinem eigenen.

## Monk Daddy

A.K.A Affenbär. Er hat es raus, er weiß, wo es lang geht, und wenn einer seiner Affen aus der Reihe tanzt, zeigt er ihm die Rückhand, damit er weiß, wer hier das Sagen hat.

**Affenstärke:** Solange du diesen Affen trägst, darfst du jedesmal einen **affenstarken Wurf** durchführen, wenn ein anderer Forscher einen Affen in die Kalte Zone bringt. Bei einer **4+** kommt dieses Stück Affenfleisch zu dir und du darfst diesen Affen dann als von dir gesammelten Affen verbuchen, wenn du noch keinen Affen von dem Plan hast, von dem der Affe ursprünglich kam. Der gegnerische Forscher geht in diesem Fall leer aus.

## Monkle Jordan

[Dieser geschmacklose Text wurde aus rechtlichen Gründen gelöscht.]

**Affenstärke:** Von seinem zügellosem Verhalten abgesehen, ist dies der sportlichste Affe im Bund. Würfel während deines Zuges mit zwei Würfeln für deine Bewegung.

## Monkton Zee

Fusions-Kraft, eine Hülle aus Titanium, mit einem leuchtend roten metallenen Arsch. Dieser Affe trägt genügend Feuerkraft, um jeden Gegner auszulöschen.

**Affenstärke:** Wenn du diesen Affen trägst, kannst du deine Angriffsreichweite verdoppeln. Würfle dann mit zwei Würfeln um den Erfolg deines Angriffes zu bestimmen.

## Monkneton

Begabt mit der Kraft des riesigen Magneten, besitzt dieser Affe verblüffende Kräfte.... Wer will es mit diesem Typen aufnehmen?

**Affenstärke:** So lange du bei Bewusstsein bist, kann kein Forscher näher als drei Felder an dich herankommen. Auch wenn du selbst am Ende deines Zuges deine Bewegung beendest, muss jeder Forscher, der innerhalb von einem 2 Felderradius bei dir steht, sofort aus diesen Feldern herausgezogen werden.