

EBOLA-AFFEN-JAGD

3. Auflage

Ein Spiel für drei bis sechs Spieler

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

Anmerkung zur Übersetzung: Diese Regel enthält einige Ergänzungen, die vom Sphinx Spielverlag eingefügt wurden und nicht im amerikanischen Originaltext zu finden sind. Die Ergänzungen dienen der Beseitigung von Regelunklarheiten und ändern den Spielablauf des amerikanischen Originalspiels nicht.

Sechs lange Wochen schuftete Marty im Postzimmer des CDC. Er wusste, dass seine Chance, ausgewählt zu werden, gering war, aber als er schon fast aufgegeben hatte, passierte es. Marty wurde gefragt, ob er dem Krisenbewältigungs- und -vorbeugungsteam beitreten wollte. Es folgten die anstrengendsten zwei Tage seines Lebens. Strenges Training in Hinsicht auf die feinsten Nuancen bei der Affenwiederbeschaffung, sowohl geistig als auch körperlich, sollte schließlich zu diesem Wendepunkt führen... Sein Moment.

Vorsichtig schlich Marty am Pausenraum vorbei und konzentrierte sich auf die Laute, die hinter den Kopiermaschinen zu hören waren. Er entsicherte sein Betäubungsgewehr und sprang über den Kopierer in der Hoffnung, seinen Gegner zu überraschen. Stattdessen war er selbst überrascht.

Sie war schön. Langes seidiges Haar, tiefschwarze Augen, und die schlanke Kurve ihres fast gegenüberliegenden Daumens beeindruckten Marty mehr als er sagen konnte. Als sie sich ihm näherte, umspielte ein mutwilliges Lächeln ihre Lippen. Marty wusste, dass er schießen musste. Das war es, wofür er hier war, aber er konnte sich nicht dazu überwinden. Nicht sie. Niemals.

Später, als man Martys Körper fand, schüttelten die Veteranen mitleidig die Köpfe, da sie wussten, dass es genauso gut auch sie hätte treffen können. Natürlich wurden die Verwandten benachrichtigt und ein Gedenkgottesdienst abgehalten, aber im Krieg ist keine Zeit für die Vergangenheit.

Seit Martys Ableben sind zehn Stunden vergangen. Nun will die Verwaltung Dich. Es ist der Zeitpunkt gekommen, wo Du im Ruhm erstrahlen kannst. Also leg` diesen Mopp da weg und geh` hinein... Die Affen warten auf niemanden.

I. Einleitung

Ebola-Affen-Jagd ist ein Spiel für drei bis sechs Personen. In diesem Spiel bist Du ein Spezialarbeiter im Krisenbewältigungs- und – vorbeugungsteam des Zentrums für Krankheitenüberwachung.

Deine Aufgabe ist es, mit Ebola infizierte Affen in Bürogebäuden mit schlecht erstellten Grundrissplänen wiedereinzufangen. Wenn du als erster einen Affen in jedem der vier Plätze des Gebäudes wiedereingefangen hast, hast du gewonnen.

Aber sei vorsichtig, deine Gegner haben die gleiche Aufgabe, und jeder hat ein Betäubungsgewehr sowie noch einige andere gemeine Überraschungen.

Die Affen- und Aktions-Karten sind alle neu. Grundlage sind: „*Pale Puppy's schreckliche Welt der gebändigten Blitze*“ und „*TSwizascoastbRo's fantastische Reiche der Höhlen und Kämpfe.*“

Für diejenigen unter Euch, die sich wundern, es gab keine zweite Auflage von Ebola-Affen-Jagd. Da heutzutage jeder eine dritte Auflage macht, haben wir uns gesagt: „Hey, warum nicht auch wir?“ Auf diese Art und Weise haben wir euch Spielern auch Geld gespart. Sagt bloß nicht, dass **Placebo Press** sich nicht bemüht!

Auf jeden Fall Willkommen zur dritten Auflage von Ebola-Affen-Jagd.

II. Was ist anders?

Also, erst mal keine Sorge, wir sind nicht zum zwanzigseitigen Würfel oder irgendsoetwas übergewechselt. Die meisten Änderungen in der Neuauflage dienen dazu, das Spiel etwas zu beschleunigen oder um Regelunklarheiten zu beseitigen, die uns von den Spielern mitgeteilt wurden. Ihr könnt weiterhin alle Karten des Originalspiels Ebola-Affen-Jagd benutzen, genauso auch die Power-Affen. Falls ihr die Änderungen nicht mögt oder die alten Regeln vorzieht, dann spielt es um Himmels Willen so, wie ihr wollt.

III. Was ihr zum Spielen braucht

Nichts weiter! Damit Ihr nicht wie von *Placebo Press* vorgeschlagen vor dem Spiel ein Paar Gegenstände wie irgendwelche Counter (Perlen, Geldstücke oder abgeschnittene Fingernägel) und einen sechsseitigen Würfel im Haus zusammensuchen müsst, wurde das fehlende Material vom Sphinx Spieleverlag ergänzt.

Eventuell ist ein Lineal oder ein anderer gerader Gegenstand ganz nützlich.

Falls irgendetwas mit dem Spielbrett passiert oder es einfach abgenutzt ist, könnt ihr euch auf www.placebopress.com Ersatz runterladen sowohl für dieses als auch für das Originalspiel und auch für weitere Erweiterungsspielbretter.

IV. Spielaufbau

Faltet sorgfältig die farbigen Forscher-Marker und steckt jeden in einen Plastik-Sockel (der Sphinx Spieleverlag empfiehlt in die Mitte jeder gefalteten Figur ein kleines Stück Pappe einzukleben). Jeder Spieler sollte seine Figur in der **Kalten Zone** (Cool Zone) stellen. Bei mehr als drei Spielern passen nicht alle hinein. Die Spieler setzen dann ihre Figur erst dort ein, wenn sie das erste mal am Zug sind, denn in der Kalten Zone beginnt jeder Spieler. Jeder Spieler erhält ID-Karte und vier Plastikmarker für seinen Forscher. Ein Plastikmarker wird auf die drei in der Spalte Tranquilizer-Darts (Betäubungs-Pfeile) auf der ID-Karte gelegt. Ein weiterer Marker kommt auf den „Intakt“-Kreis in der Spalte „Biosuit Integrity“. Man beginnt das Spiel also mit drei Pfeilen und einem intakten Schutzanzug. Die anderen zwei Marker liegen bereit und werden, falls notwendig, während des Spiels auf der ID-Karte eingesetzt. Es werden vier Spielpläne ausgewählt (aus dem beiliegenden Sortiment oder aus dem Web heruntergeladene 8.25" * 8.25" - Erweiterungs-Spielbretter) und zusammen gelegt. Auf mindestens einem der verwendeten Spielpläne muss eine Kalte Zone (Cool Zone) sein. Wenn auf mehreren Brettern eine Kalte Zone ist, dann wird festgelegt, welche Kalte Zone für dieses Spiel aktiv ist. Die Aktions-Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält zwei Aktions-Karten (die kleineren halbgroßen Karten). Der Rest wird verdeckt als Aktions-Nachziehstapel seitlich neben das Spielfeld gelegt. Die Affen-Karten werden gemischt und verdeckt als Affen-Nachziehstapel seitlich neben das Spielfeld gelegt. Beginnend bei dem Spielplan mit der aktiven Kalten Zone werden die Spielpläne im Uhrzeigersinn von 1 bis 4 durchnummeriert.

V. Das Spiel

1.) Die Kalte Zone (Cool Zone)

Die Kalte Zone ist auf dem Spielplan deutlich hervorgehoben. In diesem Raum wird die Umwelt kontrolliert. Die Kalte Zone wird von dir und deinen Gegnern ... ups, ich meine Mitforschern ... für die verschiedensten Dinge gebraucht.

Für die Kalte Zone gelten folgende Regeln:

In der Kalten Zone darf weder geschossen noch eine Karte ausgespielt werden.

Es darf auch nicht aus der Kalten Zone heraus geschossen oder Karten gespielt werden.

Sobald ein Forscher die Kalte Zone betritt, endet sein Zug (nicht, wenn du im ersten Zug deine Figur dort einsetzt).

In der Kalten Zone kann ein Forscher seinen biologisch sicheren Schutzanzug reparieren, sich vor Ansteckungen heilen und seinen Betäubungsfeilevorrat auffüllen.

2.) Die Bewegung

Wenn du am Zug bist, würfelst Du mit einem sechsseitigen Würfel. Die Augenzahl des Würfels entspricht Deiner Bewegungsweite. Man muss nicht seine gesamte Bewegungsweite nutzen.

Für die Bewegung gelten folgende Regeln:

Ein Forscher darf immer nur vorwärts (in die Richtung, in die er schaut) bewegt werden, niemals rückwärts, seitwärts oder diagonal.

Man kann seinen Forscher jederzeit um 90° Grad nach rechts oder links drehen, aber er muss nach einer Drehung immer erst einen Schritt vorwärts gehen, bevor er wieder gedreht werden kann.

Am Anfang eines Zuges darf man seinen Forscher in jede beliebige Richtung drehen.

Am Ende seines Zuges muss man seinen Forscher mit dem Gesicht in die Richtung, in die er sich zuletzt bewegt hat, stehen lassen.

Ein Forscher darf durch die Felder ziehen, auf denen andere Forscher stehen. Er darf seinen Zug aber nicht dort beenden. Nur in der Kalten Zone dürfen sich am Ende eines Zuges mehrere Forscher aufhalten.

3) Aktions-Karten

Aktions-Karten sind die halbgroßen Karten, die im Spiel enthalten sind (deutsche Aktionskarten vom Sphinx Spieleverlag liegen zum Ausschneiden bei). Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Karten. Die Auswirkungen der Karte sind auf der jeweiligen Karte erläutert. Falls nichts anderes auf der Karte steht, kann sie jederzeit ausgespielt werden. Falls eine Karte nicht die Wirkung der vorherigen Karte außer Kraft setzt, wird ihre Wirkung in der Reihenfolge ausgelöst, wie sie gespielt wurde.

Wie kommt man an mehr Karten?

Bin froh, dass du gefragt hast, Sparky. Jedes Mal, wenn du beim Bewegungs-Würfel eine 1 oder 2 würfelst, bist du langsamer geworden, weil du bei einem gefallenen Kameraden irgendetwas Nützliches gefunden hast. Nimm dir eine Aktions-Karte.

Man darf aber immer nur fünf Aktions-Karten gleichzeitig auf der Hand haben. Falls du in die Situation kommst, eine sechste Karte ziehen zu müssen, musst du sofort eine ausspielen oder abwerfen, bevor du die neue Karte ziehst.

4) Wie man Affen fängt

Affen sind der Schlüssel, um das Spiel zu gewinnen.

Der erste, der einen Affen von jedem der vier Spielpläne zurückbringt, gewinnt.

Wie kriegt man also die Affen?

Wenn du deinen Zug auf einem Affen-Feld (die schwarzen Kreise mit dem Affen-Logo) beendest, dann ziehst du die oberste Affenkarte vom Affen-Nachziehstapel. Das ist der Affe, den du hier gefangen hast. Lege den Affen, den du trägst, offen neben Deine ID-Karte. Lege einen Marker in der Spalte „Monkeys Collected“ (gesammelte Affen) neben die Zahl, die der Spielplan-Nummer entspricht, auf dem Du den Affen gefangen hast. Es gibt auch Aktions-Karten oder Affenstärken, durch die man an Affen kommen kann. Ein Forscher kann einen Affen von einem bewusstlosen Forscher stehlen. Um das zu tun, muss dein Forscher über das Feld mit dem bewusstlosen Forscher, der den Affen trägt, hinwegziehen. Bedenke, dass du deinen Zug niemals im gleichen Feld mit einem anderen Forscher beenden darfst. Du kannst auch keine Affen stehlen, die bereits von einem Forscher in die Kalte Zone zurückgebracht wurden. Es können immer nur Affen, die gerade getragen werden, gestohlen werden. Wenn dein Forscher einen Affen von einem anderen Forscher stiehlt, dann bekommst du die offen ausliegende Affenkarte von dem Forscher, den du bestiehlst. Nun legst du einen Marker in der Spalte „Monkeys Collected“ (gesammelte Affen) neben die Zahl, die der Spielplan-Nummer entspricht, von welcher der Affen stammt, erkennbar an der markierten Zahl des bestohlenen Forschers. Der Bestohlene muss nun den entsprechenden Marker von seiner ID-Karte räumen.

Ein Forscher kann immer nur einen Affen tragen. Du musst einen Affen, den du trägst, erst in die Kalte Zone bringen. Wenn du einen Affen in die Kalte Zone gebracht hast, drehe die Affen-Karte um, zum Zeichen, dass du ihn nicht mehr trägst. Schiebe nun den Marker in der Spalte „Monkeys Collected“ (gesammelte Affen), der neben der Zahl liegt, die der Spielplan-Nummer entspricht, von dem der Affe stammt, auf die Zahl, so dass sie als erledigt abgedeckt ist.

5) Affenstärke:

Fast jeder Affe hat irgendeine spezielle Stärke. Die Stärken von manchen Affen sind immer aktiv, während die von anderen einen erfolgreichen Würfelwurf voraussetzen, um aktiviert zu werden. Wenn ein Würfelwurf benötigt wird, um die Fähigkeit zu aktivieren, so ist dies auf der Karte aufgeführt und wird dort als **Monkey Effect Rolls (affenstarker Wurf)** bezeichnet. Sie werden durch Zahlen mit einem Plus oder Minus dahinter angegeben. So erfordert ein **affenstarker Wurf** von **4+** einen Würfelwurf mit 4 oder mehr Augen, damit die Wirkung eintritt, während ein **affenstarker Wurf** von **3-** einen Würfelwurf mit 3 oder weniger erfordert. Bei jedem Affen ist angegeben, ob und wann man würfeln soll.

Die Effekte der Affenstärken wirken gewöhnlich nicht durch Wände hindurch (es sei denn, es ist ausdrücklich in ihrem Erläuterungstext vermerkt).

Die Affenstärke wirkt immer auch bei Bewusstlosigkeit, außer die Beschreibung eines Affen sagt ausdrücklich, dass sie das nicht tut.

Achtung: Die Affenstärke des Affen gilt gewöhnlich nur, solange man den Affen trägt.

6) Angriff

Ab und zu ist es sinnvoll oder auch nur unterhaltsam einen anderen Forscher anzugreifen. Jeder Spieler beginnt mit drei Betäubungspfeilen. Jedes Mal, wenn du schießt, verbrauchst du einen dieser Pfeile. Der Marker in der „Tranquillizer Darts“-Spalte auf deiner ID-Karte zeigt immer deinen gegenwärtigen Stand an. Man darf einmal pro Runde angreifen. Angriffe werden immer zu Beginn oder am Ende eines Zuges durchgeführt, niemals zwischendurch.

Dies sind die Regeln, um einen Angriff durchzuführen:

Zunächst muss festgestellt werden, ob du ein freies Schussfeld auf dein Ziel hast. Du kannst auf jedes Ziel schießen, das vor oder seitlich von dir ist, auch diagonal. Du darfst aber niemals auf Ziele schießen, die sich hinter deinem Forscher befinden.

Es darf kein Hindernis (Wände oder andere Forscher) im Wege sein. Um festzustellen, ob ein Hindernis im Wege ist, befindet sich in der Mitte jedes Feldes auf dem Spielbrett ein Punkt. Wenn du eine klare Linie (eventuell mit Hilfe eines Lineals oder einem anderen geraden Gegenstand) vom Punkt des Feldes mit deinem Forscher bis zu dem Punkt auf dem Feld deines Zielobjektes legen kannst, ohne dabei irgendwelche Hindernisse zu berühren, dann hast du ein freies Schussfeld.

Wenn das Ziel vor dir liegt und das Schussfeld frei ist, darfst du würfeln, um zu sehen, ob du getroffen hast. Zähle die Anzahl der Felder zwischen dir und deinem Ziel. Wenn du diese Anzahl oder höher gewürfelt hast, dann hast du getroffen. Wenn du im Winkel schießt, dann zähle die Felder, die am direktesten vertikal oder horizontal auf dein Ziel zuführen.

Was passiert, wenn du getroffen hast?

Erst einmal ist dein Gegner durch den Betäubungspfeil bewusstlos und musst seinen nächsten Zug aussetzen. Außerdem ist sein biologisch sicherer Schutzanzug durchlöchert. Der Marker auf seiner ID-Karte in der Spalte „Bio-Suit Integrity“ wird von „Intact“ auf „Punctured“ (Durchlöchert) gelegt. Da der Virus über die Luft übertragen wird, wird er zu guter letzt auch noch mit Ebola infiziert... Oh, welch Frohlocken.

7) Ansteckung

Forscher werden sofort infiziert, wenn ihr Schutzanzug durch einen Angriff durchlöchert wird.

Auch bestimmte Aktions-Karten und spezielle Affenstärken können zu Infektionen führen.

Wenn sich dein Forscher angesteckt hat, legst du am Ende deines Zuges einen Marker auf die **3** in der Spalte Infektion-Tracker (Krankheits-Verlauf) der ID-Karte.

Nachdem sich ein Forscher angesteckt hat, hat er drei Runden Zeit, geheilt zu werden. Am Ende von jedem Zug, in dem der Forscher nicht geheilt wurde, wird der Marker von nun an auf dem Krankheitsverlauf eins nach unten bewegt. Wenn es nicht mehr tiefer geht (der Marker liegt auf der Eins und müsste am Ende der Runde eins nach unten bewegt werden), dann stirbt der Forscher.

Eine Heilung kann auf folgende Arten vom Forscher erzielt werden:

Der Forscher kehrt zur Kalten Zone zurück (hier werden auch durchlöcherte Schutzanzüge repariert).

Der Forscher beendet seinen Zug auf einer Erste-Hilfe-Station (hier wird der Schutzanzug aber nicht repariert)

Der Forscher nutzt eine Aktions-Karte oder eine Affenstärke.

Wenn dein Forscher am Ende des dritten Zuges nicht geheilt ist, stirbt er.

8) Tod

Zum Glück ist der Tod in diesem Spiel nichts Endgültiges. Setze einfach deinen Forscher zurück in die Kalte Zone und setze einen Zug aus.

Du verlierst durch deinen Tod keine Aktions-Karten und keine Affen, die du schon zurückgebracht hast.

Falls dein Forscher sterben sollte, während er einen Affen trägt, so bleibt der Affe drei volle Runden an dem Punkt, auf dem der Forscher starb. Das entsprechende Feld wird mit einem noch freien Marker markiert. Die Affenkarte wird neben den entsprechenden Spielplan gelegt. Auf die Affenkarte werden drei Marker gelegt. Merkt oder notiert Euch, von welchem Spielplan der Affe stammt. Am Ende von jedem Zug, des an dieser Stelle verstorbenen Forschers entfernt dieser einen Marker von der Affenkarte. Wenn er den letzten Marker entfernt, kommt der Affe aus dem Spiel.

Während dieser drei Runden kann jeder, der seinen Zug auf dem Feld beendet, den Affen aufnehmen.

Er legt dann die Marker zurück in den Vorrat und die Affenkarte offen neben seine ID-Karte. Ein Marker wird in der Spalte „Monkeys Collected“ (gesammelte Affen) neben die Zahl gelegt, die dem Spielplan entspricht, von welchem der Affe stammt.

9) Ende des Spiels und Gewinner

Der erste Spieler, der einen Affen von allen vier Spielplänen zurückbringt, ist der Gewinner, aber denke daran: es kommt nicht darauf an, ob du gewinnst oder verlierst, sondern wie...

Okay, ich habe gelogen. Es kommt doch darauf an, ob du gewinnst oder verlierst. Viel Spaß!

VI. Die Affen-Karten

Die Übersetzungen sind alphabetisch nach dem englischen Kartennamen sortiert.

Angst Monkey (Angst-Affe)

Ausgesetzt in einem Einkaufszentrum und aufgezogen im Goth Topic führt dieser Affe ein sehr unglückliches Leben. Es ist so deprimierend, teure Leder-Klamotten zu kaufen...

Zum Glück hat er sein Rollenspiel-Vampir-Kostüm, um seine Stimmung gedrückt zu halten.

Affenstärke: Dieser Affe hat keine Fähigkeiten... KEINE. Er denkt nur, dass er sie hätte.

Auntie Treeboo (Tantchen Treeboo)

Um einen Affen zu fangen, musst du bluten.

Affenstärke: Wenn dieser Affe gefangen wird, lege drei Marker als Plasma-Punkte auf die Karte.

Wenn du am Zug bist, kannst du diese Punkte benutzen, um automatisch eine 6 bei Bewegung oder Angriff zu haben. Diese Punkte können nicht wieder aufgefüllt werden, selbst wenn ein anderer Spieler den Affen stiehlt.

Camgorilla (Tarnaffe)

Sie sind unter uns. Bekannt für seine Fähigkeit der Masken-Charade kann sich der Camgorilla jederzeit unerkannt unter irgendeine Gruppe von Forschern mischen.

Affenstärke: Wenn Du auf einen Gegner eine Karte ausspielen willst oder schießen willst, führe einen **affenstarken Wurf** durch, bei einer 3- kannst du weder schießen noch eine Karte auf einen anderen Spieler ausspielen, weil dein Affe sich einmisch.

Monkavian

Steve ist ein wilder und verrückter Affe.

Affenstärke: Zu Beginn jedes Zugs musst du mit einem Gegner deiner Wahl eine zufällig gezogene Aktions-Karte tauschen. Wenn du keine Karte zum Tauschen hast, stirbst du. Wenn keiner der Gegner eine Karte zum Tauschen hat, bring deinen Affen direkt in die Kalte Zone.

Tzimianice

Mit seiner Fähigkeit der Hautverzerrung kann der Tzimianice Forscher in groteske Formen verzerren, die man normal nur in Arkansas sieht.

Affenstärke: Wenn man diesen Affen trägt, klammert er sich so fest, dass er nicht mehr weggenommen werden kann. Wenn dein Forscher stirbt, während er den Tzimianice trägt, geht der Affe weg, d.h. dieser Affe kommt dann sofort aus dem Spiel.

Weremonkey (Weraffe)

Es gibt keinen Dschungel, in den wir hineinflüchten können. Es gibt nirgendwo Platz zum Verstecken. Das Ende ist gekommen. Wann wirst du zum Affen?

Affenstärke: Wenn du die Kalte Zone mit diesem Affen betrittst, mach einen **affenstarken Wurf**. Hast du eine 4+ geworfen, verwandelst du dich in einen schrecklichen Weraffen. Entferne einen Marker deiner Wahl aus der Spalte „Monkeys Collected“ (gesammelte Affen).

Monkus Whine Hagen (Monkus Jammerlappen)

Ich bin nicht als Dunkler Prinz des Spiels geboren und hätte das auch nicht gewollt. Meine Geschichte beginnt vor langer Zeit in der Stadt Atlanta...

Affenstärke: Führe einen **affenstarken Wurf** durch, wenn ein Gegner auf dich schießen will oder wenn er eine Karte auf dich spielen will. Bei einer 4+ kannst du durch Jammern verhindern, dass auf dich geschossen wird oder dass Karten und Affenstärken gegen dich eingesetzt werden.

Monknocracy

Achtung, Bürger: Konformität ist gefordert. Mittelmäßigkeit ist nötig.

Möchtest du deinen Service Provider wechseln?

Affenstärke: Wenn du diesen Affen trägst, brauchst du nicht zu würfeln. Stattdessen hast du immer, wenn ein Würfelwurf erforderlich ist, automatisch das Ergebnis 4.

Off-White Howler Monkey (Off-White Brüllaffen)

Wie oft sollen wir es dir noch sagen? Es gibt keine Off-White Brüllaffen!

Sie sind verschwunden. Es ist nicht unsere Schuld. Wir haben sie nicht getötet. Mannomann...

Affenstärke: Sorry, kein Affe da. Du darfst keine andere Affenkarte aufnehmen, bis du diese Karte losgeworden bist, entweder indem du mit ihr in die Kalte Zone zurück kehrst oder indem du getötet wirst.

Red-Headed Elf-Babe Monkey (Rotköpfiger Elfenbabyaffe)

Wieder und wieder hast du von diesem wundervollen Wesen gehört...rote Haare, grüne Augen, große...naja, du hast schon verstanden. Nun gehört sie ganz dir.

Affenstärke: Wenn du diesen Affen trägst, musst du zu Beginn jedes Zuges einen **affenstarken Wurf** durchführen. Bei einer **3+** darfst du bis zu deinem nächsten Zug nicht auf dich geschossen werden. Ist das Ergebnis aber **2-**, musst du eine Runde aussetzen, und deine Gegner erhalten einen Bonus von **+1** auf ihre Würfelwürfe, wenn sie auf dich schießen, weil sie eifersüchtig auf dich sind.

Elmonkster

Während die einen glauben, dass Elmonkster der größte Magier der Amnesiac Felder ist, glauben andere, dass er ein wenig...seltsam ist.

Affenstärke: Du besitzt nun die Möglichkeit, durch Wände zu gehen. Führe einen **affenstarken Wurf** durch, wenn du durch eine Wand gehen möchtest, bei einer **4+** kannst du durch die Wand gehen. Wenn ein Wurf misslingt, musst du deinen Zug sofort beenden. Du musst für jede Wand, durch die du gehen möchtest, einen eigenen **affenstarken Wurf** durchführen.

Garylla Gygax

Seine Reisen waren legendär und gefährlich. Er ist der Gottaffe des Spielens, der Polyeder-Papa. Verbeuge dich in Achtung vor seiner Großartigkeit.

Affenstärke: Wenn du auf einen Gegner schießt und triffst, während du Garylla trägst, mach einen **affenstarken Wurf**. Bei einem **affenstarken Wurf** von **5+** landest du einen bedenklichen Glückstreffer und dein Gegner wird getötet.

Leomonk (Löwenaffe)

Leomonk war weit und breit berühmt für seine wundervollen Zauberhütten. (Bemerkung des Herausgebers: Ist das nicht die lahmste Sache, von der man je gehört hat? Wer zum Teufel ist wegen „Magischer Hütten“ berühmt?)

Affenstärke: Mache jedesmal am Ende deines Zuges einen **affenstarken Wurf**. Bei einer **4+** baut Leomonk eine winzige Hütte um deinen Forscher herum. Bis zu deinem nächsten Zug kann nicht auf dich geschossen werden und es können keine Karten oder Affen-Stärken gegen dich eingesetzt werden.

Min-Max Monkey

Er ist nicht besonders schlau oder attraktiv, aber schau dir seinen Stärke-Bonus an...Und sieh dir all das Zeug an, das er trägt.

Affenstärke: Fülle jedesmal am Ende deines Zuges, während du Min-Max Monkey trägst, deine Aktions-Karten auf fünf auf.

Rules-Monkey (Regel-Affe)

Er kennt jede Regel, jedes Kapitel und jeden Vers. Frag nur und er wird's dir sagen, oder frag nicht. Er wird es dir trotzdem sagen. Alle Listen und Tabellen sind in seinem mentalen Griff. Und weißt du was? Keiner mag ihn. Geh und denk drüber nach.

Affenstärke: Während du den Regel-Affen trägst, haben deine Gegner einen Bonus von +1 auf all ihre Würfelwürfe (Du nicht!).

Monk-O-Lich

Tief im finstersten Kerker plant der Monk-O-Lich seine Weltherrschaft. Natürlich ist es sehr schwer, die Welt vom tiefen Kerker aus zu erobern, aber niemand hat gesagt, dass er klug ist.

Affenstärke: Führe jedesmal am Ende deines Zuges einen **affenstarken Wurf** durch. Bei einem **affenstarken Wurf** von 5+ infiziert der Monk-O-Lich alle Gegner, die innerhalb von 6 Feldern stehen.

Tiamonk

Der große Wurm Tiamonk ist der gefürchtetste Drache überhaupt, aber nicht wegen seines feurigen Atems. Am fürchterlichsten ist das Zeug, mit dem er dich bewirft.

Affenstärke: Führe jedesmal am Ende deines Zuges einen **affenstarken Wurf** durch. Bei einem **affenstarken Wurf** mit 5+ spuckt Tiamonk Feuer in einer geraden Linie (nicht diagonal) von dir weg. Du darfst frei entscheiden in welcher geraden Linie von dir. Alle Gegner innerhalb dieser Linie müssen eine Runde aussetzen, weil sie versuchen, das Feuer zu löschen. Das Feuer geht nicht durch Wände.

Orc?

Was zum ...? Das ist kein Affe! Heilige Mutter Gottes, neiiin...

Affenstärke: Als dieser Kerl herausfand, dass da ein Fantasy-Spiel im Gange ist und er nicht eingeladen wurde...Naja, sagen wir mal, er war nicht glücklich.

Aber jetzt, nachdem er deinen Forscher getötet hat, fühlt er sich ein bisschen besser. Du bist jetzt tot. Wirf diese Karte ab. Gehe zurück in die Kalte Zone. Setze eine Runde aus.

VIII. Impressum

Design: Eric Kriser & Chuck Wilhelm

Layout und Zeichnungen: Chuck Wilhelm

Spielertester: Lon Braidwood, Ann Braidwood, Lisa Jochum

Übersetzung: Antonia Rudolph und Henning Poehl

Regelergänzungen in der deutschen Regel: Henning Poehl

Jegliche Ähnlichkeiten zu einer Person, einem Platz, einem Ding oder einer Idee ist kaum zutreffend oder im Rahmen einer Parodie zu verstehen.