

MONKEY MANIACS

Das Regelwerk

Felix Altenhofen & Erik Bietz



12+



2 Spieler



30–45'



INHALTSVERZEICHNIS

Vor Beginn	4	Spielablauf	8
Einleitung	4	Erste Runde	8
Ziel des Spiels	4	Alle weiteren Runden	9
Spielaufbau	4	Spielende	11
Kartenarten	6	Die Verteidiger	12
Ballonkarten	6		
Verteidigerkarten	6		
Die Begleitapp	7		
Zugang	7		
Nutzung	7		

VOR BEGINN

EINLEITUNG

Achtung! Das jährliche Verteidigungstraining der **Monkey Maniacs** steht an und zwei Siedlungen samt ihrer Anführer werden sich gegen Wellen angreifender Ballons wehren müssen. Sollte den Ballons in einer Siedlung der Durchbruch gelingen, verliert diese den Wettstreit und die andere wird zum Sieger gekürt!

Also los, nutzt die **Monkey Maniacs** und ihre Ausrüstung, um eine starke Verteidigungslinie zu errichten und euren Kontrahenten auszustecken! Aber Achtung: es wurden Manipulationsmittel gesichtet, mit denen findige Strategen die gegnerische Verteidigung beeinträchtigen können...

Möge der bessere Anführer gewinnen!

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel beider Spieler ist es, eine möglichst starke und gleichzeitig ausgeglichene Verteidigung aufzubauen, die immer stärker werdenden Gegnerwellen standhalten kann.

Gewinner ist derjenige, dem das länger erfolgreich gelingt!

SPIELAUFBAU

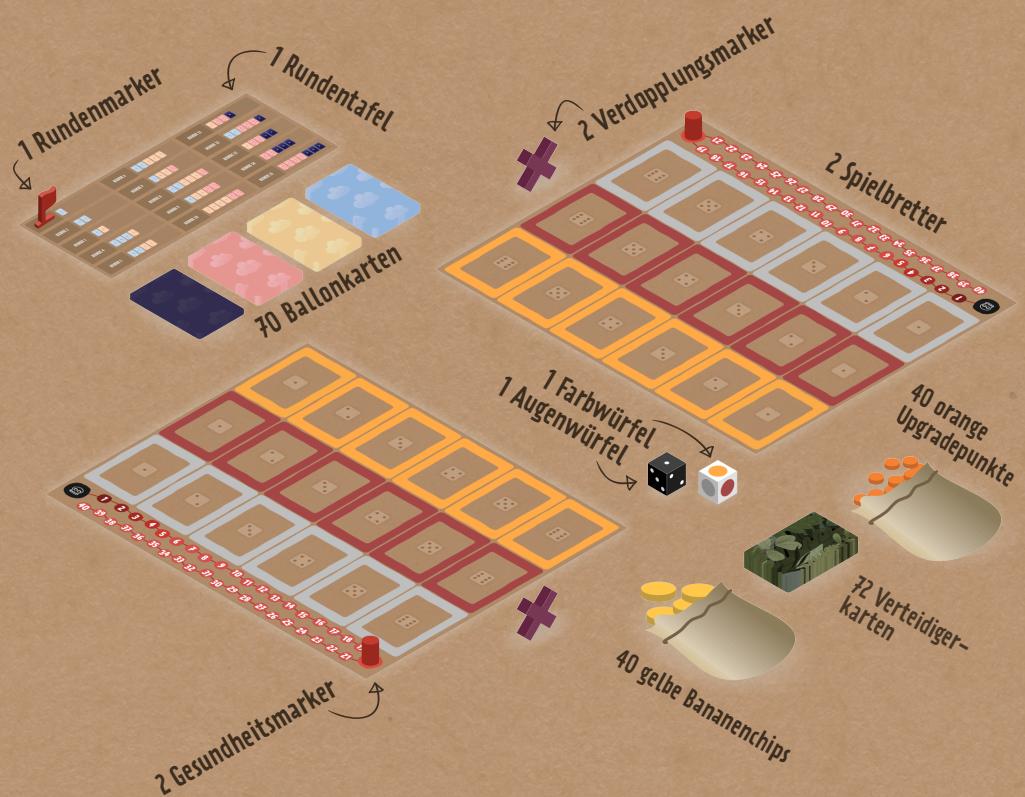
Vor Spielbeginn sind die Spielmaterialien wie in der Grafik rechts gezeigt aufzubauen.

Jeder Spieler erhält ein Spielbrett, einen Verdopplungsmarker sowie einen Gesundheitsmarker, welchen er auf dem mit „20“ markierten Gesundheitsfeld seines Spielfelds platziert. Der Rundenmarker wird auf dem ersten Feld der Rundentafel platziert.

Alle orangen Upgradepunkte und die gelben Bananenchips werden getrennt in je eines der Aufbewahrungssäckchen gelegt.

Die Ballonkarten müssen nach Art (zu erkennen an ihrer Farbe) in 4 getrennte Stapel sortiert und verdeckt gemischt werden. Die Verteidigerkarten werden ebenfalls gemischt und verdeckt als Stapel abgelegt.

Die 5 so entstehenden Kartenstapel, die Upgradepunkte und Bananenchips, die Rundentafel sowie die beiden Würfel sollten für beide Spieler gut zugänglich sein.



KARTENARTEN

BALLOONKARTEN

Die Ballonkarten geben die Gegner vor, gegen die man sich in einer Runde zu verteidigen hat. Es gibt unterschiedliche Ballonkartenarten, die sich durch ihre Hintergrundfarbe voneinander unterscheiden. Dabei steigt ihre Schwierigkeit von hellblau für ganz einfach über gelb und rot bis dunkelblau für ganz schwierig. Alle Ballonkarten sind jedoch nach dem gleichen Prinzip aufgebaut.

Auf der Karte verteilt sind die angreifenden Ballons, welche unterschiedliche Stärkewerte besitzen. Im unteren Teil der Karte findet sich zunächst ihr Titel, der lediglich der Wiedererkennbarkeit dient. Unter diesem ist dann das Wichtigste zu finden: die Gesamtangriffsstärke der Ballons auf der Karte, zusammengezählt nach Ballonart.



VERTEIDIGERKARTEN

Es gibt drei Arten von Verteidigern: Kämpfer (braun), Unterstützer (grün) und Aktionskarten (blau). Im oberen Teil der Karte finden sich neben einem Bild der Name und die Kartenart. Jede Karte hat einen Effekt, der in ihrem unteren Teil erläutert wird.

Kämpfer und Unterstützer können auf dem Spielfeld platziert werden und führen ihren Effekt dann in jeder Runde beim Auswerten des Spielfeldes aus. Sie verteidigen dabei entweder gegen Stahl-, Camo- und/oder normale Ballons oder geben ihrem Besitzer zusätzliche Ressourcen. Jede Kämpfer- und Unterstützkarte hat mehrere Stufen für ihren Effekt, die mit Upgradepunkten nacheinander aktiviert werden können. Die erste Stufe (mit dem orangen Punkt) ist dabei immer aktiv, auch wenn noch kein Upgradepunkt auf der Karte platziert wurde.

Kauft man einen Upgradepunkt und nutzt ihn beispielsweise für einen noch nicht geupgradeten Bombenwerfer, wird der Punkt auf den freien Platz neben der zweiten Stufe gelegt. Dadurch trifft der Bombenwerfer nach dem ersten Upgrade statt 2 nun 4 Stahlballons. Wird mit einem weiteren Upgradepunkt Stufe 3 aktiviert, erhöht sich die Verteidigung erneut, auf 6 Stahlballons. Eine Karte nutzt also immer nur den Effekt der höchsten aktiven Stufe.

Aktionskarten führen ihren Effekt sofort aus und verschaffen einmalig dir einen Vorteil oder deinem Gegner einen Nachteil. Sie werden daraufhin nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern direkt abgeworfen.



DIE BEGLEITAPP

ZUGANG

Für das Brettspiel gibt es eine unterstützende Webapplikation, die den Spielablauf vereinfacht. Dafür scannen beide Spieler einfach den QR-Code (unten rechts) mit ihrem Smartphone, Tablet etc. oder öffnen app.monkeymaniacs.de in einem Browser und schon kann es losgehen!

Ist eine Internetverbindung vorhanden, kann die App ohne Probleme im Browser genutzt werden. Für Offline-Fähigkeit oder einfach mehr Nutzungskomfort kann sie aber auch heruntergeladen werden: Im Optimalfall zeigt der Browser beim Öffnen der Website ein Pop-up „Zur Startseite hinzufügen“ an. Alternativ sollte es dafür aber auch einen Eintrag in den Optionen des Browsers geben.



NUTZUNG

Die App ist in zwei Hälften unterteilt: die Gegnerwelle (blau) und das Spielbrett (grün). In jeder Hälfte befindet sich je ein Zähler für die Angriffs- bzw. Verteidigungswerte pro Ballonart.

Über die Buttons links und rechts der Zähler können die entsprechenden Gesamtwerte der aktuellen Gegnerwelle und des eigenen Spielbretts eingetragen werden. Danach muss nur noch der Herzknopf in der Mitte angetippt werden und der Gesundheitsverlust der Runde wird automatisch berechnet und neben dem Herz angezeigt (bzw. -0 wenn kein Verlust). Die eingetragenen Werte setzen sich dabei für die nächste Runde zurück.



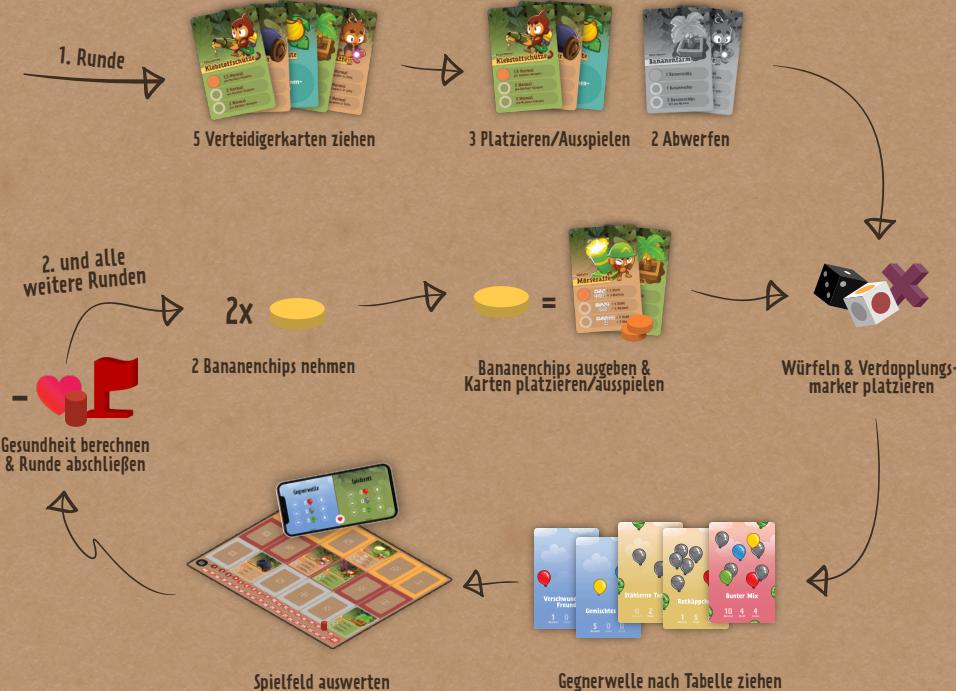
Gerade in späteren Runden können die Zahlen ziemlich hoch werden. Um höhere Ballonwerte schnell hinzuzufügen kann dafür auch auf die Ballonzahl getippt werden, was ein entsprechendes Menü öffnet.

Für die beste Erfahrung empfehlen wir, die App über den Knopf unten rechts im Vollbildmodus zu nutzen.

Zur Begleitapp da entlang



SPIELABLAUF



ERSTE RUNDE

Die erste Runde eines Spiels beginnt etwas anders als alle weiteren Runden.

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler **fünf Verteidigerkarten** vom gemischten Stapel. Gezogene Karten werden dabei grundsätzlich direkt aufgedeckt, so dass sie von beiden Spielern einsehbar sind. Von seinen gezogenen Karten wählt jeder Spieler drei Karten und spielt diese aus, die restlichen zwei Karten werden abgeworfen.

Anschließend wird mit **beiden Würfeln** gewürfelt. Da das Würfelergebnis **für beide Spieler gilt**, ist es dabei egal, wer das Würfeln übernimmt. Basierend auf den gewürfelten Werten setzen beide Spieler ihren **Verdopplungsmarker** auf ihr Spielbrett (Würfelfarbe = Zeile, Würfelzahl = Spalte).

Nun werden die **Ballonkarten** laut Rundentafel gezogen – in der ersten Runde also eine blaue Ballonkarte. Diese wird für beide Spieler sichtbar aufgedeckt in die Mitte gelegt und gibt den **Angriffswert** der aktuellen Runde vor. Beide Spieler rechnen nun die Stärke ihrer Verteidigung zusammen (siehe Spielbrett auswerten), bevor sie die Runde abschließen.

Anschließend geht es wie im nächsten Absatz beschrieben weiter.

ALLE WEITEREN RUNDEN

Ab der zweiten Runde läuft eine Spielrunde wie folgt ab.

Bananenchips nehmen und ausgeben

Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Runde **zwei Bananenchips** aus dem Vorratssack. Diese können zusammen mit eventuell behaltenen oder durch Karten gezogene Chips aus vorherigen Runden ausgegeben werden.

Im Tausch gegen 1 Bananenchip kann eine Verteidigerkarte gezogen werden.

Im Tausch gegen 2 Bananenchips kann ein Upgradepunkt aus dem Vorratssack genommen werden. (falls der Sack leer ist entfällt diese Möglichkeit)

Gezogene Karten ausspielen

Verteidigerkarten werden offen gezogen und können entweder ausgespielt oder eingetauscht werden. Sie können jedoch **nicht auf der Hand behalten** werden.

Kämpfer- und Unterstützerkarten werden auf einem freien Feld des eigenen **Spielbretts** platziert. Da die Karten teilweise basierend auf ihrer Platzierung unterschiedliche Effekte haben, ist hierbei strategisches Mitdenken gefragt!

Eine gezogene Karte kann auch als Upgrade für eine identische platzierte Karte genutzt werden. Dabei wird die gezogene Karte gegen einen Upgradepunkt aus dem Vorratssack getauscht, welcher auf der identischen platzierten Karte eingesetzt werden muss.

Aktionsskarten werden hingegen direkt nach dem Ziehen ausgespielt und anschließend abgeworfen. Aktionen, die das **Spielbrett des Gegners** betreffen, werden dabei erst ausgespielt, wenn beide Spieler alle anderen Karten ausgespielt und alle Upgradepunkte verteilt haben. Wird eine Karte getauscht, auf der Upgradepunkte liegen, werden diese **nicht mit getauscht** und können vom ursprünglichen Besitzer auf seinen anderen Karten **neu verteilt** werden.

Haben beide Spieler Aktionsskarten, die das Spielbrett des Gegners betreffen, setzt der Spieler mit der **höheren Gesundheit** seine Karten zuerst ein. Bei gleicher Gesundheit beginnt der ältere Spieler.

Upgradepunkte nutzen

Upgradepunkte können auf Karten mit **freien Upgradeplätzen** auf dem eigenen Spielbrett platziert werden. Die Upgradeplätze werden dabei **von oben nach unten befüllt**, wobei der orangene Kreis bei **Stufe 1** als **bereits gefüllt** und damit aktiv gilt. Mit einem Upgradepunkt kann somit Stufe 2 und mit einem weiteren Upgradepunkt Stufe 3 einer Karte aktiviert werden. Dabei ist immer **nur die höchste geupgradete Stufe** einer Karte bzw. nur der Effekt der höchsten Stufe aktiv.

Karten eintauschen

Passen gezogene oder bereits platzierte Karten nicht (mehr) zur aktuellen Strategie, können diese vor dem Würfeln für Bananenchips eingetauscht werden. Eine Karte wird dabei für genau einen Bananenchip eingetauscht, der jedoch erst in der nächsten Runde genutzt werden darf. Auf den Karten liegende Upgradepunkte gehen dabei verloren und werden zurück in den Vorratssack gelegt.

Würfeln und Verdopplungsmarker platzieren

Nachdem beide Spieler alle gewünschten Aktionen ausgeführt haben, wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Da das Würfelergebnis für beide Spieler gilt, ist es dabei egal, wer das Würfeln übernimmt. Basierend auf den gewürfelten Werten setzen beide Spieler ihren Verdopplungsmarker auf ihr Spielbrett (Würfelfarbe = Zeile, Würfelzahl = Spalte).

Gegnerwelle erstellen

Sind die Verdopplungsmarker platziert, wird nun die Anzahl an Ballonkarten laut Rundentafel von den entsprechenden Stapeln gezogen. Die auf den Ballonkarten stehenden Angriffswerte werden nach Ballonart zusammengezählt, um so die Stärke der Gegnerwelle zu bestimmen.

Um das Zusammenzählen zu erleichtern, kann die Begleitapp genutzt werden. Für die Gegnerwelle werden dafür die Werte der Karten auf der blauen Seite eingetragen. Alternativ empfehlen wir Stift und Papier als Hilfe beim Zusammenrechnen.



Spielbrett auswerten

Um herauszufinden, wie gut die aufgebaute Verteidigung der aktuellen Gegnerwelle standhält, muss jeder Spieler sein Spielbrett auswerten. Der insgesamte Verteidigungswert ergibt sich dabei aus den Stärkewerten der einzelnen Karten – diese müssen nach Ballonart zusammenaddiert werden. Auch hierfür empfehlen wir die Begleitapp, aber es geht auch analog mit Papier und Stift.

Manche Unterstützerkarten bringen zudem zusätzliche Bananenchips, welche jetzt aus dem Vorratssack genommen werden und in der nächsten Runde eingesetzt werden können.

Kommt es bei den Stärkewerten oder Bananenchips zu Kommazählungen, wird immer abgerundet!

Dabei muss auch auf den Verdopplungsmarker geachtet werden! Sollte er auf einer Karte liegen, wird der Effekt dieser Karte ein zweites Mal ausgeführt, also z.B. doppelter Schaden oder die doppelte Anzahl an erhaltenen Bananenchips...

Gesundheit berechnen und Runde abschließen

Ist sowohl die Gegnerwelle als auch die Verteidigung berechnet, werden die Werte verglichen, um den Gesundheitsverlust zu ermitteln.

Wurde zum Auswerten die Begleitapp genutzt, ist dieser Schritt supereinfach. Einfach auf den mittigen Herzkopf drücken und es wird angezeigt, wie viel Gesundheit verloren wurde.

Wird Papier und Stift genutzt, läuft die Berechnung nach folgenden Regeln ab:

Als erstes werden die Stahl- und Camowerte der Gegnerwelle von denen der Verteidigung abgezogen. War die Verteidigung dabei besser aufgestellt als die Gegnerwelle, können die verbleibenden Stahl- bzw. Camowerte nun auch für normale Ballons genutzt werden. War die Gegnerwelle stärker, wird die eigene Gesundheit um die Menge an verbleibenden Ballons verringert. Der Gesundheitsmarker wird dabei auf den neuen Wert gesetzt.

Nun sind die normalen Ballons dran: auch hier wird der Wert der Gegnerwelle von der Verteidigung abgezogen – kommt hierbei ein positiver Wert heraus: Glückwunsch, die Verteidigung hat Stand gehalten! Ist das Ergebnis negativ – wenn noch Stahl- und/oder Camowerte aus der Verteidigung übrig sind, werden diese jetzt abgezogen. Immernoch negativ? Dann verliert der Spieler leider die Anzahl der verbleibenden Ballons an Gesundheit.

Beispiel:	Gegnerwelle	Verteidigung
	🔴 x26 🔵 x6 🟢 x12	🔴 x22 🔵 x3 🟢 x14

Wir beginnen mit den Camo-Werten: $14 - 12 = 2$, heißt also die Verteidigung hält Stand.

Nun die Stahl-Werte: $3 - 6 = -3$, es werden also 3 Gesundheit abgezogen.

Als letztes die normalen Werte: $22 - 26 = -4$, wir würden also 4 Gesundheit verlieren.

Zum Glück haben wir noch 2 Camowerte aus der Verteidigung übrig – so verlieren wir nur 2 Gesundheit. Insgesamt verlieren wir diese Runde also 5 Gesundheit.

Haben beide Spieler ihre Gesundheit berechnet, wird der Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundentafel gesetzt und die nächste Runde beginnt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nach einer Runde die Gesundheit eines Spielers auf 0 gefallen ist. Liegt die Gesundheit des anderen Spielers dann noch über 0, gewinnt dieser. Haben beide Spieler keine Gesundheit mehr, endet das Spiel unentschieden.

Überleben beide Spieler die 15. Runde, so gewinnt der Spieler mit der höheren Gesundheit – bei gleicher Gesundheit endet das Spiel unentschieden.

Regelvariation: Statt unentschieden bei 0 Gesundheit kann die Gesundheit auch ins Negative gehen: Fällt die Gesundheit beider Spieler in der gleichen Runde auf oder unter 0, so gewinnt der Spieler, dessen Gesundheit weniger negativ ist.

DIE VERTEIDIGER



Wurfpeilaffe, Ninjaaffe & Bombenwerfer

Diese drei sind zuverlässige Akteure, die unabhängig von anderen Einflüssen gegen Ballons verteidigen: Der Wurfpeilaffe gegen normale Ballons, der Bombenwerfer gegen Stahlballons und der Ninjaaffe gegen Camoballons.

Nagelwerfer

Der Nagelwerfer verteidigt gegen normale Ballons, hat jedoch einen besonderen Clou: Der Verteidigungswert ergibt sich aus der Würfelzahl und ändert sich somit jede Runde.

Auf der ersten Stufe variiert der Wert damit zwischen 1–6, auf der zweiten Stufe erhöht sich der Bereich auf 2–7 und auf der dritten Stufe steigt der Verteidigungswert auf 4–9 pro Runde.



Superaffe

Der Superaffe ist super vielseitig und super cool! Einfach super!

Je nachdem, wo er auf dem Spielbrett platziert wird, kann er gegen unterschiedliche Ballons verteidigen. Wird er auf einem gelben Feld platziert, sind Stahlballons sein Ziel. Graue Felder sorgen dafür, dass er Camoballons fokussiert. Auf roten Feldern hingegen verteidigt er nur gegen normale Ballons, trifft dafür aber gleich ein paar mehr. Du hast die Wahl!

Alchemistaffe

Der Alchemistaffe kann gegen alle Ballonarten etwas ausrichten, doch du entscheidest die Wahrscheinlichkeiten. Welchen Ballon er fokussiert, hängt sowohl von der Platzierung auf dem Spielbrett als auch von der Würfelzahl ab.

Ist die Würfelzahl kleiner als die Zahl des Feldes, auf der die Karte liegt, sind Stahlballons das Ziel. Ist sie größer als die Feldzahl, werden Camoballons fokussiert. Und wenn genau die Zahl gewürfelt wird, auf der die Karte liegt, sind normale Ballons der Fokus.

Heißt also, je weiter links auf dem Spielbrett platziert, desto wahrscheinlicher ist Stahl, und je weiter rechts, desto wahrscheinlicher ist Camo das Ziel.



Mörseraffe

Ein Mörser ist eine mächtige Waffe, trifft aber nicht immer. Wenn er trifft, zerstört er sogar Stahl, sonst reicht es nur für normale Ballons.

Ob er trifft, hängt dabei von der Würfelzahl ab, wie auf der Karte zu sehen ist. Die Wahrscheinlichkeit dafür nimmt aber mit jedem Upgrade zu, so dass er auf der dritten Stufe nur noch bei einer 6 vorbeischießt...



Zaubereraffe

Darf ich vorstellen: der Zaubereraffe. Ein sozialer Kämpfer, der gerne Gesellschaft anderer Kämpfer hat, um sein volles Potenzial zu entfalten. Ist der Zaubereraffe die einzige Kämpferkarte in der Zeile des Spielbretts, hat er nur einen geringen Verteidigungswert. Liegt jedoch noch mindestens ein Kämpfer (bzw. zwei wenn upgraded) in der gleichen Zeile, schnellen die Werte in die Höhe!



Sniperaffe

Der Sniperaffe entdeckt selbst die verstecktesten Camoballons! Aber manchmal trifft er sie besser, manchmal schlechter... Am besten würfelt man nur Grau mit dem Farbwürfel, dann verteidigt er nämlich super gegen Camoballons. Wird Rot oder Gelb gewürfelt trifft er zwar auch ein paar Ballons, aber deutlich weniger. Also am besten upgraden, dann erhöht sich in beiden Fällen der Verteidigungswert deutlich!

Druidenaffe

Als Aktionskarte wird der Druidenaffe nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern direkt wieder abgeworfen. Dafür darfst du aber deinen Gesundheitsmarker um 5 Felder nach oben setzen und dir so bessere Überlebenschancen sichern.



Bananenkiste

Die Bananenkiste beschert dir zwei zusätzliche Bananenchips, die du dir aus dem Vorrat nehmen und auch direkt wieder ausgeben kannst! Da es sich um eine Aktionskarte handelt, wird diese nicht auf dem Spielfeld platziert, sondern direkt nach der Aktion abgeworfen.



Bumerangaffe

Der Bumerangaffe sorgt dafür, dass du eine Karte deiner Wahl von deinem Spielfeld mit einer Karte deiner Wahl vom gegnerischen Spielfeld tauschen musst. Liegen auf deiner oder der Karte des Gegners dabei Upgradepunkte, werden diese nicht mitgetauscht und dürfen vom Besitzer auf seinen anderen Karten verteilt werden. Danach wird die Karte abgeworfen.

Haben beide Spieler diese Karte oder die Nagelfabrik, setzt der Spieler mit der höheren Gesundheit seine Karten zuerst ein. Bei gleicher Gesundheit beginnt der ältere Spieler.

Nagelfabrik

Mit der Aktionskarte Nagelfabrik darfst du eine Karte oder einen Upgradepunkt deiner Wahl vom gegnerischen Spielfeld entfernen. Die entfernte Karte wird dann abgeworfen bzw. bei einem Upgradepunkt zurück in den Vorrat gelegt. Danach wird auch diese Karte abgeworfen.

Solange noch Upgradepunkte auf einer Karte liegen, kann diese Karte nicht entfernt werden.

Haben beide Spieler diese Karte oder den Bumerangaffen, setzt der Spieler mit der höheren Gesundheit seine Karten zuerst ein. Bei gleicher Gesundheit beginnt der ältere Spieler.



Affendorf

Das Affendorf bringt dir jede Runde mehr Bananenchips, wenn sich noch anderen Unterstützer in der gleichen Spalte des Spielbretts befinden. Stufe 1 und 2 bringen dabei pro anderem Unterstützer einen zusätzlichen Bananenchip, der direkt beim Auswerten des Spielbretts aufgenommen wird. Stufe 3 bringt dann sogar 2 Bananenchips pro anderem Unterstützer in der gleichen Spalte!

Das heißt also, dass diese Karte auch gar keinen Effekt haben kann, wenn kein anderer Unterstützer in der Spalte liegt. Also gut nachdenken beim Platzieren!

Bananenfarm

Die Bananenfarm bringt dir auf Stufe 1 und 2 jede Runde verlässlich einen Bananenchip mehr, den du direkt beim Auswerten des Spielbretts aufnimmst. Stufe 3 bringt dann sogar 2 Bananenchips extra pro Runde, allerdings nur, wenn die Karte keine angrenzenden Karten hat (also direkt links, rechts, drüber oder drunter – diagonal zählt nicht als angrenzend). Auf Stufe 3 reduziert sich pro Nachbar die Anzahl an extra Bananenchips um 0,5, wobei bei halben Werten abgerundet wird. Ein Nachbar reicht also schon aus, um die Extra Bananenchips auf 1,5 und somit auf 1 zu reduzieren.



Helikopterpilot, Pionieraffe & Klebstoffschütze

Diese drei Unterstützer machen ihrer Rolle alle Ehre: sie funktionieren am besten, indem sie den Kämpfern unterstützend zur Seite stehen!

Je mehr Kämpferkarten auf dem Spielbrett an diese drei Unterstützer angrenzen (diagonal zählt nicht als angrenzend), desto stärker werden ihre Verteidigungswerte.

Der Pionieraffe nimmt sich Stahlballons als Ziel und der Helikopterpilot fokussiert sich auf Camoballons. Der Klebstoffschütze verteidigt gegen normale Ballons mit leicht höheren Werten.

Pro Nachbar erhöht sich der Verteidigungswert um den auf der Karte angegebenen Wert der Stufe, wobei halbe Werte abgerundet werden.

Zum Beispiel würde ein Klebstoffschütze so auf Stufe 1 mit drei Nachbar-Kämpfern einen Verteidigungswert von 4,5, abgerundet also 4 haben.



