



4 MONKEYS



TONI SERRADESANFERM

Components

- 4 decks with 40 figure cards each
- 4 sets with 11 combo tiles each
- 4 "Banana skins" tiles
- 1 timer, 4 player aids and 1 rule set

NOTE: some paper and pencil might be necessary at the end of each round to note down the score.



Game overview

In this game players will be monkeys in a research lab where scientists are trying to determine which of them is the smartest in order to send him to the first space flight to Mars.

Various sets of colored figures are projected onto a screen and monkeys will have to do their best to quickly try and reproduce these combinations by pressing the right buttons on their individual panels.

If they do it right they get some peanuts. Each game lasts for 3 rounds during which players will try to score as much as possible. The player with the most points at the end of the game will be the winner and be eventually sent to Mars!

Figure cards

All four decks are made up of the same cards and come in one of the following colors - yellow, green, red or blue. There are four figures in the game - circle, triangle, square and pentagon. Each card has two of such figures, which may be of the same kind or different. If both figures are the same, then one of them will be on a golden button.



Combo tiles



Combo tiles indicate the combination that has to be reproduced with the figure cards and the points awarded to the player during the scoring phase. Both sides of the tile show the same combination, but the orange side of the tile is worth 1 point less than the green side.

Round setup

1. Each player select a deck. If there are less than four players put back into the box any decks that have not been chosen.
2. Each player shuffles his cards and places them face-down between himself and the player sitting on his right.

3. Take one set of combo tiles for each player (Exception: in 2-player games three sets are used).
4. Each player receives the starting combo tile 'Hand replenish' and places it in front of him with the 0 value facing up.
5. Player aids should be kept within easy reach.
6. The combo sets are shuffled together and placed in the middle of the table with the green side up. Next, divide them into as many leveled stacks as the number of players plus 2.
7. One player sets the timer to 4 minutes and switches it on while saying 'Start!'.
(**ATTENTION:** Before starting the game, players must decide whether the timer is to be left in full view or if no player may look at the timer once it's running).
8. All players draw 5 cards from their decks.

Player actions

All players perform their actions simultaneously, without taking turns –the fastest player will most likely get more points! Available actions:

A) Grabbing a combo tile

Each combo tile indicates the set of figures or cards that are needed to fulfil that combo. If a player has the necessary figures/cards in his hand, he can grab the combo tile from the combo stacks and place the required cards face down in front of him, beneath the combo tile (bluffing is allowed; see below). The combo tile must be placed with the green side up. If, after completing a combo the player has less than 5 cards in his hand he draws from his deck until he has 5 cards again.



Once a player has grabbed a combo he may not put it back in the stacks, even if he later realizes he has made a mistake.

NOTE: As combo tiles are grabbed some stacks will eventually be depleted and therefore there will be less stacks available.

NOTE: If a player runs out of cards from his own deck he may draw cards from another player's deck.

B) Burning a combo tile

A player may 'burn' one of his combo tiles at any time. In order to burn a combo the player must turn the combo tile to the orange side. After doing so he immediately draws three cards. Combos that are already burned (i.e., on their orange side) may not be burned again.



'Hand replenish' tile



The combo tile which is given to all players at the beginning of the game is special and may be used in two different ways:

- It may be used at any time to discard all the cards in one's hand and draw 5 new cards from the deck or;
- It may be used at any time to draw 3 additional cards.

Just like other combo tiles, this tile must be turned over when it is used and therefore may only be burned once per round.

C) Revealing a new combo tile

A player may only reveal a new combo tile if he has already acquired all combo tiles displayed in the stacks. In order to reveal a new combo tile the player simply selects one of the combo stacks and puts the top-most tile next to the other stacks, hence revealing the tile underneath and so having in total one more tile available for all players. This process may be repeated as long as the player has already acquired all available combos.

End of the round

The round finishes immediately as soon as:

- The timer rings or;
- A player calls 'Stop!', indicating he has completed all 10 different combos (the 'Hand replenish' tile and the 'Banana skins' tile are not counted).

If the player that called "Stop!" is found to have less than 10 different combo tiles, he is subtracted 10 points from his previous score and the round is played again from the beginning.

Once the timer goes off or a player calls "Stop!" all players must immediately interrupt their actions and discard their hand. Next, the scoring phase takes place.

Scoring phase

Once the round is finished the following steps are carried out:

Step 1. Look for any repeated combos

All players must check if they have any repeated combo tiles. If two or more combo tiles are repeated the player must discard all cards beneath and place the repeated combo tiles aside.

Step 2. Determine who is the Smartest Monkey

All players add up all visible points in their combo tiles. The Smartest Monkey is the player with the most points.

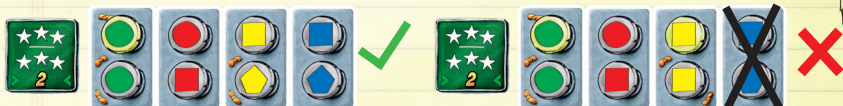
In case of a tie, the Smartest Monkey is the person (among tied players) with more burned tiles. If still tied, all tied players are considered to be the Smartest Monkeys.

Step 3. Verify the combos for the Smartest Monkey

The combos of the Smartest Monkey are checked one by one, from lowest to highest visible combo value. If two or more players are tied for the Smartest Monkey then the combos are checked alternating from one player to another. If two or more combo tiles have the same value, the player who made the combo decides which to check first.

- A combo is considered to be correct if the two following requirements are met:
- All figures needed to fulfil the combo are present in the cards beneath and;
 - The combo couldn't have been made without one of the cards.

If the combo is correct then the cards are left face up beneath the combo tile.



If the combo is incorrect (in other words, if it doesn't meet both requirements) then the cards beneath are discarded, the combo tile is placed aside and the Smartest Monkey is determined once more (Step 2). As soon as all combos belonging to the Smartest Monkey have been verified, all scores are noted down.

ATTENTION: Only the combos for the Smartest Monkey are checked –the other players' combos are NOT.

Step 4. Noting down the score

Each player scores as follows:

- The visible value of his combos tiles.
- -2 points for each combo tile that has been set aside.

Bluffing

Bluffing is permitted. Remember that since only the Smartest Monkey's combos are checked players may take the risk of grabbing some combo tiles and put some cards that clearly don't fulfil the combo criteria beneath them. As long as that player is not the Smartest Monkey during the scoring stage, he might easily get away with it.

Game end

The game is played over **three rounds**. At the end of the third round, the player with the highest score is the winner. In the event of a tie, the winner is the person (amongst tied players) who scored most in the last round. If still tied, the players share the victory.

Optional rule: Banana skins



'Banana skins' tiles may be used in games with players of different levels or to increase interaction between players.

When setting up the game each player receives a 'Banana skins' tile together with the 'Hand replenish' tile and places both tiles in front of him.

During the game a player may take one of his Banana skins immediately after grabbing a combo tile and hand it over to another player. Banana skins subtract 3 points to a player's final score during Step 4.

Games with 5 or more players

You may combine two different game sets in order to play with up to 8 players with the following rule changes:

- 5-6 players. Players should seat so that no one has another player with the same deck color sitting on neither side. All other rules remain the same.
- 7-8 players. Two playing areas must be arranged, one 4 players and the other for 3 or 4, depending on the total number. Even though players will be in different playing areas they should seat so that no one has another player with the same deck color on neither side. After each round players must change their seats so that the four players with the highest score are in the same playing area while the remaining three or four players are put in the other one.

The following rules must be applied:

- Only one timer is used for the two playing areas.
- If one player calls 'Stop!' the game finishes immediately in both areas.
- 'Banana skins' tiles may only be handed over to players in the same playing area.
- Players that run out of cards may only draw from decks in their same playing area.
- Combo tiles can only be grabbed from one's own playing area.
- The scoring phase is common to both playing areas.
- A game lasts four rounds.

Family version

If you want a lighter, more forgiving game apply the following rule changes during the Scoring phase:

- Step 2. The Smartest Monkey is the player with the most combo tiles. In the event of a tie, the following tie-breakers are applied in this order:
 - The player with the least burned combo tiles.
 - The player with the combo tile of highest value, followed by the second highest value, etc.
 - The player who is ahead in the score.
 - If still tied, all tied players are considered to be the Smartest Monkey.
- Step 4. Scoring:
 - +1 for each unburned combo
 - +1 for every two burned combo tiles
 - -1 for each incorrect combo
 - +1 for being the Smartest Monkey at the beginning of Step 4.
- Set the timer to 5 minutes.

Designer: Toni Serradesanferm

Illustrations: Bascu. www.bascu.com

Translation: Oriol Garcia

Thanks to all the testers. Special mention to Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

SCORING EXAMPLE




Claire, Tom and Ian have finished the first round with the following combo tiles:





Step 1. Ian has repeated one combo. He puts aside both combo tiles and discards the cards beneath them.



Step 2. Claire has 7 points and Tom has 11. Ian, with 13 points, is the Smartest Monkey.

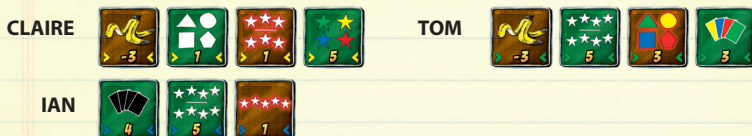
Step 3. Ian's combos are checked.  is correct. However, the cards beneath  are  and therefore 1 pentagon is missing. The combo is set aside.

Step 2. Ian with 12 points still is the Smartest Monkey.

Step 3. They continue verifying Ian's combos. Beneath the  tile there is . The combo could have been fulfilled also without the second card, and therefore is incorrect. The combo tile is put aside.

Step 2. Now Tom has become the Smartest Monkey with 11 points.

Step 3. Tom's three combos are checked and all of them are found to be correct. No other combos are checked (even though everyone can clearly see that Claire has placed only one card beneath the 5-points combo tile!).



Step 4. Scores are noted down for each player:

Claire. **4 points** (7 combo points – 3 for the Banana skins tile)

Tom. **8 points** (11 combo points – 3 for the Banana skins tile)

Ian. **2 points** (10 combo points – 8 for four discarded combos)

Play continues with the setup of the second round.

4 MONKEYS

TONI SERRADESANFERN



Spielmaterial

- 4 Stapel mit jeweils 40 Symbolkarten
- 4 Sätze mit jeweils 11 Kombinationsplättchen
- 4 Plättchen „Bananenschalen“
- 1 Stoppuhr, 4 Kombinations-Übersichtskarten
- 1 Spielanleitung

ACHTUNG: Bleistift und Papier können nötig sein, um die Ergebnisse am Ende jeder Runde zu notieren.



Ziel des Spiels

Eine Gruppe von Wissenschaftlern will herausfinden, welcher ihrer Laboraffen am intelligentesten ist, um ihn auf die erste Weltraummission zum Mars zu schicken. Um die Affen zu testen, zeigen die Wissenschaftler ihnen auf einem Bildschirm mehrere Kombinationen verschiedenfarbiger Symbole. Die Affen sollen diese so schnell wie möglich nachbilden, indem sie die richtigen Schaltknöpfe ihrer Konsolen drücken. Wenn sie sich gut anstellen, erhalten sie als Belohnung ein paar Erdnüsse. Das Spiel besteht aus drei Runden. Jeder Spieler versetzt sich in die Rolle eines Affen und muss versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, ist der Gewinner und darf somit zum Mars fliegen.

Symbolkarten

Alle vier Stapel enthalten die gleichen Karten. Sie unterscheiden sich lediglich in der Farbe ihrer Rückseite: gelb, grün, rot und blau. Jede Karte zeigt eine Kombination zweier geometrischer Figuren (Kreise, Dreiecke, Quadrate und Fünfecke), die gleich oder unterschiedlich sein können. Wenn beide Figuren auf der Karte gleich sind, ist eine von ihnen auf einem goldenen Schaltknopf abgebildet.



Kombinationsplättchen



Die Kombinationsplättchen zeigen zum einen die Kombinationen, die die Spieler mit ihren Karten nachbilden sollen, und zum anderen die Punkte, die die Spieler für jede richtige Kombination erhalten. Beide Seiten der Plättchen zeigen die gleiche Kombination, aber die orangefarbene Seite ist immer einen Punkt weniger wert als die grüne Seite.

Rundenvorbereitung

1. Jeder Spieler sucht sich einen Symbolkartenstapel aus. Bei weniger als vier Spielern werden vor Beginn der ersten Runde die übrigen Stapel zurück in die Schachtel gelegt.

- Die Spieler mischen ihre Karten gut durch und legen sie verdeckt zwischen sich selbst und dem Spieler, der rechts von ihnen sitzt, auf den Tisch.
- Pro Spieler kommt jeweils ein Satz Kombinationsplättchen zum Einsatz. (Ausnahme: Bei dem Spiel zu zweit werden insgesamt drei Sätze verwendet.)
- Jeder Spieler erhält als Startkombination das Plättchen „Handkarten ablegen“ und legt es mit dem Wert 0 nach oben vor sich auf den Tisch.
- Die Kombinations-Übersichtskarten sollten immer in Sichtweite sein, damit man sie jederzeit zur Hilfe nehmen kann.
- Alle Kombinationsplättchen, die in der Runde zum Einsatz kommen, werden nun gemischt und in der Mitte des Tisches mit der grünen Seite nach oben ausgelegt. Anschließend werden alle Plättchen in so viele Stapel wie Spieler plus 2 aufgeteilt. Dabei sollten alle Stapel gleich hoch sein.
- Einer der Spieler stellt die Stoppuhr auf vier Minuten. Wenn er die Stoppuhr drückt gibt er gleichzeitig das Startsignal.
(**ACHTUNG:** Vor Spielbeginn sollte entschieden werden, ob die Stoppuhr während der einzelnen Runden für alle Spieler zu sehen bleibt, damit diese die verbleibende Zeit einschätzen können, oder nicht.)
- Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Stapel.

Die Aktionen

Alle Spieler führen ihre Aktionen gleichzeitig aus, ohne eine bestimmte Reihenfolge einzuhalten. Der Schnellste hat die besseren Chancen zu gewinnen! Die möglichen Aktionen:

A) Ein Kombinationsplättchen nehmen

Jedes Kombinationsplättchen zeigt eine bestimmte Kombination von Symbolen, die die Spieler mit ihren Karten nachbilden sollen. Wenn ein Spieler die entsprechenden Karten mit den Symbolen hat, die für diese Kombination nötig sind, kann er das Plättchen von den Stapeln in der Mitte des Tisches an sich nehmen und es mit der grünen Seite nach oben auf die Karten legen, die für diese Kombination benötigt werden. Die entsprechenden Karten muss der Spieler dabei verdeckt unter das Plättchen vor sich auf den Tisch legen (hierbei darf geschummelt werden, siehe weiter unten). Wenn die Spieler nach einer erstellten Kombination weniger als fünf Karten auf der Hand haben, können sie Karten von ihrem Stapel nachziehen, bis sie wieder im Besitz von insgesamt fünf Karten sind.



ANMERKUNG: Da die Spieler im Laufe einer Runde Kombinationsplättchen wegnehmen, können einige Stapel aufgebraucht werden. Somit stehen für den Rest der Runde weniger Stapel zur Verfügung.

ANMERKUNG: Wenn ein Spieler alle Karten seines eigenen Stapels aufgebraucht hat, kann er Symbolkarten von den Stapeln der anderen Spieler ziehen.

B) Eine Kombination „verbrauchen“

Ein Spieler kann zu jedem Zeitpunkt eine bereits von ihm erstellte Kombination „verbrauchen“. Er muss lediglich das Kombinationsplättchen, das auf ihr liegt, umdrehen, so dass nun die orange Seite nach oben zeigt. Jetzt darf er sofort drei Karten ziehen. Die Kombinationen, die bereits einmal „verbraucht“ wurden (die also orange sind) können nicht erneut „verbraucht“ werden.



Das Sonderkombinationsplättchen „Handkarten ablegen“



Das Kombinationsplättchen, das die Spieler zu Beginn des Spiels erhalten, hat eine besondere Funktion und kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden:

- Man kann das Plättchen jederzeit spielen, um alle Handkarten abzulegen und fünf neue Karten vom Stapel zu ziehen.
 - Man kann das Plättchen jederzeit spielen, um drei zusätzliche Karten vom Stapel zu ziehen.
- Genau wie die übrigen Kombinationsplättchen kann das Sonderkombinationsplättchen „Handkarten ablegen“ nur ein einziges Mal pro Runde gespielt werden. Nach seinem Einsatz wird das Plättchen umgedreht.

C) Ein neues Kombinationsplättchen aufdecken

Die Spieler können nur dann ein neues Kombinationsplättchen aufdecken, wenn sie bereits alle der Kombinationen, die in diesem Moment sichtbar oben auf den Stapeln liegen, nachgebildet haben. Um eine neue Kombination aufdecken zu können, sucht sich der Spieler einen der Stapel aus und nimmt das oberste Plättchen ab. Er legt es mit der grünen Seite nach oben neben den Stapel (er beginnt also einen neuen Stapel). So wird sofort das nächste Plättchen des Ursprungstapels sichtbar, was bedeutet, dass es nun eine neue Kombination für alle Spieler gibt. Diese Aktion kann beliebig oft wiederholt werden, und zwar so lange, bis der entsprechende Spieler ein Kombinationsplättchen aufdeckt, das er noch nicht nachgebildet hat.

Ende einer Runde

Eine Runde endet in den folgenden zwei Fällen:

- Wenn die Stoppuhr abgelaufen ist.
- Wenn einer der Spieler die Runde für beendet erklärt, weil er alle zehn verschiedenen Kombinationen, die es in dem Spiel gibt, nachgebildet hat (die Plättchen „Handkarten ablegen“ und „Bananenschale“ zählen nicht).

Wenn sich herausstellt, dass der Spieler, der die Runde angehalten hat, keine zehn verschiedenen Kombinationen hat, werden ihm zehn Punkte von der Punktzahl abgezogen, die er zu Beginn der Runde hatte. Die nicht vollendete Runde wird wiederholt. Wenn die Stoppuhr abgelaufen ist oder ein Spieler die Runde anhält, müssen alle Spieler sofort aufhören und alle Handkarten ablegen. Anschließend wird die Wertung vorgenommen.

Wertungsphase

Am Ende jeder Runde werden folgende Schritte ausgeführt:

Schritt 1: Überprüfen ob es mehrfache Kombinationen gibt

Jeder Spieler überprüft, ob er eine Kombination mehrfach hat. Wenn dies der Fall ist, muss er die Kombinationsplättchen und Karten der Kombination, die mehrfach vorhanden ist, beiseite legen.

Schritt 2: Den intelligentesten Affen bestimmen

Am Ende der Runde zählen die Spieler die Punkte ihrer Kombinationsplättchen zusammen. Der Spieler, der die meisten Punkte hat, wird zum intelligentesten Affen ernannt.

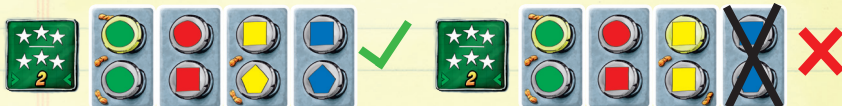
Im Falle eines Gleichstands ist derjenige Spieler der intelligenteste Affe, der (von den Spielern mit Gleichstand) die meisten orangefarbenen Kombinationen hat. Wenn auch hier Gleichstand ist, teilen sich die Spieler den Siegertitel.

Schritt 3: Die Kombinationen des intelligentesten Affen prüfen

Die Kombinationen des intelligentesten Affen werden eine nach der anderen geprüft. Hierbei fängt man bei der Kombination mit dem geringsten Wert an. Wenn sich zwei oder mehr Spieler den Titel des intelligentesten Affen teilen, wird abwechselnd vorgegangen: zunächst überprüft man eine Kombination des einen Spielers, dann eine Kombination des anderen Spielers usw. Wenn zwei oder mehr Kombinationen den gleichen Wert haben, entscheidet der Spieler, welche seiner Kombinationen zuerst geprüft werden soll. Eine Kombination wird als richtig gewertet, wenn sie die folgenden Bedingungen erfüllt:

- Die Karten unter dem Kombinationsplättchen enthalten alle nötigen Symbole, um die Kombination nachzubilden.
- Alle Karten unter dem Kombinationsplättchen sind notwendig, um die Kombination nachzubilden.

Bei einer richtigen Kombination bleiben die Karten aufgedeckt unter dem Kombinationsplättchen liegen.



Wenn die Kombination falsch ist, das heißt, dass beide Bedingungen nicht erfüllt sind, werden die Karten und das darüber liegende Kombinationsplättchen beiseite gelegt. Jetzt wird erneut bestimmt, wer der intelligenteste Affe ist (siehe Schritt 2). Wenn alle Kombinationen des intelligentesten Affen überprüft worden sind, werden die Punkte notiert.

ACHTUNG: Nur die Kombinationen des intelligentesten Affen werden nachgeprüft. Die der anderen Spieler NICHT.

Schritt 4: Die Punkte notieren

Die Wertung des einzelnen Spielers wird wie folgt vorgenommen:

- Die Summe der Werte, die auf seinen Kombinationsplättchen vermerkt sind.
- 2 Punkte Abzug für jede falsche Kombination, die in der Prüfphase festgestellt wurde.

Schummeln

Schummeln ist erlaubt! Da lediglich die Kombinationen des intelligentesten Affen überprüft werden, kann sich jeder Spieler überlegen, ob er das Risiko zu schummeln eingeht, indem er ein Kombinationsplättchen nimmt und unter das Plättchen eine oder mehrere Karten legt, die die Kriterien der Kombination, die auf dem Plättchen zu sehen ist, nicht erfüllen. Wenn er in der Wertungsphase nicht zum intelligentesten Affen gekürt wird, hat er auch große Chancen, damit durchzukommen.

Spielende

Jedes Spiel besteht aus **drei Runden**. Der Spieler, der am Ende der dritten und letzten Runde die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand ist derjenige der Gewinner, der in der letzten Runde die meisten Punkte sammeln konnte. Wenn auch hier beide Spieler gleich sind, teilen sie sich den Sieg.

Alternative Spielregeln: „Bananenschalen“



Die Plättchen mit den „Bananenschalen“ können bei unterschiedlich starken Spielern als Ausgleich eingesetzt werden oder um die Interaktion zwischen den Spielern anzuregen.

Dieses Plättchen erhält jeder Spieler zusammen mit dem Sonderkombinationsplättchen „Handkarten ablegen“ in der Vorbereitungsphase. Er legt beide Plättchen vor sich auf den Tisch. Die Spieler können ihre „Bananenschalen“ unmittelbar nachdem sie ein Kombinationsplättchen vom Stapel genommen haben an einen anderen Spieler weitergeben. Jede „Bananenschale“ bedeutet am Ende der Wertungsphase (Schritt 4) den Abzug von drei Punkten.

Spielvariante für 5 oder mehr Spieler

Zwei Spielsets von 4 Affen können miteinander kombiniert werden, so dass bis zu 8 Spieler teilnehmen können. Hierbei müssen folgende Regeländerungen beachtet werden:

- 5-6 Spieler: Die Spieler sollten so sitzen, dass kein Spieler einen Spieler mit der gleichen Stapelfarbe neben sich hat. Die restlichen Spielregeln bleiben gleich.
- 7-8 Spieler: Es werden zwei Spielbereiche eingerichtet, einer für vier Spieler und einer für drei beziehungsweise vier Spieler, abhängig von der Gesamtanzahl aller Spieler. Auch hier sollten alle so sitzen, dass kein Spieler einen Spieler mit der gleichen Stapelfarbe neben sich hat. Am Ende jeder Runde tauschen die Spieler die Plätze, damit sich die vier Spieler mit der höchsten Punktzahl in einem Spielbereich messen können. Die restlichen Spieler nehmen im anderen Spielbereich Platz.

Es gelten folgende Regeln:

- Es wird nur eine einzige Stoppuhr für beide Bereiche verwendet.
- Wenn ein Spieler das Ende einer Runde ausruft, muss das Spiel in beiden Bereichen angehalten werden.
- Die „Bananenschalen“ können nur an Spieler im gleichen Spielbereich weitergegeben werden.
- Die Spieler, deren Kartenstapel zur Neige gehen, können nur von denjenigen Stapeln Karten nachziehen, die sich in ihrem eigenen Spielbereich befinden.
- Die Kombinationsplättchen können nur aus dem eigenen Spielbereich genommen werden.
- Die Wertungsphase wird für beide Spielbereiche gemeinsam durchgeführt.
- Jede Partie besteht aus 4 Runden.

Familien-Variante

Wenn eine einfachere Spielweise von 4 Affen bevorzugt wird, können folgende Änderungen in der Wertungsphase vorgenommen werden:

- Schritt 2: Der intelligenteste Affe ist derjenige, der die meisten Kombinationsplättchen hat. Bei Gleichstand gelten folgende Regeln gemäß dieser Reihenfolge:
 - Der Spieler, der das Kombinationsplättchen mit dem höchsten Wert hat, gefolgt von dem Spieler, der das Plättchen mit dem zweithöchsten Wert hat, usw.
 - Der Spieler mit der höchsten Punktzahl.
 - Wenn immer noch Gleichstand ist, teilen sich die Spieler den Titel des intelligentesten Affen.
- Schritt 4: Die Wertung des einzelnen Spielers wird wie folgt vorgenommen:
 - Plus 1 für jedes grüne Kombinationsplättchen
 - Plus 1 für jeweils zwei orangefarbene Kombinationsplättchen
 - Minus 1 für jede falsche Kombination
 - Plus 1 für den Titel „Intelligentester Affe“ zu Beginn von Schritt 4
- Die Stoppuhr auf 5 Minuten stellen.

Autor: Toni Serradesanferm - Grafik: Bascu - Deutsche Übersetzung: Sonja Wlasny

Danke an alle Spieltester und speziell an Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

BEISPIEL EINER WERTUNGSPHASE

Anna, Martin und Tom haben am Ende der ersten Runde folgende Kombinationsplättchen:



Schritt 1: Tom hat eine Kombination doppelt. Er legt beide Kombinationsplättchen sowie die darunter liegenden Karten beiseite.



Schritt 2: Anna hat 7 Punkte und Martin 11. Tom ist mit 13 Punkten der intelligenteste Affe.

Schritt 3: Die Kombinationen von Tom werden unter die Lupe genommen. Die Kombination



Diese Kombination wird für falsch befunden, da ein Fünfeck fehlt.

Schritt 2: Tom bleibt mit 12 Punkten der intelligenteste Affe.

Schritt 3: Die Spieler setzen die Überprüfung von Toms Kombinationen fort. Unter dem

Kombinationsplättchen befinden sich folgende Karten: Man

hätte die Kombination auch ohne die zweite Karte bilden können, daher zählt diese Kombination als falsch. Das Kombinationsplättchen wird zusammen mit den Karten beiseite gelegt

Schritt 2: Nun ist Martin mit 11 Punkten der intelligenteste Affe.

Schritt 3: Die drei Kombinationen von Martin werden überprüft und stellen sich als richtig heraus. Wenn alle Kombinationen des intelligentesten Affen nachgeprüft worden sind, müssen keine anderen Kombinationen mehr geprüft werden, auch wenn alle ganz klar sehen können, dass Anna nur eine einzige Karte unter das Kombinationsplättchen mit dem Wert von 5 Punkten gelegt hat.



Schritt 4: Die Punkte der einzelnen Spieler werden notiert. Das Ergebnis lautet wie folgt:

Anna: 4 Punkte (7 Punkte für die Kombinationen minus 3 für die „Bananenschalen“)

Martin: 8 Punkte (11 Punkte für die Kombinationen minus 3 für die „Bananenschalen“)

Tom: 2 Punkte (10 Punkte für die Kombinationen minus 8 für falsche oder wiederholte Kombinationen)

Das Spiel wird mit der Vorbereitung der nächsten Runde fortgesetzt.

4 MONKEYS

TONI SERRADESANFERM



Conteúdo da caixa

- 4 baralhos com 40 cartas Figura cada um
- 4 conjuntos com 11 peças de Combinação cada um
- 4 peças "Casca de Banana"
- 1 temporizador, 4 ajudas de jogo, 1 livro de regras

NOTA: Pode ser útil ter por perto papel e lápis para anotar a pontuação no final de cada turno.



Resumo do jogo

Neste jogo, cada jogador assumirá o papel de um macaco de laboratório tentando provar aos cientistas que é o mais inteligente e que, como tal merece ser escolhido para ser enviado no primeiro voo a Marte. Vários conjuntos de figuras coloridas serão projectados numa tela e os macacos terão que fazer rapidamente o seu melhor para reproduzir essas combinações, pressionando os botões à direita nos seus painéis individuais. Se o fizerem correctamente ganham algumas bananas.

Cada jogo tem a duração de 3 turnos, durante o qual os jogadores vão tentar marcar o máximo de pontos. O jogador com mais pontos no final do jogo será o vencedor e será eventualmente enviado para Marte!

Cartas Figura

Todos os quatro baralhos (amarelo, verde, vermelho e azul) contêm exactamente as mesmas quarenta cartas. Existem figuras de quatro tipos: círculo, quadrado, triângulo e pentágono. Cada carta apresenta duas figuras, que podem ser do mesmo tipo ou de tipos diferente. Se ambas as figuras são as mesmas, então uma delas estará sobre um disco de ouro.



Peças de Combinação



As peças de Combinação indicam a combinação que tem de ser reproduzida com as Cartas Figura e os pontos que serão atribuídos ao jogador que a conseguir completar. Ambos os lados da peça mostram a mesma Combinação, mas o lado laranja vale 1 ponto menos do que o lado verde.

Preparação de um Turno

1. Cada jogador recebe um baralho de cartas. Se houver menos de quatro jogadores, os baralhos sobrantes colocam-se na caixa e não serão usados durante a partida.
2. Cada jogador baralha as suas cartas e coloca-as num monte, de face para baixo, entre si e o jogador sentado à sua direita.

3. Toma-se um conjunto de peças Combinação por cada jogador (Excepção: em partidas de 2 jogadores usam-se 3 conjuntos).
4. Cada jogador recebe a peça inicial “Reabastecer a Mão” e coloca-a à sua frente com o valor 0 para cima.
5. As ajudas de jogo devem ser mantidas ao alcance dos jogadores.
6. Os conjuntos de peças Combinação são misturados, colocados no meio da mesa com o lado verde para cima e empilhados em tantos montantes quanto o número de jogadores mais 2 (ex.: 5 montes numa partida com 3 jogadores).
7. Um dos jogador configura o temporizador para 4 minutos e liga-o, dizendo ‘Partida!’
(ATENÇÃO: antes de começar o jogo, os jogadores devem decidir se o temporizador é deixado à vista, ou se nenhum jogador pode olhar para o cronómetro durante o jogo).
8. Todos os jogadores biscam 5 cartas de seu baralho.

Acções dos Jogadores

Todos os jogadores executam suas acções simultaneamente. O jogador mais rápido vai provavelmente conseguir mais pontos! Acções disponíveis::

A) Recolher uma peça Combinação

Cada peça Combinação indica o número de figuras necessárias para conseguir essa combinação. Se um jogador tem as figuras necessárias / cartas na mão, pode recolher a peça Combinação e colocar as cartas necessárias de face para baixo na frente dele, debaixo da peça Combinação (fazer bluff é permitido, conforme descrito adiante). A peça Combinação deve ser colocada com o lado verde para cima. Se, após apanhada a peça Combinação, um jogador tem menos de 5 cartas na mão, bisca mais cartas de forma a ter de novo 5 cartas em mão.

Uma vez apanhada uma peça Combinação, não pode ser colocada de volta nas pilhas, mesmo se o jogador percebe que cometeu um erro.

NOTA: À medida que as peças Combinação são recolhidas, é natural que o número de pilhas sobre a mesa diminua.

NOTA: Se um jogador ficar sem cartas no seu baralho, pode biscar cartas do baralho de outro jogador.



B) Queimar uma peça Combinação

Um jogador pode queimar uma das suas peças Combinação a qualquer momento. Para queimar uma peça Combinação, um jogador deve voltar a peça voltando o lado laranja para cima. Após fazer isso, ele bisca de imediato três cartas adicionais. As peças Combinação que já estão queimadas (ou seja, com o lado laranja virado para cima) não podem ser queimadas novamente.



Peça "Reabastecer a Mão"



A peça Combinação que é dada a todos os jogadores no início do jogo é especial e pode ser usada a qualquer momento de duas maneiras diferentes:

- Para descartar todas as cartas na mão e biscar 5 novas cartas do baralho ou;
- Para biscar 3 cartas adicionais.

Tal como as outras peças de Combinação, esta peça deverá ser virada quando é usado, assegurando-se assim que só é usada uma vez por turno.

C) Revelar uma nova peça Combinação

Um jogador só pode revelar uma nova peça Combinação se já recolheu da mesa todas as peças Combinação que podia recolher (dadas as cartas que tem em mão e a opção de queimar cartas ou reabastecer a mão). A fim de revelar uma nova peça Combinação o jogador simplesmente selecciona uma das pilhas de Combinação e coloca a primeira peça dessa pilha de lado (formando uma pilha de uma só peça), revelando a peça seguinte e disponibilizando assim mais uma peça Combinação para todos os jogadores. Este processo pode ser repetido sempre que o jogador já adquiriu todas as combinações disponíveis.

Fim do turno

O turno termina assim que:

- O temporizador toque ou;
- Um dos jogadores grite "Stop!", indicando que completou todas 10 combinações diferentes (a peça "Reabastecer a Mão" e a peça "Casca de Banana" não são contadas.

Se, depois de ter gritado "Stop!", o jogador não completou pelo menos 10 combinações diferentes, perde 10 pontos e o turno joga-se de novo desde o início.

Uma vez que o temporizador toca ou um jogador grita "Stop!" todos os jogadores devem interromper imediatamente o seu jogo e descartar as cartas que têm na mão. Em seguida, procede-se à contagem de pontos.

Contagem de pontos

Passo 1. Procurar pelas Combinação repetidas

Todos os jogadores devem verificar se têm peças Combinação repetidas. Se duas ou mais peças Combinação são repetidas, o jogador deve descartar todas as cartas por baixo e colocar ambas as peças de Combinação repetidas de lado.

Passo 2. Determinar quem é o macaco mais inteligente

Todos os jogadores devem somar todos os pontos visíveis nas suas peças Combinação. O macaco mais inteligente é o jogador com maior número de pontos. Em caso de empate, o macaco mais inteligente é a pessoa (entre os jogadores empatados) com mais peças queimadas. Se continuarem empatados, todos os jogadores empatados são considerados como os macacos mais inteligentes.

Etapa 3. Verificação das peças Combinação do macaco mais inteligente

As combinações do macaco mais inteligente são validadas uma a uma, da combinação de valor mais baixo à de valor mais alto. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados, as combinações de um são validadas pelo outro e vice-versa. Se duas ou mais peças Combinação têm o mesmo valor, o jogador que fez a combinação decide qual se deve validar primeiro.

- Uma Combinação é considerada estar correcta se cumpre os seguintes dois requisitos:
- Todas as figuras necessárias para cumprir a combinação estão presentes nos cartões abaixo e;
 - A combinação não poderia ter sido feito sem uma das cartas.
- Se a combinação for correcta, então as cartas ficam viradas para cima sob a peça combinação.



Se a combinação é incorrecta (ou seja, se não cumprir ambos os requisitos), as cartas por baixo da peça Combinação são descartadas, a peça Combinação é colocado de lado e determina-se de novo qual é o macaco mais inteligente (Passo 2).

ATENÇÃO: Apenas as combinações para o macaco mais inteligente são validadas. As combinações dos restantes jogadores não o são.

Etapa 4. Anotação da pontuação

Cada jogador marca os seguintes pontos:

- O valor das suas peças Combinação visíveis.
- -2 pontos por cada peça Combinação anulada.

Fazer bluff

Fazer Bluff é permitido. Só as combinações do macaco mais inteligente são controladas, pelo que os jogadores podem correr o risco de apanhar algumas peças Combinação e colocar sob elas algumas cartas que não cumpram os critérios. Se esses jogadores não forem o macaco mais inteligente nesse turno, não serão penalizados.

Final da Partida

O jogo é disputado em **três turnos**. No final do terceiro turno, o jogador com a maior pontuação será o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é a pessoa (entre jogadores empatados) que marcou mais pontos no último turno. Se ainda assim o jogo estiver empatado, os jogadores partilham a vitória.

Regras Opcionais: Cascas de Banana



As peças "Casca de Banana" podem ser utilizadas em partidas com jogadores de níveis diferentes ou para aumentar a interação entre os jogadores.

Ao preparar a partida, cada jogador recebe uma peça "Casca de Banana" juntamente com a peça "Reabastecer a Mão" e coloca ambas as peças à sua frente.

Durante a partida, logo após recolher uma peça Combinação, um jogador pode dar a sua peça "Casca de Banana" a um adversário, o que o fará perder 3 pontos no momento da contagem final (na Etapa 4).



Jogos com cinco ou mais jogadores

Podem combinar-se duas caixas do jogo para jogar com até 8 jogadores. Aplicam-se as seguintes mudanças nas regras:

- 5-6 jogadores. Os jogadores devem sentar-se de forma a que, de cada lado da mesa, ninguém tenha um baralho da mesma cor. Todas as outras regras permanecem as mesmas.
- 7-8 jogadores. Os jogadores dividem-se em duas áreas de jogo, uma com 4 jogadores e outra com 3 ou 4. Mesmo que os jogadores estejam em áreas de jogo diferentes, devem sentar-se de forma a que, de cada lado da mesa, ninguém tenha um baralho da mesma cor. Após cada turno os jogadores devem trocar de lugar para que os quatro jogadores com pontuação mais alta se sentem na mesma área de jogo, enquanto os restantes três ou quatro jogadores se sentam na outra.

As seguintes regras devem ser aplicadas:

- Apenas um temporizador é usado para as duas áreas de jogo.
- Se um jogador grita 'Stop!' O jogo termina imediatamente em ambas as áreas.
- As peças "Casca de Banana" só podem ser entregues aos jogadores na mesma área de jogo.
- Os jogadores que acabarem as suas cartas só podem biscar dos baralhos dos adversários que estejam na mesma área de jogo.
- Os jogadores apenas podem recolher as peças de Combinação da sua área de jogo.
- A fase de pontuação é comum a ambas as áreas de jogo.
- Uma partida dura quatro turnos.

Versão Família

Para quem quiser um jogo mais leve e mais indulgente, podem aplicar-se as seguintes alterações às regras de pontuação:

- Etapa 2. O macaco mais inteligente é o jogador com mais peças Combinação. Em caso de empate, os seguintes mecanismos de desempate são aplicados por ordem:
 - O jogador com menos peças Combinação queimadas.
 - O jogador com a peça combinação de maior valor, seguido pelo segundo valor mais alto, etc.
 - O jogador que tem maior pontuação.
 - Se o empate persiste, todos os jogadores empatados são considerados o macaco mais inteligente.
- Etapa 4 – Contagem de Pontos:
 - +1 ponto por cada peça Combinação não-queimada
 - +1 ponto por cada duas peças Combinação queimadas
 - -1 ponto por cada Combinação incorrecta
 - +1 por ser o macaco mais inteligente no início da Etapa 4.
- Regular o temporizador para 5 minutos.

Concepção e desenho: Toni Serradesanferm

Ilustrações e desenho gráfico: Bascu

Tradução de: Vicente Moreira Rato

Com a colaboração de: Pol Cors.

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

A Rosarinho, a Matilde e a Mafalda, terminaram o primeiro turno com as seguintes peças
Combinação:



Etapa 1. A Mafalda tem uma peça Combinação repetida. Deixa de lado ambas as peças Combinação e afasta as cartas que estão por baixo.



Etapa 2. A Rosarinho tem 7 pontos e a Matilde tem 11. A Mafalda, com 13 pontos, é o macaco mais inteligente.

Etapa 3. As peças da Mafalda são validadas. A combinação é correcta. No entanto, as cartas por baixo de são e, portanto, falta um pentágono. A combinação é anulada.

Etapa 2. A Mafalda com 12 pontos, ainda é o macaco mais inteligente.

Etapa 3. Continua-se a validação das combinações da Mafalda. Debaxo da peça não

há . A combinação poderia ter sido cumprida mesmo sem a segunda carta e, portanto, é incorrecta. A peça Combinação é posta de lado.

Etapa 2. Agora, a Matilde tornou-se o macaco mais inteligente, com 11 pontos.

Etapa 3. As três combinações da Matilde são validadas e todas elas são consideradas correctas. Nenhuma outra combinação é verificada (embora todos possam ver claramente que a Rosarinho colocou uma carta debaixo da peça Combinação de 5 pontos!).



Etapa 4. As pontuações de cada jogador são anotadas:

Rosarinho. 4 pontos (+7 pontos de Combinação - 3 para a peça "Casca de Banana")

Matilde. 8 pontos (11 pontos de Combinação - 3 para a peça "Casca de Banana")

Mafalda. 2 pontos (10 pontos de Combinação - 8 para quatro peças descartadas)

O jogo continua com a preparação do segundo turno.

4 MONKEYS

TONI SERRADESANFERM



Componenti

- 4 mazzi, ciascuno di 40 carte simbolo
- 4 set di tessere, ciascuno di 11 combinazioni
- 4 tessere "Bucce di banana"
- 1 timer, 4 aiuti per le combinazioni, 1 regolamento

ATTENZIONE: servono anche carta e penna per annotare i punteggi al termine di ogni mano.



Presentazione del gioco

Un gruppo di scienziati di un laboratorio sta tentando di accertare quale sia la scimmia più intelligente per inviarla su Marte con il primo volo spaziale. Per valutare gli animali, gli studiosi proiettano simboli colorati che le scimmie devono riprodurre il più velocemente possibile premendo i pulsanti presenti sulle console individuali. Se lo faranno bene, otterranno delle noccioline in premio.

La partita si divide in tre mani durante le quali ciascun giocatore deve conseguire il maggior numero possibile di punti. Il giocatore con più punti al termine della partita sarà il vincitore e sarà spedito su Marte.

Carte simboli

Tutti e 4 i mazzi contengono le stesse carte, e si differenziano soltanto per il colore del dorso: giallo, verde, rosso o azzurro. Su ogni carta è raffigurata una combinazione di due figure geometriche (cerchi, triangoli, quadrati e pentagoni) che possono essere uguali tra loro o diverse. Se le due figure sono uguali, attorno a una delle due c'è un bottone dorato.



Tessere combo



Le tessere combo indicano le combinazioni che i giocatori devono riprodurre con le carte e i punti che si ottengono per ogni combinazione corretta. Su entrambi i lati della tessera è raffigurata la stessa combinazione, ma il lato arancione vale sempre un punto meno di quello verde.

Preparazione della mano

1. Ogni giocatore sceglie un mazzo. Se sono presenti meno di 4 giocatori, si ripongono i mazzi avanzati nella scatola.
2. I giocatori mescolano le proprie carte e le pongono sul tavolo coperte, tra loro stessi e la persona alla loro destra.

3. Prendere un set di tessere combo per ciascun giocatore (tranne nelle partite con 2 giocatori, in cui si usano 3 set di tessere).
4. Ogni giocatore riceve la combinazione iniziale "Scarta la mano" e la pone sul tavolo con il valore 0 rivolto verso l'alto.
5. Si consiglia di tenere gli aiuti delle combinazioni a portata di mano per poterli consultare se necessario.
6. Si mischiano tutte le tessere combo da usare nella partita e le si posiziona al centro del tavolo, con il lato verde rivolto verso l'alto. Si dividono, quindi, in tanti mazzetti quanti sono i giocatori più due, facendo in modo che tutti i mazzetti siano della stessa altezza.
7. Uno dei giocatori regola il timer per farlo suonare dopo 4 minuti e dà il segnale di inizio.

(ATTENZIONE: prima di cominciare il gioco, si deve decidere se lasciare in vista il timer o se i giocatori non potranno visualizzarlo durante la mano.)

8. Ciascun giocatore prende cinque carte dal proprio mazzo.

Le azioni

Tutti i giocatori eseguono contemporaneamente le proprie azioni, senza turni. Il più veloce ha anche maggiori possibilità di accumulare.

Le azioni disponibili sono:

A) Prendere una tessera combo

Ogni tessera combo mostra la combinazione che i giocatori devono riprodurre con le proprie carte. Se un giocatore ha in mano le carte con i simboli necessari a realizzare una combinazione, può prendere questa tessera dai mazzetti al centro del tavolo. La mette davanti a sé con il lato verde rivolto verso l'alto e sotto pone le carte necessarie a realizzare la combinazione rivolte verso il basso (è permesso anche bluffare, vedere in seguito). Se, dopo aver realizzato una combinazione i giocatori hanno meno di cinque carte in mano, possono prenderne dal proprio mazzo fino ad avere nuovamente cinque carte.



Una volta presa la tessera, il giocatore non può più rimetterla sui mazzi anche se successivamente si accorge di avere sbagliato

NOTA: man mano che i giocatori prendono le tessere combo, i mazzetti diminuiscono e, di conseguenza, ci saranno meno mazzetti disponibili per il resto della mano.

NOTA: se un giocatore termina le carte del proprio mazzo, può rubarle dal mazzo di un altro giocatore.

B) Girare una combinazione

Un giocatore può girare in qualunque momento una delle combinazioni già realizzate. Per farlo deve soltanto capovolgere la tessera combo, in modo che il lato arancione sia rivolto verso l'alto. A questo punto, prende tre carte.

Le combinazioni girate una volta (che sono dunque in arancione) non possono più essere girate.



La combinazione speciale "Scarta la mano"



La tessera combo distribuita ai giocatori all'inizio della partita è speciale e si può usare in due modi:

- per scartare tutte le carte della mano e prenderne cinque dal mazzo in qualsiasi momento.
- per prendere tre carte in più in qualsiasi momento.

Come per le altre tessere combo, la combinazione speciale "Scarta la mano" può essere girata dopo l'uso e, pertanto, può essere usata una sola volta per mano.

C) Scoprire una nuova tessera combo

I giocatori possono scoprire una tessera combo solo se hanno già riprodotto tutte le combinazioni disponibili in cima ai mazzetti. Per scoprire una nuova combinazione, il giocatore sceglie semplicemente uno dei mazzetti, prende la tessera più in alto e con essa crea un nuovo mazzetto. In tal modo, la tessera immediatamente successiva resta allo scoperto e c'è un'altra combinazione disponibile per tutti i giocatori. Questo procedimento può essere ripetuto tutte le volte necessarie fin quando il giocatore in questione non scopre una tessera combo che non ha ancora.

Termine della mano

La mano termina quando:

- il timer suona;
- uno dei giocatori indica il termine della mano dopo aver riprodotto le 10 diverse combinazioni che costituiscono il gioco (le tessere "Scarta la mano" e "Bucce di banana" non contano).

Se il giocatore che ha interrotto la partita non ha 10 combinazioni differenti, gli vengono tolti 10 punti dal punteggio che aveva all'inizio della mano e quest'ultima viene ripetuta.

Quando il timer suona o un giocatore indica il termine della mano, gli altri giocatori devono fermarsi immediatamente e posare le carte. Si passa quindi al conteggio dei punti.

Conteggio dei punti

Passo 1. Controllare se ci sono combinazioni ripetute

Tutti i giocatori devono controllare se hanno ripetuto qualche combinazione. Se sì, si devono mettere da parte le tessere combo e le carte sotto di esse.

Passo 2. Determinare chi sia la Scimmia più intelligente

I giocatori sommano i punti delle loro tessere combo al termine della mano. Il giocatore con più punti verrà dichiarato la Scimmia più intelligente.

In caso di pareggio, la Scimmia più intelligente sarà la persona con più combinazioni arancioni. Se la parità persiste, i giocatori con punteggio pari condividono il titolo.

Passo 3. Verificare le combinazioni della Scimmia più intelligente

Le combinazioni della Scimmia più intelligente vengono verificate una ad una, a cominciare dalla tessera con il valore più basso fino alla combinazione di valore maggiore. Se due o più giocatori condividono il titolo di Scimmia più intelligente, le combinazioni vengono verificate alternativamente: la combinazione di uno, poi quella dell'altro e così via. Se ci sono più tessere con lo stesso valore, il giocatore che ha realizzato la combinazione decide quale verificare per prima.

M.

Una combinazione è corretta se soddisfa le seguenti condizioni:

- Le carte sotto la tessera combo contengono tutti i simboli necessari per riprodurla;
- tutte le carte sotto la tessera combo sono necessarie a riprodurre la combinazione.



Se la combinazione è corretta, si lasciano le carte sotto la tessera combo rivolte verso l'alto. Se la combinazione non è corretta e non soddisfa entrambe le condizioni, la tessera combo e le carte al di sotto vengono lasciate da parte durante il conteggio dei punti. A questo punto, si deve determinare ancora chi sia la Scimmia più intelligente (vedere il passo 2). Quando tutte le combinazioni sono state verificate, si procede ad annotare i punteggi.

ATTENZIONE: si controllano solo le combinazioni della Scimmia più intelligente, NON quelle degli altri giocatori.

Passo 4. Annotare i punteggi

Il punteggio di ogni giocatore viene determinato come segue:

- il valore delle sue tessere combo;
- -2 per ogni combinazione non corretta trovata durante la fase di verifica.

Trabocchetti

È consentito bluffare. Poiché si controllano soltanto le combinazioni della Scimmia più intelligente, qualunque giocatore può rischiare prendendo una tessera combo e mettendo sotto di essa una o più carte che non soddisfano i criteri della combinazione in questione. Se quel giocatore non viene dichiarato "La Scimmia più intelligente", è molto probabile che riesca a spuntarla.

Fine della partita

Ogni partita è composta da 3 mani. Il giocatore con più punti al termine della terza e ultima mano è il vincitore. In caso di pareggio, la vittoria andrà alla persona, tra coloro con punteggio uguale, che avrà ottenuto più punti nell'ultima mano. Se la parità persiste, i giocatori a pari punteggio condividono la vittoria.

Regole opzionali - Bucce di banana



Le tessere "Bucce di banana" possono essere usate per incrementare l'interazione tra i giocatori o per equilibrare la partita quando non lo è. Questa tessera viene data a tutti i giocatori insieme alla combinazione speciale "Scarta la mano" durante la fase di preparazione.

I giocatori possono dare la propria tessera "Bucce di banana" a un altro giocatore dopo aver preso una tessera combo. Ogni tessera "Bucce di banana" che rimane al giocatore toglie tre punti al passo 4, durante il conteggio dei punti.

Giocare con 5 o più giocatori

Con due scatole di 4 Monkeys è possibile organizzare partite che coinvolgano fino a 8 giocatori, purché si applichino i seguenti cambiamenti alle regole:

- 5-6 giocatori: i posti vengono distribuiti in modo che un giocatore non sia mai seduto accanto a un altro con un mazzo dello stesso colore. Le altre regole vengono mantenute.

M.

- 7-8 giocatori: si preparano due aree di gioco, una per 4 giocatori e l'altra per le 3 o 4 persone restanti (in base al numero totale). Nonostante la partita si svolga in due aree separate, i posti vengono distribuiti in modo che un giocatore non sia mai seduto accanto ad un altro con un mazzo dello stesso colore.

Al termine di ogni mano i giocatori cambiano di posto affinché i quattro giocatori con il punteggio più alto possano confrontarsi fra loro nella stessa area di gioco, mentre gli altri giocatori rimangono nell'altra.

Si applicano le seguenti regole:

- si usa un solo timer per entrambe le aree di gioco.
- se un giocatore indica il termine di una mano, la partita si interrompe in entrambe le aree di gioco.
- le "Bucce di banana" possono essere date solo ai giocatori dell'area di gioco in cui si sta giocando.
- i giocatori che terminano le carte del proprio mazzo potranno rubarle solo ai giocatori dell'area in cui si sta giocando.
- le tessere combo si possono prendere solo nell'area in cui si sta giocando.
- il conteggio dei punti è comune ad entrambe le aree.
- ogni partita è costituita da quattro mani.

Versione familiare

È possibile giocare una versione più leggera e indulgente di 4 Monkeys, applicando i seguenti cambiamenti nel conteggio dei punti:

- Passo 2. La Scimmia più intelligente è il giocatore con più tessere combo. In caso di pareggio, applicare le seguenti regole di spareggio nell'ordine stabilito:
 - il giocatore con il minor numero di combinazioni arancioni (tessere girate).
 - il giocatore con la tessera combo di valore più alto, seguito dal giocatore con la tessera combo che abbia il secondo valore più alto, ecc.
 - il giocatore con il punteggio più alto;
 - se la parità persiste, i giocatori con punteggio pari condividono il titolo di Scimmia più intelligente.
- Passo 4. Il punteggio di ogni giocatore viene determinato come segue:
 - +1 ogni tessera combo in verde;
 - +1 ogni due tessere combo in arancione;
 - -1 ogni combinazione non corretta;
 - +1 a chi è la Scimmia più intelligente all'inizio del passo 4.
- Programmare il timer affinché ogni mano duri 5 minuti.

Concetto e disegno: Toni Serradesanferm

Design artistico e grafico: Bascu

Translation: Paola Ieie

In collaborazione con: Pol Cors

© HomoLudicus Juegos, S.L. 2010

ESEMPIO DEL CONTEGGIO DEI PUNTI



Anna, Maria e Giacomo hanno terminato la prima mano con le seguenti tessere combo realizzate:



Passo 1. Giacomo ha ripetuto una combinazione e quindi deve lasciare da parte le due tessere combo e le carte servite per realizzarle.




Passo 2. Anna ha 7 punti e Maria 11. Giacomo, con 13 punti, è la Scimmia più intelligente.

Passo 3. Si iniziano a verificare le combinazioni di Giacomo. La  combinazione è corretta. Tuttavia, ha formato la combinazione  con le seguenti carte:




La combinazione non viene considerata corretta perché manca un pentagono e la tessera combo viene messa da parte insieme alle carte servite per realizzarla.

Passo 2. Giacomo, con 12 punti, è ancora la Scimmia più intelligente.

Passo 3. Si continuano a controllare le combinazioni di Giacomo. Sotto la tessera combo 



ci sono le carte: . La combinazione avrebbe potuto essere realizzata senza la seconda carta. Pertanto, la combinazione non viene considerata corretta e la tessera combo viene messa da parte insieme alle carte servite per realizzarla.

Passo 2. Adesso, con 11 punti, è Maria la Scimmia più intelligente.

Passo 3. Si verificano le tre combinazioni di Maria e si conferma che sono corrette. Una volta controllate tutte le combinazioni della Scimmia più intelligente della mano, non è necessario verificarne altre. Tutti, comunque, possono chiaramente vedere che Anna ha posto una sola carta sotto la tessera combo da 5 punti.



Passo 4. Si annota il punteggio di ogni giocatore e si ottengono i seguenti risultati:

Anna. 4 punti (7 punti di combinazioni -3 per le "Bucce di banana")

Maria. 8 punti (11 punti di combinazioni -3 per le "Bucce di banana")

Giacomo. 2 punti (10 punti di combinazione -8 per combinazioni non corrette o ripetute)

Il gioco continua con la preparazione della mano seguente.