

JÜRGEN P. K. GRUNAU

MONKEY FUN

GERANGEL UM DIE 4ER-REIHE

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!



Mit der
kostenlosen
Erklär-App



IDEE UND SPIELZIEL

Die Affen sind los! Schaffst du es mit deiner Affenbande 4 aneinander liegende Felder zu besetzen? So kannst du das Spiel gewinnen und die anderen hinter dir lassen. Die Karten, die du ausspielst, zeigen an, auf welches Feld du einen Affen setzen darfst. Doch aufgepasst! Die anderen Affen warten schon, um dir diesen Teil des Waldes streitig zu machen. Ein Feld ist nur dann wirklich sicher, wenn du 2 Affen mehr als alle anderen darauf sitzen hast.



Es gewinnt die Person, die zuerst mit ihren Affen eine **Reihe aus 4 zusammenhängenden Felder** gebildet hat! Es sind **waagrechte, senkrechte oder diagonale Reihen** gültig. Zusätzlich musst du die **Mehrheit** an Affen auf diesen Feldern haben, d.h. auf jedem dieser Felder die meisten Affen haben.

So sehen mögliche Gewinn-Reihen aus.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt den Spielplan mit einer Seite eurer Wahl auf den Tisch. Nehmt für das erste Spiel die Spielplanseite mit der „1“ in einer Ecke.
- Jede Person setzt sich jeweils vor eine Spielplanseite.
- Alle erhalten je 20 Affen in einer Farbe und legen diese vor sich hin.
- Alle erhalten 4 Karten. Haltet diese Karten vor den anderen geheim.
- Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel bereitgelegt (Zahlen verdeckt). Ausgespielte Karten werden als Ablagestapel mit den Zahlen sichtbar neben dem Nachziehstapel abgelegt.
- Ihr entscheidet, wer das Spiel beginnt und den ersten Zug macht.

SPIELAUFBAU FÜR 4 PERSONEN

INHALT

- 1 Spielplan (doppelseitig)
- 55 Karten
- 80 Affenfiguren
- 1 Anleitung



SPIELABLAUF

Ein Spielzug besteht aus:

1 EINE ODER MEHRERE KARTEN AUSSPIELEN

- Bist du am Zug, musst du **mindestens 1** von deinen Handkarten ausspielen. Du darfst auch 2, 3, oder 4 Handkarten auf einmal ausspielen.
- Spielst du 2 oder mehr Karten aus, zählst du **alle Zahlen** auf den ausgespielten Karten zusammen und verwendest das Ergebnis.
- Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablagestapel.

2 EINEN AFFEN SETZEN

- Nun setzt du einen Affen auf das Feld, das die Zahl deiner ausgespielten Karte(n) anzeigt.
- Setze deine Affen innerhalb eines Feldes immer an die gleiche Position. Das ist **immer der Kreis an der dir zugewandten Spielplanseite**.
- Pro Spielzug darfst du immer nur einen Affen setzen.

3 KARTEN NACHZIEHEN

- Abschließend ziehst du so viele neue Karten vom Nachziehstapel, dass du wieder 4 Karten auf der Hand hast.
- Sind alle Karten des Nachziehstapels verbraucht, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Nachdem du die Schritte 1-3 ausgeführt hast, beginnt ein neuer Spielzug und es geht im Uhrzeigersinn mit der nächsten Person weiter.

BEISPIELSPIELZUG

Je dunkler das Feld, desto höher ist die Zahl - so kannst du dich beim Zahlenfinden orientieren!



1

KARTE(N) AUSSPIELEN

Blau spielt 2 Karten. Zusammen ergeben diese die Zahl 11.

2

1 AFFEN SETZEN

Blau setzt einen Affen auf Feld 11.

3

KARTE(N) NACHZIEHEN

Da Blau 2 Karten gespielt hat, müssen nun 2 neue Karten gezogen werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

DAS FELD GEHÖRT DIR

- ▼ Sobald du auf einem Feld **2 Affen mehr als alle anderen Personen** gesetzt hast, gehört das Feld dauerhaft dir. **Keine andere Person darf mehr einen Affen auf dieses Feld setzen.**
- ▼ Um anzuzeigen, dass nun dieses Feld dir gehört, nimm 2 deiner Affen und schiebe diese in die Mitte des Feldes. Lege alle anderen Affen, die auf diesem Feld waren, zurück in die Schachtel (**nicht wieder vor euch**).



Blau hat 2 Affen mehr als alle anderen Personen auf dem Feld.



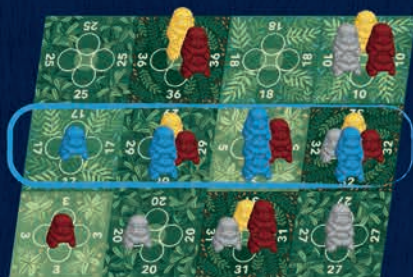
Nun gehört dieses Feld Blau. Alle anderen Figuren kommen in die Schachtel.

KEINE PASSENDEN KARTEN

Kannst du mit **keiner deiner Handkarten** – auch nicht mit einer Kombination aus mehreren Handkarten – einen Affen setzen, lege alle deine Handkarten auf den Ablagestapel und 1 Affen in die Schachtel zurück. Ziehe anschließend 4 neue Karten. Danach endet dein Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn eine Person die **Mehrheit** an Affen auf 4 Feldern hat. **Dabei müssen die 4 Felder als Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal zusammenhängen.**



Beispiel: Blau gewinnt!

Falls es **keiner Person gelingen sollte, eine solche Reihe zu bilden**, endet das Spiel, wenn alle ihre 20 Affen auf den Spielplan gesetzt haben. Entfernt am Spielende von allen Feldern diejenigen Affen, die auf dem Feld in Unterzahl sind. Wenn auf einem Feld **gleich viele** Affen von mehreren Personen stehen, werden **alle** Affen von diesem Feld genommen. Am Ende sollten nur die Affen von einer Person auf einem Feld stehen.

Jetzt zählen alle die Zahlen der Felder zusammen, auf welchen sie noch Affen stehen haben. Die Felder müssen nicht zusammenhängen.

Wer nun die höchste Gesamtpunktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer das Feld mit der höchsten Zahl besitzt.

Beispiel 1:

Auf Feld 23 ist am Spielende Gelb mit 3 Affen vertreten; Rot mit 2 Affen, Grau ebenfalls mit 2 Affen. Rot und Grau befinden sich in der Unterzahl und entfernen ihre Affen. Übrig auf Feld 23 bleibt Gelb. Für Gelb zählt dieses Feld mit 23 Punkten.



Beispiel 2:

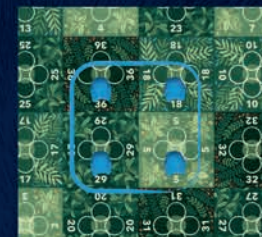
Auf Feld 7 ist am Spielende Rot mit 2 Affen vertreten; Grau mit 2 Affen und Gelb mit 1 Affen. Gelb befindet sich in der Unterzahl und entfernt die gelben Affen. Übrig bleiben zunächst Rot und Grau. Da diese beiden aber gleich viele Affen auf dem Feld haben, heben sie sich gegenseitig auf und werden ebenfalls entfernt. Auf Feld 7 gibt es also für keine Person Punkte.



SPIELVARIANTEN

SCHNELLES SPIEL

Bei dieser Variante habt ihr **eine Gewinnmöglichkeit mehr** als im normalen Spiel. Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt und endet sofort, wenn eine Person die Mehrheit an Affen auf 4 Feldern hat. Dabei müssen die 4 Felder entweder als Reihe **horizontal, vertikal oder diagonal** verlaufen (normales Spiel) oder ein 2x2 Felder großes Quadrat umfassen.



Zusätzliche Gewinn-Möglichkeit.

AFFEN IM QUADRAT (SOLO-VARIANTE)

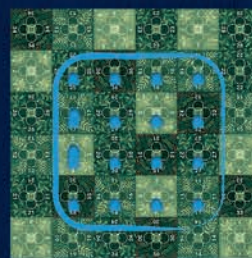
Bereite das Spiel ganz normal vor, wie beim Spielaufbau beschrieben. Lege die 20 Affen für dich bereit.

Ziel der Solo-Variante ist es, mit 16 Affen ein **Quadrat** zu bilden, das eine **Seitenlänge von 4x4 Feldern** hat. Die Felder des Quadrats sollen dabei in der Mitte des Spielplans liegen. Auf die Randfelder des Spielplans setzt du also keine Affen. Jedes Feld des Quadrats soll am Spielende von einem deiner Affen besetzt sein (16 Affen insgesamt).

Die Affen setzt du, wie im normalen Monkey Fun-Spiel, durch das Ausspielen von 1 oder mehreren Karten. Wenn du einen Affen gesetzt hast, endet die Runde und du ziehst wieder auf 4 Handkarten nach. Es beginnt eine neue Runde.

Sollte es dir mit deinen Handkarten nicht möglich sein, einen Affen auf ein noch freies Feld des Quadrats zu setzen, musst du einen **Minus-Turm** bauen. Das bedeutet, dass du den neuen Affen auf ein Feld setzt, wo sich bereits einer deiner Affen befindet. Setze den neuen Affen einfach auf den vorhandenen Affen. Du darfst maximal 4 Minus-Türme bauen. Auf einen Minus-Turm darfst du aber mehrere Affen setzen (insgesamt maximal 5 Affen auf einem Feld). Die Zahlen deiner Minus-Turm-Felder werden am Spielende zusammengezählt und als Minuspunkte verrechnet. Sollte es dir selbst mit Hilfe eines Minus-Turms nicht möglich sein, einen Affen auf ein Feld zu setzen, endet das Spiel für dich und du hast verloren.

Du gewinnst, wenn es dir in der 16. bis 20. Runde gelingt, **alle Felder des Quadrats zu besetzen**. Der letzte Affe, den du setzt, um das Quadrat zu vervollständigen, bringt dir genau die **Zahl des Feldes als Pluspunkte**. Von diesen Pluspunkten werden aber noch die Minuspunkte deiner Minus-Turm-Felder abgezogen. Daraus ergibt sich deine Gesamtpunktzahl.



Beispiel: Du setzt deinen letzten Affen auf Feld 31 und schaffst es somit, das Quadrat zu bilden. Du hast aber je einen Minus-Turm auf Feld 17 und 3 gebaut. Daher beendest du das Spiel mit 11 Punkten – denn von den 31 Punkten werden 20 Punkte (17+3) abgezogen.

Versuche das Spiel mit einer möglichst hohen Gesamtpunktzahl (maximal: 36) zu beenden! Wenn du nach **20 Runden das Quadrat nicht zustande bringst**, hast du **verloren**.

Hinweise zum
Verpackungsmüll:
[https://www.kosmos.de/
disposal](https://www.kosmos.de/disposal)



Autor: Jürgen P. K. Grunau
Illustration und Grafik: Elli Jäger
3D-Figuren: Far Away 3D, pdlab
Redaktion: Felix Noe, Laura Wimmer
Entwicklung: Tizia Maczkowski, Sarah Brodbeck
Herstellung: Alicia Kaufmann

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testen und Regellesen geholfen haben.

Alle Rechte vorbehalten.
Art.-Nr.: 683740