



MONKEY Life

REGOLAMENTO



MONKEY LIFE



GIOCATORI: 2 a 6
ETÀ: 7+
CARTE: 102

PER VINCERE LA PARTITA

Sii il primo giocatore a raggiungere 12 Punti Scimmia!

CONTENUTO

78 CARTE SCIMMIA

10 CARTE PREDATORI

8 CARTE D'AZIONE

6 CARTE TOP BANANA

1 TABELLONE SEGNA PUNTI

**6 PEDINE SCIMMIA
COLORATE**

13 carte per ciascuno delle 6 banane colorate

3 Tigri, 3 Anaconde, 2 Coccodrilli, 2 Pipistrelli

Con 5 specialità individuali

Cerchio blu sul retro della carta

Magnetico

Magnetici

COME ACQUISIRE PUNTI SCIMMIA

***1 PUNTO:** Il giocatore che ha collezionato il maggior numero di carte (Tutte le carte contano) (Sciogliere la parità: Il giocatore con il maggior numero di carte Top Banana è il vincitore)

1 PUNTO: Per ogni carta di Baby Scimmia (6 carte in totale)

NOTA: Se vinci una carta Baby Monkey, puoi aggiungere il punto sul Tabellone Segnapunti mentre stai giocando.

***1 PUNTO:** Il giocatore che ha collezionato più carte Predatori (10 carte in totale) (Sciogliere la parità: Somma i numeri nelle carte. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore)

***1 PUNTO:** Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte Top Banana (13 carte in totale) (Sciogliere la parità: Somma i numeri nelle carte. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore)

*** =** Se c'è un pareggio tra i giocatori dopo gli spareggi, nessun punto verrà assegnato ai giocatori.)

IMPOSTAZIONE

2 giocatori: Dare 6 carte ciascuno - (rimuovi 2 set completi di banana colorate, per un totale di 26 carte, rimuovi tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento per un totale di 4 carte)

3 giocatori: Dare 6 carte ciascuno - (rimuovi 2 carte Scimmia, preferibilmente con il numero di banana più basso, rimuovi tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento per un totale di 4 carte)

4 giocatori: Dare 6 carte ciascuno

5 giocatori: Dare 4 carte ciascuno - (rimuovi 2 carte Scimmia, preferibilmente con il numero di banana più basso, rimuovi tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento per un totale di 4 carte)

6 giocatori: Dare 4 carte ciascuno

Squadre: Se hai 4 o 6 giocatori, potete giocare a Squadre. 2 giocatori contro 2, 3 contro 3, o 3 Squadre da 2 giocatori ciascuna. I membri della squadra devono alternare le loro posizioni a sedere con gli avversari attorno al tavolo da gioco. Non puoi sederti accanto a un giocatore della stessa squadra.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- ☾ Via da Scimmia è un gioco di carte di strategia composto da **Giri** e **Partite**.
- ☾ Per iniziare una **Partita**, mettete le 6 carte Top Banana (cerchio blu sul retro della carta) a faccia in giù e mescolateli.
- ☾ Il giocatore più giovane sceglie a caso una delle 6 carte **Top Banana**, per rivelare la Banana Colorata più forte per la **Partita**. Queste saranno chiamate carte "**Top Banana**". Le carte Scimmia con la banana colorata, uguale alla **Top Banana**, sono considerate le carte più potenti della **Partita**.
- ☾ Posiziona la carta **Top Banana**, che è stata selezionata, sul cerchio tratteggiato blu sul Tabellone Segnapunti, a faccia in su, per ricordare ai giocatori qual è la banana colorata più forte per la **Partita**. Metti da parte le altre 5 carte Top Banana, di diversi colori, poiché non verranno utilizzate.

Scegli un dealer (mazziere) per distribuire le carte. Distribuisci a ciascun giocatore, a faccia in giù, il numero di carte indicato nella sezione **Impostazione** sopra elencata. Le carte rimanenti diventano il mazzo, e vengono poste sul Sole (cerchio giallo) sul tabellone segnapunti, a faccia in giù.




- ☾ Per iniziare il **Giro**, il giocatore più giovane inizia per primo, selezionando una carta dalla loro mano e mettendola scoperta sul tavolo. Il gioco continua in senso orario.
- ☾ **IL GIRO TERMINA DOPO CHE TUTTI I GIOCATORI HANNO COMPLETATO IL PROPRIO TURNO.** (Per determinare il vincitore del Giro, vedere la sezione **Strategie Vincenti** della sezione di seguito).
- ☾ Il vincitore raccoglierà tutte le carte giocate nel **Giro**, comprese le carte d'**Azione**, dal centro del tavolo, e li aggiunge nel suo mazzo delle vincite.

CONSIGLIATO: Quando giochi in Squadre, puoi scegliere un membro della Squadra, per raccogliere le carte vincenti per l'intera Squadra in un mazzo.

- ☾ Alla fine di ogni **Giro**, ogni giocatore prenderà 1 carta dal mazzo, per sostituire la carta giocata, partendo dal vincitore del **Giro** e procedendo in senso orario.
- ☾ Il giocatore che ha vinto l'ultimo **Giro**, inizia il **Nuovo Giro**.
- ☾ **LA PARTITA TERMINA QUANDO NON CI SONO PIÙ CARTE RIMASTE NEL MAZZO, E I GIOCATORI NON HANNO PIÙ CARTE RIMASTE IN MANO.**
- ☾ Alla fine della **Partita**, conta i tuoi **Punti Scimmia**. Spostare la **Pedina Scimmia** sulla foglia nel tabellone segnapunti, che corrisponde al numero totale di punti guadagnati dal giocatore o dalla Squadra.

REGOLE

- ☾ Per iniziare un **Giro**, gioca una carta **Scimmia** con una banana colorata, una carta **Predatore** o una carta d'**Azione**.

- ☾ Ogni carta **SCIMMIA** contiene una **BANANA COLORATA**,  **NUMERI** con valori da **0 A 12**.  La carta con il Numero più alto è la carta più forte. Queste carte hanno foglie **Verdi**. 

- Carte **PREDATORI** sono carte speciali che possono essere giocate contro qualsiasi banana colorata, comprese le carte Top Banana. Il Numero sulla carta Predatore determinerà la forza della carta. Queste carte hanno foglie Gialle.



- Solo una carta d'**AZIONE** può essere utilizzata per giocare per Giro. (Vedi le descrizioni sulle carte d'Azione di seguito, per determinare le abilità della carta). Queste carte hanno foglie Bianche.



- Le carte Top Banana, sono le carte banana più potenti della Partita. Le carte Predatori con numero più alto possono sopraffarle. Le carte d'Azione possono influenzarle, in base alle loro abilità specifiche.



BANANE COLORATE

- Il primo giocatore che gioca una carta Scimmia nel Giro, imposta il Colore della Banana iniziale per il Giro.
- Quando un giocatore gioca una carta Top Banana, questa sostituisce il Colore della Banana iniziale per il Giro.
- Quando il primo giocatore gioca una carta Predatore o d'Azione, queste carte NON hanno una Banana Colorata. Spetta al giocatore successivo, che gioca una carta Scimmia, ad impostare il Colore della Banana per il Giro.
- Ricorda che la carta Top Banana è il colore della banana più forte per l'intera Partita. Per esempio:

TOP BANANA =



GIOCATORE A GIOCATORE B



CARTA PIÙ FORTE

GIOCATORE A GIOCATORE B



CARTA PIÙ FORTE

CARTE D'AZIONE

CARTA REATTIVA = Può essere applicata a un giocatore dopo che ha giocato il proprio turno

CARTA PROATTIVA = Può essere applicata a un giocatore che non ha ancora iniziato il proprio turno

POTENZIAMENTO



(Promemoria: questa carta può essere utilizzata solo quando giochi in Squadre)

Applicala su una carta Scimmia o Predatore, in modo da aumentarne il suo Numero di +5. Quando applicata a una carta di Indebolimento, annulla l'effetto di Indebolimento ($-5+5=0$).

REATTIVA: Metti la carta davanti a un membro della tua Squadra, aggiungerà (+5) alla carta che aveva giocato sul tavolo.

PROATTIVA: Metti la carta davanti a un membro della tua Squadra, aggiungerà (+5) alla carta che giocherà.

INDEBOLIMENTO

(Promemoria: questa carta può essere utilizzata solo quando giochi in Squadre)

Applicala su una carta Scimmia o Predatore, in modo da ridurne il suo Numero a -5. Quando applicata a una carta di Potenziamento, annulla l'effetto di Potenziamento ($5-5=0$).

REATTIVA: Metti la carta davanti a un membro della Squadra avversaria, sottrae (-5) alla carta che aveva giocato sul tavolo.

PROATTIVA: Metti la carta davanti a un membro della Squadra avversaria, sottrae (-5) alla carta che giocherà.



BRACCONIERE



Il bracconiere è una carta svantaggiosa che cattura gli animali. Quando viene applicata a un avversario, annulla la sua carta. La loro carta catturata non avrà alcun valore nel Giro.

REATTIVA: Metti la carta sopra la carta di un tuo avversario, "catturando" la loro carta. Può essere applicata a qualsiasi carta giocata sul tavolo.

PROATTIVA: Metti la carta davanti ad un tuo avversario. Poi prendi una carta a caso dalla mano del tuo avversario e mettila sotto la carta bracconiere, "catturandola".

NOTA: L'avversario ha l'opzione di mischiare le sue carte prima che tu scelga a caso una carta dalla loro mano.

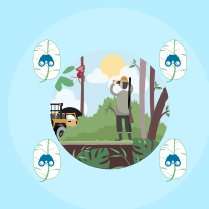
Poiché tu hai giocato una carta dalla mano del tuo avversario, questo conta come se loro avessero giocato il loro turno nel Giro.

BRACCONIERE CON IL BINOCOLO

Funziona allo stesso modo come la "Carta del Bracconiere". Inoltre, questo bracconiere ha un binocolo, che aiuta a individuare gli animali in lontananza. L'avversario contro cui tu giochi questa carta, dovrà mostrare all'intero gruppo di giocatori, le carte che sta tenendo in mano nel **Giro**.

REATTIVA: Metti la carta sopra la carta di un tuo avversario, "catturando" la loro carta. L'avversario dovrà anche mostrare le carte che sta tenendo in mano, scoperte, all'intero gruppo di giocatori.

PROATTIVA: Metti la carta davanti ad un tuo avversario. Poi prendi una carta a caso dalla mano del tuo avversario e mettila sotto la carta bracconiere, "catturandola".



NOTA: L'avversario ha l'opzione di mischiare le sue carte prima che tu scelga a caso una carta dalla loro mano.

L'avversario dovrà mostrare le carte che sta tenendo in mano, scoperte, all'intero gruppo di giocatori. Poiché tu hai giocato una carta dalla mano del tuo avversario, questo conta come se loro avessero giocato il loro turno nel **Giro**.

SCAMBIO BANANE

Questa carta d'Azione ti permette di **Cambiare** o **Scambiare** carte con un avversario.

REATTIVA: Scambia la tua carta con la carta di un avversario, mettendo la tua carta d'Azione davanti a loro, e prendendo la loro carta e mettendola davanti a te. Il tuo avversario riceverà la tua carta d'Azione, che non ha valore, mentre la sua carta diventerà la tua carta.

PROATTIVA: Metti la tua carta d'Azione davanti a te, poi seleziona un avversario e Cambia le carte dalla tua mano con loro. Devi cambiare un minimo di 1 carta, fino ad un massimo di tutte le carte che hai in mano.








NOTA: L'avversario ha l'opzione di mischiare le sue carte prima che tu scelga a caso una carta dalla loro mano.

Se l'avversario non ha ancora giocato durante il **Giro**, avrà comunque la possibilità di fare una giocata durante il proprio turno.



NOTA AGGIUNTIVA: Se stai giocando la carta come ultima carta in una **Partita**, considerala come una giocata **Reattiva**, e scambia la carta con il tuo avversario. Il giocatore che ha giocato la carta di **Scambio** vince il **Giro**.




ESEMPIO 1:

Se il giocatore A inizia il **GIRO** giocando una carta Scimmia, con la Banana , con il Numero , per **VINCERE** il giocatore B potrebbe:



- Giocare una carta Scimmia, con la Banana , con il Numero  o superiore.
- Giocare una carta Predatore, con il Numero  o superiore.
- Giocare una carta Top Banana di qualsiasi Numero.
- Giocare una carta Bracconiere, che catturerà la carta del suo avversario.
- Giocare la carta Scambio Banane, per scambiare le carte, e ora la carta giocata dal suo avversario diventa la sua.


ESEMPIO 2:

Se il giocatore A inizia il **GIRO** con una carta Predatore  da , per **VINCERE** il giocatore B potrebbe:


- Giocare una carta Scimmia, con il Numero  o superiore, di qualsiasi Banana colorata.
- Giocare una carta Predatore, con il Numero  o superiore.
- Giocare una carta Top Banana, con il Numero  o superiore.
- Giocare una carta Bracconiere, che catturerà la carta del suo avversario.
- Giocare la carta Scambio Banane, per scambiare le carte, e ora la carta giocata dal suo avversario diventa la sua.



ESEMPIO 3:

Se il giocatore A inizia il **GIRO** giocando una carta Baby Scimmia, con la Banana , il cui colore **NON** è la Top Banana (es. Banana ) , per **VINCERE** il giocatore B potrebbe:

- Giocare una carta Top Banana (es. Banana ) di qualsiasi Numero.
- Giocare una carta Bracconiere, che catturerà la carta del suo avversario.
- Giocare la carta Scambio Banane, per scambiare le carte, e ora la carta giocata dal suo avversario diventa la sua.

ESEMPIO 4:

Se il giocatore A inizia il **GIRO** giocando una carta Top Banana, con il Numero , per **VINCERE** il giocatore B potrebbe:

- Giocare una carta Top Banana, con il Numero  o superiore.
- Giocare la carta Predatore, con il Numero .
- Giocare una carta Bracconiere, che catturerà la carta del suo avversario.
- Giocare la carta Scambio Banane, per scambiare le carte, e ora la carta giocata dal suo avversario diventa la sua.



**REGOLAMENTI IN ULTERIORI
LINGUE SONO DISPONIBILI
ONLINE ALL'INDIRIZZO
MONKEYLIFEGAME.COM**