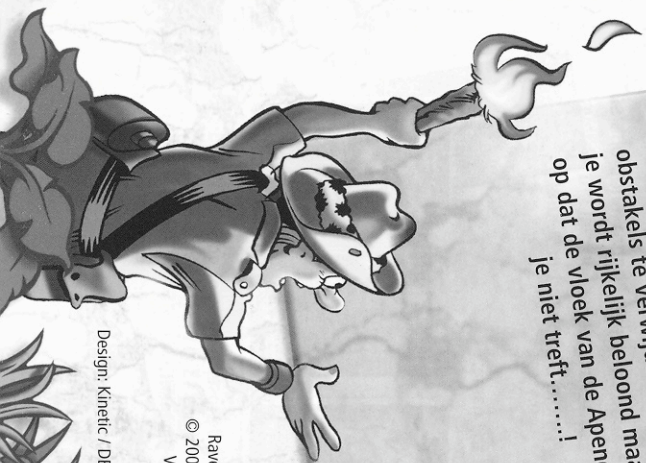


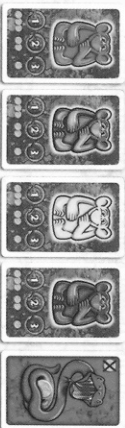
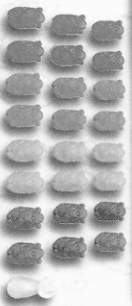
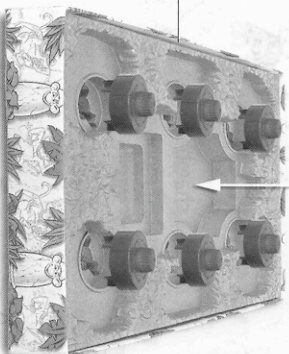
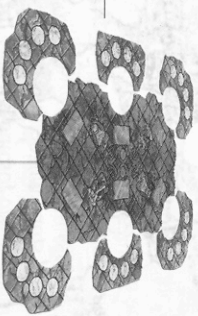
Al heel lang zijn welgestelde verzamelaars op zoek naar 24 unieke Apenbeelden. In het diepste van de jungle is nu eindelijk de Apentempel ontdekt, waarin deze beelden zich moeten bevinden. Maar wat blijkt? De schatkamers worden versperd door reusachtige stenen wielen. Alleen met listige tactiek zijn deze loodzware obstakels te verwijderen. Natuurlijk, je wordt rijkelijk beloond maar pas op dat de vloek van de Apengod je niet treft.....!



Ravensburger® spel nr. 26 322 6
 © 2003 Ravensburger Spieleverlag
 Voor 2-4 spelers vanaf 7 jaar
 Auteur: Gunter Baars
 Illustratie: Chris Mitchell
 Design: Kinetic / DE Ravensburger / KniffDesign

INHOUD:

- 1 stanskaart
 (met 6 kleine vloeren voor de schatkamers en 1 grote vloer voor de binnenplaats van de tempel)
- 6 "stenen" wielen
- 24 beeldjes
 (6 rode, 6 groene, 6 gele en 6 lila)
- 1 speelfiguur (schatgraver)
- 31 kaarten:
 24 opdrachtkaarten
 7 vloekkaarten
 2 blanco kaarten
 (s.v.p. verwijderen)
- 16 "noodlot" stokjes
 1 dobbelsteen



DOEL VAN HET SPEL

Julie helpen de schatgraver bij zijn pogingen de kamers te openen om er zoveel mogelijk beeldjes uit mee te nemen. Daarbij moet je rekening houden met de wensen van de verzamelaars en vooral die beelden mee te nemen die op de opdrachtkaart zijn afgebeeld. Want dat levert extra beloning op. Hoe minder pogingen om een schatkamer te openen je nodig hebt, des te groter is de beloning. Wie aan het eind de meeste goudstukken heeft, wint...

VOORBEREIDING

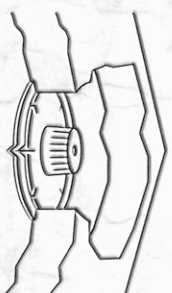
Monkey Mission wordt in de doos gespeeld. Druk **voor het allereerste spel** voorzichtig de vloeren uit de kaart. De vloeren van de 6 schatkamers worden vervolgens in de verdiepingen in de doosinzet gedrukt.

Voor elke keer dat het spel gespeeld

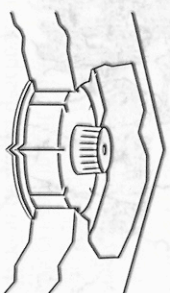
wordt, moet de vloer van de binnenplaats precies in het midden, tussen de schatkamers gelegd worden

De **Apenbeeldjes** worden over de zes schatkamers verdeeld. Zodoende zijn er in alle schatkamers vier beeldjes.

De verdeling van de kleuren is willekeurig. Tenslotte wordt iedere kamer afgesloten met een "stenen" wiel.



Geopende schatkamer



Gesloten schatkamer

HET AFSLUITEN VAN DE SCHATKAMERS

Voordat het spel begint worden de zes schatkamers afgesloten. Maar ook in de loop van het spel moeten de afzonderlijke kamers regelmatig opnieuw afgesloten worden. Dat gaat als volgt:

Neem een "stenen" wiel bij de draaiknop en plaats het in het gat voor de ingang van de schatkamer die je wilt afsluiten. Trek nu het wiel zo ver omhoog dat het net boven de rand van de doos uitsteekt. Draai het wiel nu in een willekeurige richting en zet het dan zo terug

dat de markering op de rand van het gat met één van de markeringen op het "stenen" wiel overeenstemt. Deze handeling wordt nog twee keer herhaald om er zeker van te zijn dat geen van de spelers nog weet hoe de schatkamer geopend kan worden.

Als tijdens deze afsluitprocedure het wiel in de bodem verdwijnt, wordt gewoon opnieuw begonnen, zoals hierboven beschreven.

Nu wordt het spel in het midden van de tafel geplaatst, zo dat alle spelers er goed bij kunnen.

De **24 opdrachtkaarten** worden samen met de **7 vloekkaarten** goed geschud en als stapel, met de beeldzijde naar beneden, naast de doos gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid en met de beeldzijde naar boven op de stapel gelegd. Als de bovenste kaart een vloekkaart mocht blijken te zijn, wordt hij blind in de stapel geschoven en wordt de volgende bovenste kaart omgedraaid neergelegd.



Voor iedere schatkamer bevindt zich in de bodem van de binnenplaats een steenveld.

Voor het spel begint wordt de **schatgraver** op een willekeurig veld geplaatst.

Tenslotte krijgt iedere speler **4 "noodlot" stokjes**, die hij voor zich op tafel legt. De overblijvende stokjes blijven in de doos.

SPELVERLOOP

Er wordt gepeeld in de richting van de wijzers van de klok (linksom). De jongste speler begint.

rechtsom

De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en laat de schatgraver, naar gelang het gegooid aantal ogen, één, twee of drie velden naar links lopen. Vervolgens probeert hij de schatkamer waarvoor de schatgraver zich nu bevindt, te openen. Voordat hij begint moet hij duidelijk zeggen hoeveel markeringsstreepjes hij het wiel naar links wil draaien - één, twee of drie keer.

rechts

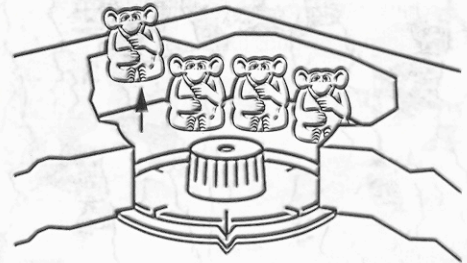
rechts!

Let op: als een speler in de haast vergeet te zeggen hoe vaak hij zal draaien, geldt dat hij "drie keer" heeft gezegd.

De speler draait het wiel nu net zo veel markeringsstreepjes naar links, als hij heeft gezegd.

- **Als het wiel tijdens het draaien niet in de grond zinkt**, is deze beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt. Ook hij gooit de dobbelsteen, verplaatst de schatgraver en probeert een schatkamer te openen.
- **Als het wiel tijdens het draaien in de grond zinkt**, houdt niets de schatgraver meer tegen. De speler mag één beeldje uit de schatkamer meenemen.

Let op: per beurt mag slechts één beeldje, **van links naar rechts** (vanuit de deuropening gezien) uit de schatkamers worden gehaald. Als een speler een schatkamer opent, neemt hij dus altijd het beeldje dat aan de linker kant staat.



De fortuinlijke speler krijgt nu ook de opdrachtkaart, legt die voor zich neer en zet het beeldje er op. Het aantal draaien die hij vooraf **genoemd** heeft, bepaalt op welk veld van de opdrachtkaart hij zijn verovering zet.

Mocht het wiel vóór dat alle aangekondigde draaien zijn voltooid in de grond zinken, wordt het beeldje toch op het veld dat het **vooraf** genoemde aantal draaien aangeeft, gezet.

Het vooraf genoemde aantal draaien bepaalt ook de waarde van het beeldje - hoe minder draaien, des te hoger de waarde.

Als een speler het wiel dus één keer draait, neemt hij weliswaar een groot risico maar heeft ook de kans maar liefst drie goudstukken te ontvangen.



Neemt hij zich voor om twee of drie keer te draaien dan heeft hij meer kans op succes maar ontvangt slechts twee respectievelijk één goudstuk voor zijn buit.

Belangrijk: Het loont om op beeldjes te jagen die dezelfde kleur hebben als het beeldje op het openliggende opdrachtkaartje. Als de kleuren namelijk overeenkomen levert dat bij de afrekening een extra goudstuk op.



Een gelijkkleurig beeldje levert een extra goudstuk op



De speler zet het beeldje op het veld dat het aantal vooraf genoemde draaien vermeldt



Aantal goudstukken dat de speler voor dit beeldje ontvangt

VOORBEELD:

Een speler heeft de schatgraver voor een schatkamer gezet. Hij zegt duidelijk dat hij het "stenen" wiel twee markeringsstreepjes verder wil draaien. Na de eerste draai echter zinkt het wiel al in de grond. Nu kan de speler het beeldje dat links in de kamer staat pakken. Hij krijgt de openliggende opdrachtkaart en zet het beeldje op het veld: 2 x draaien.

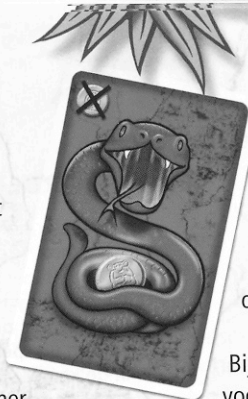


Nadat de speler een beeldje uit een schatkamer heeft gehaald, sluit hij deze weer op de hiervoor beschreven wijze.

Ter afsluiting van zijn beurt draait de speler de bovenste kaart van de stapel om. Als dit een opdrachtkaart is, is de volgende speler aan de beurt. Als het een vloekkaart is gebeurt het volgende:

VLOEKKAARTEN

Als een speler een vloekkaart omdraait, betekent dat het begin van een zenuwslopen-de extra ronde! Op de tempel rust nu de vloek van de Apengod en de eerste schatgraver die een schatkamer opent zal door deze vloek getroffen worden.



Zo gaat het net zo lang door tot een speler een schatkamer opent. Helaas mag deze speler in dit geval geen beeldje meenemen. Wel krijgt hij nu de vloekkaart die hij voor zich op tafel legt.

Bij de eindafrekening moeten de spelers voor elke vloekkaart een goudstuk van hun totale vermogen aftrekken.

De extra ronde begint bij de speler die *rechts?* links van de speler zit die de laatste schatkamer geopend heeft en er een beeldje uit geroofd heeft.

Zonder de dobbelsteen te gooien, zet hij de schatgraver op een willekeurig veld en draait vervolgens het wiel waar hij nu voor staat een markeringsstreepje verder naar links. Nu wordt het spannend! Zinkt het wiel in de bodem?

Als er niets gebeurt, heeft hij geluk en is de volgende speler aan de beurt. Deze zet de schatgraver eveneens op een willekeurig veld en draait het wiel een markeringsstreepje verder.

De vloek is nu voorlopig opgeheven. De kamer wordt volgens de regels weer gesloten, de volgende kaart wordt omgedraaid en het spel gaat weer verder.

“NOODLOT” STOKJES

Iedere speler heeft voor het spel begon vier “noodlot” stokjes gekregen. Tijdens het spel kunnen spelers deze stokjes inzetten.



- Een speler heeft de dobbelsteen gegooid en de schatgraver vooruit gezet. Hij wil echter de schatkamer waarvoor hij nu staat **niet** proberen te openen. In plaats daarvan geeft hij **een** stokje af. Nu mag hij de schatgraver één veld voor- of achteruit zetten en die kamer proberen te openen. Dat zou zin hebben als het linker beeldje in die kamer dezelfde kleur heeft als het beeldje dat afgebeeld is op de opdrachtkaart.
- Een speler heeft geprobeerd een schatkamer te openen. Het wiel is echter niet in de bodem gezakt. Door het afgeven van een stokje heeft hij het recht het wiel nog een markeringsstreepje verder te draaien. Deze extra draai wordt niet aan de waarde van het beeldje toegerekend. As de speler succes heeft, zet hij het beeldje dus gewoon op het veld van de opdrachtkaart met het aangekondigde aantal draaien.

Gebruikte "noodlot" stokjes mogen niet opnieuw gebruikt worden. Per beurt mag slechts één stokje voor een extra zet en één voor een extra slag worden ingezet. Een speler kan dus per beurt maximaal twee stokjes inzetten.

LEGE SCHATKAMERS

Als het laatste beeldje uit een schatkamer is geroofd, wordt die kamer niet meer gesloten. Het veld voor deze kamer wordt vanaf nu overgeslagen.

EINDAFREKENING

Het spel eindigt als een speler een bepaald aantal opdrachtkaarten voor zich heeft liggen. Dat zijn:

- Bij twee spelers **8**,
- Bij drie spelers **6**,
- Bij vier spelers **5** opdrachtkaarten.

EINDAFREKENING

Als een speler het juiste aantal opdrachtkaarten voor zich heeft liggen en daarmee het spel beëindigt, tellen alle spelers de waarde van hun buit bij elkaar. Dat doen ze door het aantal goudstukken bij elkaar te tellen dat op de opdrachtkaarten door beeldjes wordt gemarkeerd.

- +1 Voor elk beeldje dat dezelfde kleur heeft als het afgebeelde beeldje wordt een goudstuk bijgeteld.

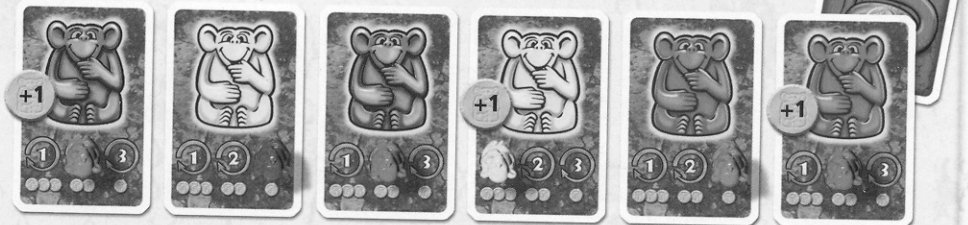
- 1 Voor iedere vloekkaart moet een goudstuk worden afgetrokken.

De speler die de meeste goudstukken heeft, wint.

Als meer spelers het hoogste aantal goudstukken hebben, wint de speler die de meeste goudstukken heeft verdiend door beeldjes met de gevraagde kleur te roven.

VOORBEELD:

Een speler heeft bij de eindafrekening de volgende kaarten voor zich liggen:



Voor zijn veroverde apenbeeldjes krijgt hij 11 ($2+1+2+3+1+2$) goudstukken. In drie gevallen is het geroofde beeldje van de gevraagde kleur (kaarten 1, 4 en 6).

Hiervoor verdient hij 3×1 goudstuk. Vanwege de vloekkaart moet hij een goudstuk aftrekken. Hij heeft dus in totaal 13 ($11+3-1$) goudstukken.