

*Hchy
Monkey*
a bottle of lice



überlebensratgeber



Überlebensausrüstung

29 Affenplättchen



4 Gorillas 5 Orang-Utans 5 Lemure



5 Klammeraffen 5 Mandrills 5 Kaiserschnurrbart-tamarine

80 Arbeiterläuse



20 pro Farbe

12 Läuseköniginnen



3 pro Farbe

1 Spielbrett

doppelseitig

Spielaufbau

Unten ist der Aufbau einer Standardpartie Itchy Monkey abgebildet. Weitere Varianten und fortgeschrittene Regeln finden sich am Ende dieses Regelheftes.

1

Die Läuse (Holztokens) nach Farbe sortieren und jedem Spieler alle Tokens einer Farbe geben.

3

Die Affenplättchen mit Ihrer Standardseite auf die dazu passenden Blumenfelder auf dem Spielbrett legen.

Die Kaiserschnurrbart-tamarine können anstelle einer anderen Affenspezies, außer den Gorillas, verwendet werden.



5

Im Uhrzeigersinn legen nun alle anderen Spieler 1 Königin und 2 Arbeiterläuse auf einem Affen aus. Die Spieler dürfen Ihre Läuse nur dann auf Affen legen, wenn sie keine Läuse enthalten und der erste Affe in allen horizontalen und vertikalen Linien keine Läuse enthält.

2

Das Spielbrett abhängig von der Spielerzahl mit der richtigen Seite nach oben in die Mitte des Tisches legen.

4

Der Spieler, der die überzeugendste Imitation eines sich juckenden Affen vorführt, darf als erstes 1 Königin und 2 Arbeiterläuse auf einem Affen ablegen.

6

Der Spieler, der als Erstes seine Läuse auf einem Affen platziert hat, startet das Spiel.



Einleitung

„Sieh...
...hier, die Phthiraptera, auch bekannt als *gemeine Laus* oder *Kopflaus*, ihrer natürlichen Umgebung. Die Läuse leben auf den Affen und die Affen essen die Läuse. Auch wenn's eine ziemlich widerliche Symbiose ist, ist es doch auch ein perfektes Beispiel für das, was wir den Kreis des Lebens nennen... Wundervoll!“

Ziel des Spiels

In Itchy Monkey wetteifern mehrere Läusefamilien um die Herrschaft. In jedem Zug dürfen die Spieler neue Läuse erschaffen und mit ihren Läusen auf nahe Affen hüpfen. Alternativ können die Spieler einen Affen bewegen indem sie ihn kitzeln wodurch er andere Affen rammt. Auf diese Weise können ganze Armeen Deiner kleinen Freunde auf einen anderen Affen hinüberwechseln. Pass auf, was Deine Mitspieler tun!

Gewinner ist derjenige, der als erstes seine Kolonien entweder auf 5 unterschiedlichen Affenspezies, auf 4 Affen derselben Spezies oder auf 3 Gorillas aufbaut. Eine Kolonie besteht aus 3 oder mehr Arbeiterläusen.

Spielablauf

Die Spieler spielen nacheinander ihre Züge. Jeder Zug besteht aus 2 Phasen: **Zuerst** werden neue Läuse erschaffen, **danach** werden Läuse bewegt.

Jederzeit während des Zugs darf ein Spieler 6 Arbeiterläuse die sich auf einem einzigen Affen versammelt haben gegen eine Läusekönigin tauschen.

Arbeiterläuse haben einen Machtpunkt, alle Königinnen haben 2 Machtpunkte (Siehe "Hüpfen oder AnrempeIn").

Phase 1 Erschaffen

Wähle einen Affen, auf dem mindestens eine Laus sitzt. Danach:



- 1 Arbeiterlaus hinzufügen wenn nur Arbeiterläuse auf dem Affen sitzen
- 2 Arbeiterläuse hinzufügen wenn eine Königin auf dem Affen sitzt
- 3 Arbeiterläuse hinzufügen wenn zwei Königinnen auf dem Affen sitzen
- 4 Arbeiterläuse hinzufügen wenn drei Königinnen auf dem Affen sitzen

Auf jedem Affen können unbegrenzt viele Läuse sitzen, dies ist allerdings immer mit dem Risiko des Lausens verbunden.

Wenn ein Spieler keine Läuse mehr auf dem Spielbrett hat, darf er zwei Arbeiterläuse auf einen beliebigen leeren Affen platzieren während seiner Erschaffensphase.

Es ist möglich, dass ein Spieler keine weiteren Läuse erschaffen kann weil sämtliche seiner Läuse bereits auf dem Brett sind. In diesem Fall muss er schauen, Läuse vom Brett zu entfernen, andernfalls kann er während seines Zuges nur Läuse bewegen.

Phase 2 Bewegung



Wähle eine der drei untenstehenden Optionen:

➔ Springen

Wähle eine Deiner Läuse – egal ob Arbeiter oder Königin – und bewege sie zu einem direkt horizontal oder vertikal benachbarten Affen.

Um auf einen Affen zu springen, auf dem bereits die Läuse eines Gegners sitzen, muss man die Machtpunkte der Läuse auf diesem Affen erreichen oder übertreffen. Bei gleichvielen Machtpunkten werden alle Läuse beider Spieler entfernt und den Spielern zurückgegeben. Überschreitet man die Machtpunkte des Gegners, werden lediglich die gegnerischen Läuse entfernt und dem Spieler zurückgegeben.

➔ AnrempeIn

Wähle einen Affen, auf dem mindestens eine Deiner Läuse sitzt. Dieser Affe darf beliebig weit bewegt werden, maximal aber soweit, bis er einen anderen Affen anrempeIn oder er die Begrenzung des Spielbretts erreicht. **Der Affe darf horizontal oder vertikal bewegt werden, nicht diagonal und die Bewegung darf nur in eine Richtung erfolgen.**

Rempelst Du einen anderen Affen an nachdem Du der Affe mindestens ein Feld bewegt wurde, dürfen beliebig viele Läuse vom bewegten auf den stehenden Affen überspringen.

Rempelt man einen Affen an, der bereits von den Läusen eines Gegners besetzt ist, muss man die Machtpunkte der Läuse auf diesem Affen erreichen oder übertreffen. Bei gleichvielen Machtpunkten werden alle Läuse beider Spieler entfernt und den Spielern zurückgegeben. Überschreitet man die Machtpunkte des Gegners, werden lediglich die gegnerischen Läuse entfernt und dem Spieler zurückgegeben.

BEACHTE: Die Summe der springenden Läuse steht dem aktiven Spieler frei, er kann auch keine einzige Laus springen lassen!

➔ Lausen

Wähle einen Affen, der mindestens 5 oder mehr Arbeiterläuse eines Gegners auf sich trägt. Entferne alle Läuse inklusive eventueller Königinnen und gebe sie dem Gegner zurück.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler eine Siegbedingung erreicht hat. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler Kolonien gründen. **Eine Kolonie besteht aus 3 oder mehr Arbeiterläusen.**

BEACHTE: Eine Königin zählt nicht als Teil einer Kolonie.

Du gewinnst das Spiel wenn Du als erster Spieler einen der folgenden Zustände erreichst:

➔ Je eine Kolonie auf 3 Gorillas.



➔ Je eine Kolonie auf 4 Affen der gleichen Spezies.



➔ Je eine Kolonie auf Affen von 5 verschiedenen Spezies.



Spezielle Fähigkeiten

Um das Spiel komplexer zu machen, kannst du einige der Spezialfähigkeiten ausprobieren, indem du zu Beginn des Spiels alle Affenplättchen einer oder mehrerer Spezies umdrehst. Wir empfehlen, mit diesen Fähigkeiten ein oder zwei gleichzeitig zu experimentieren.



Gorilla

Statt Phase 2 zu spielen (Springen, Anrempeln oder Lausen) darfst Du einen zu einem Gorilla benachbarten Affen (horizontal oder vertikal) bis zu zwei Felder von diesem fortbewegen. Der Affe darf nur horizontal oder vertikal bewegt werden. Bei Kollision mit einem anderen Affen muss die Bewegung gestoppt werden. Dies gilt nicht als "Anrempeln".



Orang-Utan

Wird als Startpunkt für "Springen" ein Orang-Utan gewählt, dürfen bis zu 2 Läuse statt nur 1 auf einen benachbarten Affen springen.



Lemur

Wenn Du keine Läusekönigin auf einem Lemuren hast, darfst Du jederzeit während Deines Zuges 3 Arbeiterläuse auf diesem gegen eine Königin austauschen.



Klammeraffen

Beim Ausführen von "Anrempeln" darf man einen benachbarten Affen (horizontal oder vertikal) überspringen und dann die Bewegung fortsetzen.



Mandrill

Werden auf einem Mandrill Läuse erschaffen, dürfen 2 Läuse auf diesem entstehen statt 1 wenn nur Arbeiterläuse auf dem Affen sitzen.



Kaiserschnurrbartamarin

Der Kaiserschnurrbartamarin darf die Spezialfähigkeit jedes benachbarten (horizontal oder vertikal) Affen benutzen. In jedem Zug können mehrere Spezialfähigkeiten verwendet werden. In jedem Zug gibt es trotzdem beide Phasen nur einmal.



Der letzte gewinnt

Dies ist eine optionale Regel für fortgeschrittenes Spiel. Statt beim Besiegen einer gegnerischen Laus diese dem Gegner zurückzugeben, wird sie aus dem Spiel entfernt. Ein Spieler gewinnt, wenn er als Letzter noch Läuse auf Affen sitzen hat.

Diese Variante kann auch mit den unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Affen kombiniert werden.

Danke an alle Kickstarter-Backer!

2fx - 2TOMATOES - A - Achim Bechtold - Adrian Feiertag - Albin - Alex - Alex Patrick Hauge - Alexander - Alexandre Hamelin - Allan Johansen - Allan Kirkeby - Allison Collingwood - Amanda Rehal - Anders Sondergaard - Andrea Scarponi - Andreas - AndrzeJ Krakowian - Angel Landeros Weisenberger - Anthony Noll - Asaf Hamtzany - Atmandu - Backspindle Games - Barbara Aleksandra Acker - Ben - Ben Symcock-White - Bert & Marijke Damoiseaux - Bo Jorgensen - Brady Bennett - Brandi Wolfgang - Bruce Ravel - BryTheBeav - Cameron ha - Carsten Buesing - Casper Donze - CC Eiah - Chinky Lavesen - Christoph Salewsky - Christoph Steiger - Christopher Gibbs - chucky95 - Clay Rich - Constantin Kichinsky - Daniel Hansen - Daniel Tivadar - Daniele D. Monachini - David Ballard - David C Lawrence - David Fleischmann - David Satterfield - Dawnya - DBFJONY - Denver Sun - Dicey Designs - Doug Kuegler - Dumee - Edouard Van Belle - Edwin van de Kroats - Eric Deutsch - Eric Evans - Eric Shirk - Erica Pettit - Eugene Houben - Everett A Warren - Faivre - Forrest Carithers - Francisco José González - Frank Meyers & Lize Schraepen - Frederik - Frederik Hansen - Frieder Henrich - Gabor Somogyi - Gabor van der Straten - Gareth Thomas - Gary S - Geertrui - Geoff Bland - Gerrit A - Gijs Witdouck - Guest - Hans Christian Larsen - Hansjörg 'Bär' Temperli - Harold Tessmann III - Hayley Klose - heebnet - Heidi Hardner - Hellno Kitty - Henri Eecen - Henry Jackson - Holliamari - Indira - J Humphries - Jacob Savage - Jamie Sorenson - Jan 'Crown' Rosa - Janica Schroeder - Janyk Faworek & Joke Meuwissen - Jelle Jens Christian Juul - Jeppe Norsker - Jeremiah - Jeremias Gonzalez - Jeremy cabana - Jeremy Wightman - Jeroen Nieuwenhuis - Jesper Jühne - Joab Froggatt - Job - Joery Vanrussett - John & Phil: BARPIG Gurus - Joke Van Camp - Jon Toivo Hansen - Jonatan Yde - Jonathan - Jonathan Heden - Joshua Dorenkamp - Jurgen Roman - Justin Lee Morrison - kaptain - Karel Titeca - Kate Siegler - Ken Price - Kimberly Carlson - Koendert Ruffrok - Kris - Kris Gould - Kristian Williams - Kristof Bours - Lars Kroll Kristensen - Laura Goricak Pangerc - LeAnne Sinclair - Liesbeth Macours - Lowenpower - Lucas - Lucas Adelhalm - Luis Ugalde - Lynn Watson - M.E. van Beek - Mapril Santos - Marcus Apel - Maria Jose Arana Solano - Marieke Tom Aerts Appeltants - Mark Casha: Mighty Boards - Markus Martin - Martin Amor - Martin Looij - Mary Ullman - Matt Furnish - Matthew Nowak - Matthew Ulysses Janssen - Matthew Van Wie - Maybritt Kirkeby - Michael Beverland - Michael Blackwell - Michael Glowinski - Michael Pezewski - Michael Schnekser - Michael Walters - Michiel - Mikael Jensen - Mike Maurer - Mikkel Bruun Nielsen - Mikkel Lodahl - Mohamed Abdulkadir - monsterlobe - Moonbasetaylor - mopsgoroth - Morten Brøsted - mvleiks - Nate & Emma Shiwa - Neal Gilllett - Nid Vicious - Niek Vanderispallie - Niels Brouwers - Niels Janssen - Nils Dieckmann - Nils Zeiler - Nina Selcovicová - Noemi Simaki - Ondrej KlbiK - Ondrej Omar Martinek - Ono Kooijman - Orri Ganell - Ossaner - Øystein Andres Krogsæter - Palle Rosendahl Ehmsen - Paul Oliver - Peter Clinch - Peter & Loes van Mulken - Phil O'Donnell - Philip Thain - Pierre LACKOVIC - Piquemal François - Rachael B. Randolph - Rainer Knoop - Randy Romig - Raymond Haaken - Raven Stormbringer - Rene Linschoten - Rick - Rik Rockstar - Rob Games - Robbert Valkeneers - Roberto Jünemann - Rodrigo Martos - RudieMcSka - Salvador Soto - Sara Hann - Sarah Damm - Saskia Hoffmann - Scott DeSanders - Sebi A - Simon - Simon Taylor - Simonas Serlingskas - Speedangel - Stefan Walcher - Stephanie Boyle - Stephen Walrod - Steven Vanreybroeck - stijn - Storm - Stuart Mackaness - Suus - Tea-Reen - The Allen Family Foundation for Board Game Addiction - The Beans - The Mountain Men - Therese Dodds - Thom - Thomas Dorf Nielsen - Thomout - Thorne - Tim Batink - Tim Wiser - Tom Ellis - Tom Herrington - Tom-Eric - Tomomi Asakawa - Tony Hooker - Trakish - Ty Garbay - Tyrone Weale - Valcke Bart - Valerio Zini - Vandendoret - Vicky - Wednesday Boy - Willem de Jonge - Xzal - yeahigotnothim - Yve Lirts - Zachary Ryan - Ziffy "zifnabbe" - Tom Deprez

Besonderer Dank an alle, die uns unterstützt haben und das Spiel getestet haben.

Liebe Grüßen

Ein Spiel von
Allan Kirkeby

Illustrationen
Maarten De Schrijver

© Black Box Adventures. Itchy Monkey, Black Box Adventures and their logos are trademarks of Black Box Adventures. All Rights Reserved.

Bilder sind nicht bindend. Farbe und Detail können abweichen. Warnung! Dieses Produkt enthält kleine teile, die verschluckt werden können und möglicherweise nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet sind. Dieses Produkt ist kein Spielzeug. Nicht für Kinder von 3 Jahren oder jünger geeignet. Bitte bewahren Sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf.

www.blackboxadventures.com
info@blackboxadventures.com
Made in Poland