

Auteurs: *Antoni Guillen en Jean Pineau*
Illustraties: *Camille Chaussy*

MÖNKI!

SPELREGELS



15min



7+



2 SPELERS



INLEIDING

Diep in het oerwoud is het tijd voor een nieuwe koning bij de Monki-stam. Twee Monki nemen het tegen elkaar op in een smakelijke strijd om de kroon. Verspreid over de ruïne van een oude tempel staan vreemde potten met daarin vruchten waarop de Monki dol zijn. Wie verzamelt zo snel mogelijk de juiste vruchten en wordt de nieuwe koning?

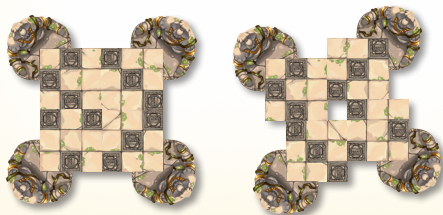
SPEELMATERIAAL

- 4 tempelborden (3x3 vakken)
- 4 ronde standbeeldborden
- 2 spelerborden
- 2 Monki-figuren
- 8 zeshoekige robijnfiches
- 40 ronde pot-/fruitfiches



VOORBEREIDING

- 1- **Stel** de 2 spelerborden samen, die elk uit 2 delen bestaan.
- 2- **Stel het speelbord samen** door de 4 tempelborden zo tegen elkaar te schuiven dat ze met minstens 2 vakken aan een ander tempelbord grenzen.
- 3- **Elk tempelbord** moet minstens 1 vrije hoek hebben om er een standbeeldbord tegen te schuiven. Voor het eerste spel is het aanbevolen een vierkant te vormen met de tempelborden.



- 4- **Schud** de 40 fruitfiches met de pot-zijde naar boven en maak 12 stapels met 3 fiches. Leg de stapels op de potvakken op de tempelborden.

- 5- **Leg** de 4 overgebleven fiches met het fruit naar boven op de 4 standbeeldborden (1 fiche op elk bord).

- 6- **Iedere speler** kiest een Monki en legt het bijbehorende spelerbord voor zich.

- 7- **Iedere speler** neemt 4 verschillende zeshoekige robijnfiches en legt ze met de rode kant naar boven voor zijn spelerbord.

Het spel kan beginnen!



DOEL VAN HET SPEL

De speler die als eerste de eerste rij op zijn spelerbord kan vullen met de 8 daarop afgebeelde vruchten, wint het spel.

OF

De speler die als eerste de tweede rij op zijn spelerbord kan vullen met de 8 daarop afgebeelde gouden vruchten, wint het spel.

SPELVERLOOP

Bepaal wie de startspeler is (bijvoorbeeld wie als laatste een banaan heeft gegeten). Hij zet zijn Monki op een vrij vak op een tempelbord. Daarna doet de andere speler hetzelfde. Vervolgens is de startspeler aan de beurt.

In een beurt doet een speler het volgende, in deze volgorde:

1-VERPLAATS je Monki.

2-VERZAMEL indien mogelijk 1 of meer vruchten.

OF

3-SLA EEN BEURT OVER om je robijnen weer kracht te geven.

1. VERPLAATS JE MONKI

Een speler mag zijn Monki in een rechte OF diagonale lijn verplaatsen, zoveel vakken als hij wil. Let wel: iedere verplaatsing mag enkel over vrije vakken en naar een vrij vak (zonder fiches of andere Monki).



2. VERZAMEL VRUCHTEN

Een speler kan vruchten verzamelen op twee verschillende plekken: de tempelborden of de standbeeldborden. In elke beurt moet de speler **EEN VAN BEIDE PLAATSEN KIEZEN**.

A. Vruchten verzamelen op een tempelbord

Nadat de Monki zich heeft verplaatst, kiest hij ervoor een pot te openen.

De speler draait daarvoor een fiche om dat in dezelfde rij of kolom ligt als zijn Monki. Er mag

zich geen obstakel (fiche of andere Monki) bevinden tussen de Monki en het fiche dat de speler wil omdraaien. De speler mag alleen het bovenste fiche van een stapel omdraaien.

***Opmerking:** als er tussen een Monki en een pot een opening in het speelbord zit (door de gekozen schikking van de tempelborden bij de voorbereiding), mag hij die niet openen. Een opening in het speelbord wordt beschouwd als een obstakel.*

Als de speler een pot opent, draait hij het bovenste fiche om en laat ze ter plaatse liggen. Hij kiest of hij **NOG EEN POT WIL OPENEN** of **PAST**.

GOUDEN VRUCHTEN

Als een speler een gouden vrucht omdraait, legt hij die direct op het standbeeldbord bij dat tempelbord. Hij kan die vrucht pas in een volgende beurt verzamelen met behulp van een robijnfiche (zie 'B. Vruchten verzamelen op een standbeeldbord', blz. 5). Op het tempelbord wordt dan mogelijk een nieuw fiche beschikbaar. De speler mag er in diezelfde beurt voor kiezen dat fiche om te draaien.

• OPEN NOG EEN POT: draai nog een fiche om

De Monki opent nog een pot, maar... kijk uit voor dubbels!

Draait een speler een fiche om met daarop een vrucht die hij eerder in deze beurt al omdraaide (ongeacht de kleur van de pot), dan heeft hij pech! Zijn beurt stopt onmiddellijk. Hij mag deze beurt geen vruchten verzamelen

en legt alle fiches die hij omdraaide, op de standbeeldborden bij de tempelborden.

Als een speler nog een fiche omdraait en daarop staat een vrucht die hij nog niet eerder omdraaide in deze beurt, dan mag hij kiezen of hij nog een pot wil openen of past.

GOUDEN VRUCHTEN

Gouden vruchten worden nooit als dubbels beschouwd omdat ze direct op de standbeeldborden worden gelegd.

• PAS: verzamel vruchten

De Monki verzamelt alle nieuwe vruchten. Vruchten die hij al in zijn bezit heeft, offert hij op de aangrenzende standbeeldborden.

De speler legt de vruchten die hij nog niet eerder verzamelde, op de overeenkomstige vrije vakken op zijn spelerbord.

Een speler mag nooit tweemaal hetzelfde fiche verzamelen.

Hij legt de overgebleven omdraaide fiches op het standbeeldbord grenzend aan het tempelbord waarop het fiche lag.





1 Thomas draait een banaan om en kiest ervoor nog een fiche om te draaien.

2 Hij draait een gouden banaan om en legt ze direct op het aangrenzende standbeeldbord. Ze wordt niet als een dubbel beschouwd.

3 Thomas draait nog een fiche om: een ananas. Hij kan ervoor kiezen de 2 omgedraaide vruchten te verzamelen, maar hij draait nog een fiche om.

4 Thomas draait nog een ananas om. Pech!

5 Zijn beurt stopt onmiddellijk en hij legt alle omgedraaide fiches op de aangrenzende standbeeldborden.

B. Vruchten verzamelen op een standbeeldbord

Nadat de Monki zich heeft verplaatst, verzamelt hij met een robijnfiche vruchten van een standbeeldbord.

De speler mag **1 of meer identieke vruchten** verzamelen van het standbeeldbord grenzend aan het tempelbord waarop zijn Monki staat. Dat mogen gouden en andere vruchten zijn.

Hij draait daarvoor het robijnfiche van de gekozen vrucht om en verzamelt de overeenkomstige vruchten die hij nog niet bezit.

Hij legt de fiches op de overeenkomstige vrije vakken op zijn spelerbord.

Een speler mag nooit tweemaal hetzelfde fiche verzamelen.

***Opmerking:** de spelers mogen slechts 1 robijnfiche per beurt gebruiken. Omgedraaide robijnfiches kunnen niet meer worden gebruikt tot de speler aan het begin van een beurt past om ze weer kracht te geven (zie 'Sla een beurt over', blz. 7).*



GOUDEN VRUCHTEN

Dit is de enige manier om gouden vruchten te verzamelen.

1 Sara gebruikt haar robijnfiche van de banaan en draait het fiche om.

2 Ze verzamelt de gouden banaan en de banaan uit de groene pot.

3 Ze laat de banaan uit de blauwe pot liggen, want die heeft ze al.

EINDE VAN EEN BEURT

De beurt van een speler is voorbij na het verzamelen van de vruchten (ook als de speler geen vruchten kon verzamelen).

***Opmerking:** in heel zeldzame gevallen kan een speler geen vruchten verzamelen. Zijn beurt eindigt dan direct nadat hij zijn Monki verplaatste.*

3. SLA EEN BEURT OVER

(om de robijnen weer kracht te geven)

Aan het begin van zijn beurt kan een speler ervoor kiezen al zijn robijnen weer kracht te geven. Hij slaat daarvoor een beurt over (hij verplaatst zijn Monki niet en verzamelt geen vruchten).

Hij draait zijn robijnfiches weer om met de rode kant naar boven. Hij kan ze in zijn volgende beurten opnieuw gebruiken.

Opmerking: de spelers moeten niet al hun robijnfiches hebben gebruikt om deze actie uit te voeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt op 2 manieren:

Een speler heeft de 8 vruchten op de 1ste rij van zijn spelerbord verzameld.

OF

Een speler heeft de 4 gouden vruchten op de 2de rij van zijn spelerbord verzameld.

In beide gevallen wint de speler het spel direct.

I Sara wint het spel, want ze verzamelde de 8 vruchten op de 1ste rij van haar spelerbord.



VERDELING VAN DE FICHES



VERANTWOORDING



Auteurs: Antoni Guillen en Jean Pineau

Illustraties: Camille Chaussy

Uitgever: The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris - david@theflyinggames.com

Vormgeving: Origames

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Met dank aan: Adeline, Marielle, Adèle, Agathe, David, le Gang Rennais des Auteurs
Ludiques, l'Heure du Jeu en alle testspelers.

