



AFTER US

Eine postapokalyptische Erfahrung für 1-6 Primaten ab 10 Jahren von Florian Sirieix

2083. Die Menschheit ist seit einigen Jahrzehnten ausgestorben, und so verbleiben nur Spuren ihres Erbes auf der Erde.

Mit der Zeit hat die Natur den Planeten zurückerobert.

Während die Welt sich erholt, entwickeln sich die Menschenaffen allmählich weiter. Sie schließen sich zu Horden zusammen, lernen voneinander, meistern die Verwendung von Gegenständen, die die Menschen hinterlassen haben, und treiben ihre Wissensuche voran.

Als Leittier einer dieser Horden liegt es in deiner Verantwortung, deine Mit-Primaten auf den Weg zur kollektiven Intelligenz zu führen.

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett



6 Spieltableaus
(1 in jeder der 6 Farben)



12 Spielmarker
(2 in jeder der 6 Farben)



24 Aktionsscheiben
(4 in jeder der 6 Farben)



48 Startkarten
(6 Kartensets mit je 8 Tamarinen)



120 Primatenkarten
(Schimpansen, Gorillas, Mandrillen und Orang-Utans, je 18 der Stufe 1 und 12 der Stufe 2)



167 Ressourcen
(40 Blumen, 40 Früchte, 40 Körner und 47 Batterien)



7 Gegenstandsplättchen



6 Spielhilfen
(1 in jeder der 6 Farben)



AUFBAU EINER KARTE

Primatenstufe

Primatenart

Kartennummer



Zorn-Bonus

Geschlossene Box

Offene Box

Startkarte

Startkartensymbol

Farbe





Spielvorbereitung
für 3 Personen

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielbrett **A** in die Mitte eurer Spielfläche. Trennt die Startkarten von den Primatenkarten. Teilt die Primatenkarten **B** auf 8 verschiedene Stapel auf: 2 für jede Primatenart (Schimpansen, Gorillas, Mandrillen und Orang-Utans), unterteilt in Stufe 1 und Stufe 2. Mischt diese 8 Stapel einzeln und legt sie dann mit der Vorderseite nach unten auf die entsprechenden Felder des Spielbretts: die Stufe 2 Karten in die obere, die Stufe 1 Karten in die untere Reihe.

Bildet einen allgemeinen Vorrat für alle Ressourcen: **Blumen**, **Früchte**, **Körner** sowie **Batterien** **C**. Diese Ressourcen sind in der Anzahl nicht limitiert. Im Spiel könnt ihr eine Ressource, falls nötig, auf das „x3“-Feld auf eurem Spieltableau legen. Sie zählt dann als 3 Ressourcen derselben Art.

Mischt die Gestandsplättchen **D** verdeckt und wählt 3 davon zufällig aus. Legt sie aufgedeckt neben das Spielbrett.

Für eure erste Partie empfehlen wir, mit den folgenden 3 Gegenstände zu spielen: Ghettablaster, Computer, Moped.

Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch das zugehörige Spielmaterial: 1 Spieltableau, 8 Startkarten, 4 Aktions-scheiben, 2 Spielmarker sowie 1 Spielhilfe.

Platziert euer Spieltableau **E** vor euch und lasst rechts daneben Platz für einen Ablagestapel.

Mischt die 8 Startkarten (die Tamarine) **F** eurer Farbe und legt sie mit der Vorderseite nach unten als Nachziehstapel links neben euer Spieltableau.

Platziert die 4 Aktions-scheiben eurer Farbe **G** mit der Vorderseite nach unten auf dem dafür vorgesehenen Feld auf eurem Spieltableau.

Legt 1 eurer beiden Spielmarker **H** auf das Feld 0 der Siegpunkteleiste auf dem Spielbrett. Dies ist euer Siegpunktmarker. Legt euren zweiten Spielmarker auf das Feld 0 der Zornleiste auf eurem Spieltableau. Dies ist euer Zornmarker.

Legt eure Spielhilfe **I** vor euch aus.

Wer zuletzt einen Primaten gesehen hat, darf die Partie beginnen.



SPIELZIEL

Ihr schlüpft jeweils in die Rolle des Leittiers einer Horde Primaten, welche zu Spielbeginn nur aus ein paar Tamarinen besteht. Indem ihr dafür sorgt, dass sie zusammenarbeiten, sammelt ihr Ressourcen, die euch wiederum dabei helfen, andere Primaten anzulocken.

Gorillas, Orang-Utans, Schimpansen und Mandrillen werden auf dem Weg zu euch stoßen und so die Fähigkeiten eurer Horde erweitern. Das Spiel endet am Ende der Phase, in der die erste Person 80 oder mehr Punkte erreicht. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

In jeder Runde zieht ihr 4 Karten, aus denen ihr eure Primatengruppe bildet. Durch geschicktes Aneinanderlegen dieser 4 Karten bildet ihr abgeschlossene Boxen. Dadurch sammelt ihr Ressourcen, erzielt Siegpunkte und löst Spezialfähigkeiten aus.

Am Ende jeder Runde habt ihr die Gelegenheit, 1 neuen Primaten anzulocken und so nach und nach mehr Möglichkeiten für eure Horde zu schaffen.

SPIELABLAUF

Eine Partie geht über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus je 3 Phasen, in denen ihr eure Aktionen **gleichzeitig** durchführt:

PHASE 1: DIE HORDE
VERSAMMELN

PHASE 2: NEUE PRIMATEN
ANLOCKEN

PHASE 3: AUSRUHEN

PHASE 1: DIE HORDE VERSAMMELN

Deckt jeweils die obersten 4 Karten eurer Nachziehstapel auf und legt sie vor eure Spieltableaus. Wenn euer Nachziehstapel aus weniger als 4 Karten besteht, deckt so viele Karten wie möglich auf, mischt dann euren Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel und deckt die restlichen Karten auf, bis ihr insgesamt 4 Karten aufgedeckt habt.

Ordnet nun die 4 gezogenen Karten von links nach rechts in einer Reihenfolge eurer Wahl an. Dies ist eure Primatengruppe. Die Primatengruppe muss eine durchgängige Reihe bilden – ihr dürft die Karten nicht nach unten oder oben verschieben. Seid ihr alle mit dem Auslegen eurer Primatengruppe fertig, handelt diese ab. Indem ihr die geschlossenen Boxen in eurer Primatengruppe abhandelt, erhaltet ihr Ressourcen und Siegpunkte und nutzt Spezialfähigkeiten.



*Beispiel:
Auslage von Marie,
der Spielerin mit
der Farbe Rot*

DIE PRIMATENGRUPPE ABHANDELN (SIEHE AUCH BEISPIEL AUF S. 7)

OFFENE BOXEN, GESCHLOSSENE BOXEN

Boxen müssen geschlossen sein, damit ihr sie abhandeln dürft. Die Boxen im inneren Bereich einer Karte sind immer geschlossen – diejenigen am Kartenrand sind allerdings offen. Damit ihr diese Box abhandeln dürft, müsst ihr sie zunächst schließen, indem ihr eine Karte mit einer Box, die auf der gegenüberliegenden Seite offen ist, an die Karte anlegt. Denkt immer daran: Wenn eine Box nicht geschlossen ist, dürft ihr sie nicht abhandeln.



Handelt eure Primatengruppen gleichzeitig und vollständig ab. Fangt mit der oberen der 3 Zeilen der Primatengruppe an und handelt die Effekte aller geschlossenen Boxen **von links nach rechts** ab. Handelt anschließend alle geschlossenen Boxen der mittleren Zeile und schließlich der unteren Zeile ab. Ihr dürft dabei jeden Effekt nur einmal abhandeln.

Überspringt offene Boxen, diese dürft ihr nicht abhandeln.

Ihr dürft euch dagegen entscheiden, eine oder mehrere geschlossene Boxen abzuhandeln. In diesem Fall dürft ihr sie später nicht „nachholen“. Macht in diesem Fall einfach mit der nächsten geschlossenen Box weiter.

Für eure erste Partie empfehlen wir, dass ihr eure Primatengruppen nacheinander abhandelt, damit alle die Regeln lernen.



Beispiel:

Marie hat ihre Primatengruppe versammelt. Sie handelt die Gruppe Box für Box ab, indem sie zuerst die obere, dann die mittlere und schließlich die untere Zeile durchgeht.

EFFEKTE DER BOXEN

Wenn eine geschlossene Box Ressourcen oder Siegpunkte beinhaltet, erhaltet ihr diese, sobald ihr die Box abhandelt.



Bei dieser Box erhaltet ihr 2 Siegpunkte.



Bei dieser Box erhaltet ihr 1 Frucht.



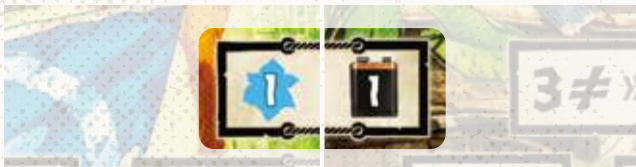
Bei dieser Box erhaltet ihr 2 Blumen.



Bei dieser Box erhaltet ihr 1 Korn.



Bei dieser Box erhaltet ihr 1 Batterie.



Beispiel:
Diese geschlossene Box setzt sich aus 2 Karten zusammen. Beim Abhandeln erhaltet ihr 1 Blume und 1 Batterie.

DIE ZEILEN IM DETAIL

Alle Karten setzen sich aus 3 Zeilen zusammen.

In der oberen Zeile erhaltet ihr hauptsächlich neue Ressourcen: Blumen, Früchte, Körner und Batterien.

In der mittleren Zeile erhaltet ihr die meisten Siegpunkte, oft im Austausch für Ressourcen.

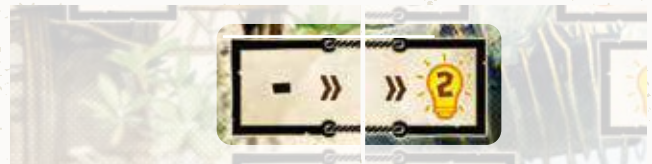
Die untere Zeile ermöglicht es euch im Allgemeinen, Spezialfähigkeiten zu aktivieren, die sich nach der auf der Karte abgebildeten Primatenart richten. In manchen Fällen erhaltet ihr außerdem Siegpunkte.



● Bei einer solchen Box dürft ihr die Ressourcen auf der linken Seite der >> bezahlen (in den allgemeinen Vorrat zurücklegen). Tut ihr dies, erhaltet ihr, was auf der rechten Seite abgebildet ist.

Beispiel:

Bei der oberhalb abgebildeten Box dürft ihr 1 Blume und 1 Frucht bezahlen. Tut ihr dies, erhaltet ihr 3 Siegpunkte.



● Ist bei einer Box auf der linken Seite der >> ein -, müsst ihr keine Ressourcen bezahlen. Ihr erhaltet ohne Kosten, was auf der rechten Seite abgebildet ist.

Beispiel:

Handelt ihr die oberhalb abgebildete Box ab, erhaltet ihr 2 Siegpunkte, ohne Ressourcen in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen.



● Prüft bei einer solchen Box, ob ihr **mindestens** 3 verschiedene Primatenarten (Tamarine zählen dazu) in eurer Primatengruppe habt. Ist dies der Fall, erhaltet ihr, was auf der rechten Seite abgebildet ist.

Beispiel:

Bei der oberhalb abgebildeten Box erhaltet ihr 2 Früchte, wenn sich mindestens 3 verschiedene Primatenarten in eurer Primatengruppe befinden.



● Bei diesen Boxen erhaltet ihr 1 Siegpunkt bzw. 1 Batterie pro Tamarin in eurer Primatengruppe.

Beispiel:

Bei den oberhalb abgebildeten Boxen erhaltet ihr ebenso viele Siegpunkte bzw. Batterien, wie sich Tamarine in eurer Primatengruppe befinden.

BEISPIEL DIE PRIMATENGRUPPE ABHANDELN

Robin zieht 4 Karten. Er legt sie in einer Reihenfolge seiner Wahl vor sein Spieltableau und beginnt dann, seine Primatengruppe abzuhandeln.



Zuerst handelt Robin die Boxen der oberen Reihe nacheinander von links nach rechts ab. Die Boxen, die mit einem markiert sind, sind geschlossen und dürfen abgehandelt werden. Robin erhält insgesamt 3 Blumen, 1 Frucht und 3 Batterien und nimmt sie aus dem allgemeinen Vorrat. Da er nur 2 verschiedene Primatenarten (Tamarine und Orang-Utans) in seiner Primatengruppe hat, erhält er nicht die 2 zusätzlichen Früchte. Die Früchte in den offenen Boxen erhält er nicht.



Robin geht nun zur mittleren Reihe über und handelt die mit gekennzeichneten Boxen ab. Zuerst erhält er 1 Siegpunkt für die erste Box. Er entscheidet sich dagegen, 1 Blume und 1 Frucht gegen 1 Siegpunkt einzutauschen. Mit den folgenden beiden Boxen tauscht er 2 Früchte und 1 Blume für insgesamt 4 Siegpunkte ein. Die folgende offene Box darf er nicht abhandeln. Er erhält 2 Siegpunkte für die 6. Box, weil seine Primatengruppe 2 Tamarine enthält. Die letzte, offene Box darf er nicht abhandeln.



In der unteren Reihe legt Robin zunächst 2 Blumen in den Vorrat zurück, um 3 Batterien zu erhalten. Für die 2. Box erhält er 1 Siegpunkt. Bei der letzten Box darf Robin 1 Batterie bezahlen und dafür 2 Batterien erhalten.



SPEZIALFÄHIGKEITEN DER PRIMATEN



Orang-Utans

Durch Orang-Utans erhaltet ihr **Batterien**. Zwar liefern auch andere Primatenarten manchmal diese Ressource, aber bei keiner erhaltet ihr so viel wie bei den Orang-Utans. **Batterien** sind eine besondere Ressource, die hauptsächlich verwendet wird, um Gegenstände zu aktivieren.



GEGENSTÄNDE (SIEHE S. 12)

Ihr dürft in jeder Runde jeden Gegenstand je einmal in der Phase aktivieren, die auf dem entsprechenden Gegenstandsplättchen angegeben ist. Um einen Gegenstand zu aktivieren, müsst ihr die Menge an **Batterien** bezahlen, die das Gegenstandsplättchen zeigt, und erhaltet dann direkt den Effekt. Die Effekte der einzelnen Gegenstände sind auf der letzten Seite der Spielanleitung aufgelistet.

Beispiel:
Wegen der Boxen ①, ② und ③ erhält Marie bis zu 5 Batterien.



Schimpanansen

Schimpanansen ahmen die anderen Primaten nach. Das ermöglicht euch, Boxen ein weiteres Mal während einer Spielrunde abzuhandeln. Für jedes erhaltene -Symbol dürft ihr sofort eine geschlossene Box eurer Wahl abhandeln, egal wo sie sich in eurer Primatengruppe befindet. Ihr dürft eine Box wählen, die ihr bereits abgehandelt habt und diese erneut abhandeln oder eine Box wählen, die ihr später erneut abhandelt.


Wählt ihr eine Box mit **»**, müsst ihr die Ressourcen auf der linken Seite bezahlen um zu erhalten, was auf der rechten Seite angegeben ist.



Beispiel:
Rose bezahlt 1 Frucht und 1 Batterie in Box ①, um die Box ② nochmals zu aktivieren und 2 Körner zu erhalten. Sie handelt ihre Primatengruppe weiter ab, indem sie 1 Batterie in Box ③ bezahlt, um Box ④ abzuhandeln. Hier bezahlt sie mit 2 Körnern und erhält dafür 3 Siegpunkte. Sie fährt fort, die Primatengruppe in der üblichen Reihenfolge abzuhandeln, was bedeutet, dass sie als Nächstes Box ④ nochmals abhandeln darf.



Gorillas

Gorillas erzeugen Zorn. Immer wenn ihr Zorn  erhaltet, schiebt ihr euren Zornmarker auf der Zornleiste eures Spieltableaus um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts.

Bewegt den Zornmarker auf der Zornleiste um 4 Felder zurück, um 1 der Karten aus eurer Primatengruppe dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. Legt diese Karte zurück in die Schachtel. Ihr dürft dies zu jedem beliebigen Zeitpunkt während der Runde tun, auch während ihr eure Primatengruppe abhandelt.

Allerdings dürft ihr die entfernte Karte nicht ersetzen. Falls sie inmitten eurer Primatengruppe liegt, werden die beiden seitlich liegenden Karten nicht zusammengeschieben, um neue Boxen zu bilden. Somit kann es vorkommen, dass geschlossene Boxen sich durch das Entfernen einer Karte aus eurer Primatengruppe wieder öffnen. Überlegt euch also gut, wann ihr eine Karte aus dem Spiel entfernen wollt. Entfernt ihr eine Karte, erhaltet ihr sofort den Zornbonus, der in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildet ist.

Die Gesamtanzahl an Karten, die einer Person zur Verfügung stehen (Nachziehstapel, Ablagestapel und Primatengruppe), darf niemals geringer als 4 sein. Sind es nur noch 4 Karten, darf sie keine Karte durch Zorn aus ihrer Primatengruppe entfernen.



Beispiel:

Mark hat bereits 1 Zorn. Mit den beiden Boxen auf seinem Gorilla **1** kann er die Summe auf insgesamt 4 Zorn erhöhen (dafür müsste er 1 Korn bezahlen). Er entscheidet sich, die 4 Zorn sofort zu nutzen, um den Tamarinen ganz links in seiner Primatengruppe dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. Er erhält dafür 1 Frucht **2**, die er sofort nutzen kann, wenn er seine Primatengruppe weiter abhandelt **3**.



Mandrillen

Durch Mandrillen erhaltet ihr mehr Siegpunkte als bei jeder anderen Primatengruppe. Ihre Boxen bieten sowohl häufiger die Gelegenheit, Punkte zu erhalten, als auch in größeren Mengen.

Beispiel:

Dieser Mandrill bietet Robin verschiedene Möglichkeiten, um Siegpunkte zu erhalten:

- 1** Er könnte 4 Siegpunkte erhalten, indem er 1 Blume und 1 Korn bezahlt.
- 2** Je nach Zusammenstellung seiner Primatengruppe könnte er 3 zusätzliche Siegpunkte erhalten.
- 3** 1 Siegpunkt erhält er auf jeden Fall.



PHASE 2: NEUE PRIMATEN ANLOCKEN

Sobald alle ihre Primatengruppe vollständig abgehandelt haben, startet Phase 2.

Wählt jeweils 1 eurer 4 Aktionsscheiben – ohne sie den anderen zu zeigen – und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor euer Spieltableau. Legt die anderen Scheiben verdeckt zurück auf euer Spieltableau.

Jede Aktionsscheibe besteht aus 2 Informationen:

Bonus (oben)

Primatenart (unten)



Sobald alle ihre Wahl getroffen haben, deckt ihr die gewählten Aktionsscheiben gleichzeitig auf. Ihr erhaltet zunächst alle den Bonus, der auf der oberen Hälfte eurer Scheibe abgebildet ist, ohne weitere Kosten. Kosten fallen nur an, wenn ihr den Schimpansen wählt und mit seiner Fähigkeit eine Box mit einer entsprechenden Bedingung nochmals abhandelt.




Nun habt ihr die Gelegenheit, 1 neuen Primaten von der Art anzulocken, die auf der unteren Hälfte eurer Aktionsscheibe abgebildet ist. Dazu nehmt ihr die oberste Karte von 1 der beiden Stapel mit dem entsprechenden Primaten vom Spielbrett.

Um eine Karte nehmen zu dürfen, müsst ihr die Ressourcen bezahlen, die in der Mitte des Spielbretts jeweils angegeben sind.

Einen Primaten der **Stufe 1** anzulocken kostet **3** Ressourcen.

Einen Primaten der **Stufe 2** anzulocken kostet **6** Ressourcen.

Die Art der Ressource, die ihr benötigt, richtet sich nach der Primatenart, die ihr anlocken wollt.

-  Mandrillen lockt ihr mit **Blumen** an.
-  Orang-Utans lockt ihr mit **Früchten** an.
-  Gorillas lockt ihr mit **Körnern** an.

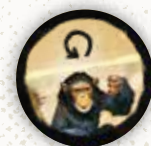
Schimpansen könnt ihr mit jeder Art von Futter (**Blumen**, **Früchte** oder **Körner**) anlocken, solange alles von derselben Art ist.

Ihr müsst keinen neuen Primaten anlocken.



Beispiel:
Nach Phase 1 hat Robin **3 Blumen** und **4 Körner**. Seine Mitspielenden vermuten, dass seine Aktionsscheibe einen Mandrillen oder Gorilla zeigen wird. Allerdings entscheidet er sich dazu, seine Schimpansen-Aktionsscheibe zu spielen.

Er nutzt den Bonus der Scheibe, um eine Box nochmals abzuhandeln, durch die er **2 Körner** erhält. Nun hat er **6 Körner** und kann damit einen Schimpansen der Stufe 2 anlocken.



Die Reihenfolge, in der ihr neue Primaten anlockt, spielt keine Rolle.

Wenn ihr einen neuen Primaten anlockt, legt ihn verdeckt auf euren Nachziehstapel. Wenn der Nachziehstapel in diesem Moment aufgebraucht ist, legt die Karte links neben euer Spieltableau und eröffnet damit einen neuen Nachziehstapel.

Ihr dürft euch die Karte des Primaten, den ihr angelockt habt, ansehen, bevor ihr sie verdeckt auf euren Nachziehstapel legt.

DIE AKTIONSSCHEIBE EINER BENACHBARTEN PERSON KOPIEREN

Nachdem ihr die Aktionsscheiben aufgedeckt habt, dürft ihr 2 Ressourcen derselben Art bezahlen, um einmal den Bonus der Aktionsscheibe einer benachbarten Person zu kopieren. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr die Aktion ausführt, bevor oder nachdem ihr den Bonus eurer eigenen Aktionsscheibe abhandelt.



Jede Art von Ressource darf dafür verwendet werden (**Batterien**, **Blumen**, **Früchte** oder **Körner**), solange beide dieselbe Art haben. **Ihr dürft nur die Scheibe einer Person wählen, die direkt neben euch sitzt.** Pro Runde dürft ihr nur 1 Bonus kopieren.



*Rose (lila) hat ihre Gorilla-Scheibe gewählt und erhält 2 Zorn. Sie entscheidet sich, die Aktionsscheibe der links neben ihr sitzenden Person (türkis) zu kopieren, die ebenfalls eine Gorilla-Scheibe ausgespielt hat. Sie bezahlt 2 **Batterien** und erhält dafür 2 Zorn. Sie könnte die 4 Zorn, die sie in Summe erhalten hat, direkt verwenden.*

PHASE 3: AUSRUHEN

Legt jetzt die Karten eurer Primatengruppe aufgedeckt auf den Ablagestapel rechts neben euer Spieltableau. Legt jeweils eure Aktionsscheibe zurück auf euer Spieltableau. Erhaltene Ressourcen dürft ihr von Runde zu Runde behalten, ihr dürft also beliebig viele Ressourcen ansammeln.

Spielt anschließend mit Phase 1 der nächsten Runde weiter.

IMPRESSUM

Autor: Florian Sirieix

Illustrationen: Vincent Dutrait

Projektmanagement: Clément Milker

Grafikdesign: Jérôme Soleil

Entwicklung: Frédéric Guérard

Produktmanagement: Synergy Games

Deutsche Ausgabe

Grafiksat: Jessy Töpfer & Eva Steuer

Übersetzung: Milena Fuchs

Redaktion: Pegasus Spiele Team

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games.
© 2023 Catch Up Games. © der deutschen Ausgabe 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



SPIELEND

Das Spielende tritt nach der Phase ein, in der die erste Person 80 oder mehr Siegpunkte erreicht. Diese Person hat das Spiel gewonnen!

Wenn mehrere Personen während derselben Phase 80 Siegpunkte erreichen, so gewinnt die Person mit der höheren Gesamtpunktzahl. Falls es unentschieden steht, teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Wenn jemand während Phase 1 80 Siegpunkte erreicht, endet das Spiel am Ende dieser Phase. Spielt in diesem Fall die verbleibenden Phasen nicht aus.

VORZEITIGES SPIELEND

Auch wenn es selten vorkommt, kann das Spiel vorzeitig enden, wenn mehrere Personen Primaten einer bestimmten Art und Stufe anlocken wollen und davon nicht genug Karten übrig sind.

In dieser Situation müssen zunächst alle Personen, die einen Primaten dieser Art in dieser Runde genommen haben, diesen wieder auf den Stapel zurücklegen. Mischt dann die Karten.

Seht nun nach, wer von euch Vorrang hat. Dies könnt ihr den Kartennummern in der unteren, linken Ecke jeder Karte entnehmen: Die Person mit der höchsten Kartennummer in ihrer ausliegenden Primatengruppe hat Vorrang und darf sich zuerst entscheiden, ob sie eine Karte der entsprechenden Primatenart (Stufe 1 oder Stufe 2) nimmt oder nicht. Seht dann nach, wer die zweithöchste Nummer in seiner Primatengruppe hat; diese Person darf als Nächstes wählen. Führt das so lange fort, bis alle Personen ihre Entscheidung bei der Kartenwahl getroffen haben.

Falls sich nun jemand anders entscheidet und dadurch jede Person, die einen Primaten anlocken möchte, auch einen erhält, kann das Spiel weitergehen und eine neue Runde beginnen. Falls unverändert nicht genug Karten von dieser Primatenart übrig sind, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Wer dann die meisten Punkte vorweisen kann, gewinnt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

BONI DER GEGENSTÄNDE

Während der Spielvorbereitung wählt ihr zufällig 3 Gegenstände aus.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, dass ihr den GhettoBlaster, den Computer und das Moped verwendet.

Ihr dürft den Effekt jedes Gegenstands einmal pro Runde in der Phase aktivieren, die auf dem Gegenstandsplättchen abgebildet ist. Dafür müsst ihr die angegebene Menge **Batterien** (Kosten) bezahlen.

HANDY

PHASE : 1

KOSTEN: 2 oder 3 **Batterien**

EFFEKT: Bevor ihr eure Primatengruppe auslegt, dürft ihr 1 der dafür gezogenen Karten (Stufe 1 oder 2) zurück unter den entsprechenden Nachziehstapel auf dem Spielbrett legen. Nun zieht ihr die oberste Karte eines Stapels eurer Wahl und fügt sie eurer Primatengruppe hinzu. (Die neue Karte muss dieselbe Stufe haben wie die zurückgelegte Karte.) Diese neue Karte ersetzt die zurückgelegte Karte dauerhaft. Wie viele **Batterien** ihr bezahlen müsst, richtet sich nach der Stufe der zurückgelegten Karte: eine Karte der Stufe 1 kostet 2 **Batterien**, eine Karte der Stufe 2 kostet 3 **Batterien**. Den Zornbonus in der rechten oberen Ecke der entfernten Karte erhaltet ihr auf diese Weise nicht.



MINIBAR

PHASE : 1 oder 2

KOSTEN: 1 **Batterie**

EFFEKT: Tauscht genau 1 eurer Ressourcen gegen 1 Ressource aus dem allgemeinen Vorrat. Ihr dürft jede beliebige Ressource tauschen (**Blumen**, **Früchte**, **Körner** oder **Batterien**).



GHETTOBLASTER

PHASE : 1

KOSTEN: 2 **Batterie**

EFFEKT: Bevor ihr eure Primatengruppe anordnet, dürft ihr 1 der dafür gezogenen Karten auf euren Ablagestapel ablegen und 1 neue Karte von eurem Nachziehstapel aufdecken.



SPIELKONSOLE

PHASE : 3

KOSTEN: 3 oder 5 **Batterien**

EFFEKT: Wenn ihr eure Primatengruppe abgehandelt habt und die Karten ablegt, dürft ihr 1 dieser Karten auswählen und diese als oberste Karte zurück auf euren Nachziehstapel legen. Eine Karte der Stufe 1 kostet 3 **Batterien**, eine Karte der Stufe 2 kostet 5 **Batterien**.



FLIPPER

PHASE : 1

KOSTEN: 4 **Batterien**

EFFEKT: Bevor ihr eure Primatengruppe anordnet, dürft ihr eine 5. Karte ziehen. Für diese Runde steht euch 1 zusätzliche Karte zur Verfügung.



COMPUTER

PHASE : 1, 2 oder 3

KOSTEN: 5 **Batterien**

EFFEKT: Ihr erhaltet sofort 5 Siegpunkte.



MOPED

PHASE : 2

KOSTEN: 6 oder 9 **Batterien**

EFFEKT: Lockt einen neuen Primaten eurer Wahl an und legt ihn oben auf euren Nachziehstapel. Ein Primat auf Stufe 1 kostet 6 **Batterien**, ein Primat auf Stufe 2 kostet 9 **Batterien**.

