

MONKEY Life

REGOLAMENTO

MONKEY LIFE



GIOCATORI: 2 o 6
ETÀ: 7+
CARTE: 102

PER VINCERE LA PARTITA
Sii il primo giocatore a raggiungere 12 Punti Scimmia!

CONTENUTO

78 CARTE SCIMMIA	13 carte per ciascuno delle 6 Banane Colorate
10 CARTE PREDATORI	3 Tigri, 3 Anaconde, 2 Coccodrilli, 2 Pipistrelli
8 CARTE D'AZIONE	Con 5 specialità individuali
6 CARTE TOP BANANA	Cerchio blu sul retro della carta
1 TABELLONE SEGNAPUNTI	Magnetico
6 PEDINE SCIMMIA COLORATE	Magnetici

COME ACQUISIRE PUNTI SCIMMIA

1 PUNTO: Per ogni carta di Baby Scimmia (Carta # 12 - ci sono 6 carte in totale)

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

***1 PUNTO:** Il giocatore che colleziona il maggior numero di carte (Tutte le carte contano) (Sciogliere la parità: Il punto va al giocatore con il maggior numero di carte di Colore Top Banana)

***1 PUNTO:** Il giocatore che colleziona più carte Predatori (10 carte in totale) (Sciogliere la parità: Somma i Numeri su ogni carta Predatore. Il punto va al giocatore con il totale più alto.)

***1 PUNTO:** Il giocatore che colleziona più carte di Colore Top Banana (13 carte in totale) (Sciogliere la parità: Somma i Numeri su ogni carta di Colore Top Banana. Il punto va al giocatore con il totale più alto.)

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

IMPOSTAZIONE

2 Giocatori: Rimuovi 30 carte (2 set completi di Banana Colorate, e tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento), dopo mescola le carte rimanenti e distribuisce **6 carte** a ogni giocatore.

3 Giocatori: Rimuovi 6 carte (2 carte Scimmia, preferibilmente con il Numero più basso, e tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento), dopo mescola le carte rimanenti e distribuisce **6 carte** a ogni giocatore.

4 Giocatori: Mescola tutte le carte e distribuisce **6 carte** a ogni giocatore.

5 Giocatori: Rimuovi 6 carte (2 carte Scimmia, preferibilmente con il Numero più basso, e tutte le carte di Potenziamento e di Indebolimento), dopo mescola le carte rimanenti e distribuisce **4 carte** a ogni giocatore.

6 Giocatori: Mescola tutte le carte e distribuisce **4 carte** a ogni giocatore.

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

- ☾ Monkey life è un gioco di carte di strategia composto da **Giri** e **Partite**.

GIRO = Quando ogni giocatore ha il suo turno una volta attorno al tavolo.

PARTITA = Non ci sono più carte nel mazzo, e i giocatori non hanno più carte in mano.

PREPARAZIONE PER GIOCARE

- ☾ 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. Posiziona questa carta scoperta sul cerchio tratteggiato blu sul Tabellone Segnapunti. Il Colore della Banana di questa carta è il Colore della Banana più forte per la **Partita**.
- ☾ Mettete da parte le altre 5 carte Top Banana, di diversi Colori di Banana, poiché non verranno utilizzate.
- ☾ Scegli un dealer (mazziera) 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.

INIZIA UN GIRO

- ☾ 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.

FINISCI UN GIRO

- ☾ **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 raccoglie tutte le carte giocate nel **Giro**, comprese le carte d'Azione, 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 prende 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**.

FINISCI LA PARTITA

- ☾ La **Partita** termina quando non ci sono più carte rimaste nel mazzo, e i giocatori non hanno più carte in mano.
- ☾ Conta il numero di Punti Scimmia per ogni giocatore o Squadra. Sposta la Pedina Scimmia sulla foglia nel Tabellone Segnapunti, corrispondente al numero totale di Punti Scimmia 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** **12**. Più alto è il Numero sulla carta Scimmia, più forte è la carta. Queste carte hanno foglie Verdi .
- Carte **PREDATORI**  sono carte speciali che possono essere giocate contro qualsiasi Banana Colorata, comprese le carte di Colore Top Banana. Più alto è il Numero sulla carta Predatore, più forte è la carta. Queste carte hanno foglie Gialle .
- Carte d'**AZIONE**  sono carte speciali che possono essere giocate contro qualsiasi carta. (Vedi le descrizioni sulle carte d'Azione di seguito, per determinare le abilità della carta). Queste carte hanno foglie Bianche .
- Le carte di Colore 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 di Colore Top Banana, questa rimpiazza il Colore della Banana attualmente impostato nel Giro.
- Se durante un Giro un giocatore vince utilizzando una carta Predatore o d'Azione, il Colore della Banana viene reimpostato a Neutro, e spetterà al giocatore successivo che gioca una carta Scimmia stabilire un nuovo Colore della Banana per quel 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 di Colore 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

USO REATTIVO = Può essere applicata a un giocatore dopo che ha giocato il proprio turno

USO PROATTIVO = Può essere applicata a un giocatore che non ha ancora iniziato il proprio turno

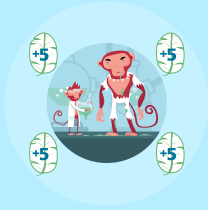
POTENZIAMENTO

(Promemoria: questa carta può essere utilizzata solo quando giochi con 4 o 6 Giocatori)

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 ($-5+5=0$).

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

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



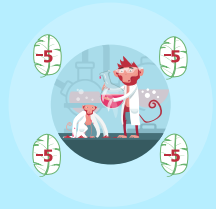
INDEBOLIMENTO

(Promemoria: questa carta può essere utilizzata solo quando giochi con 4 o 6 Giocatori)

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

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

USO PROATTIVO: 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.

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

USO PROATTIVO: 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 il tuo avversario avesse giocato il suo 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.

USO REATTIVO: 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.

USO PROATTIVO: 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 il tuo avversario avesse giocato il suo turno nel Giro.

SCAMBIO BANANE

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

USO REATTIVO: 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.

USO PROATTIVO: 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 giochi la carta Scambio Banane contro un avversario, indipendentemente dalla carta che **Cambi** o **Scambi** con l'avversario, il giocatore che ha giocato la carta Scambio Banane diventa il vincitore di quella battaglia.



STRATEGIE VINCENTI – 2 GIOCATORI




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 di **Colore Top Banana** di qualsiasi Numero.
- Giocare una carta **Braconiere**, che catturerà la carta del Giocatore A.
- Giocare la carta **Scambio Banane**, per scambiare le carte, e ora la carta del Giocatore A diventa quella del Giocatore B.


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 di **Colore Top Banana**, con il Numero  o superiore.
- Giocare una carta **Braconiere**, che catturerà la carta del Giocatore A.
- Giocare la carta **Scambio Banane**, per scambiare le carte, e ora la carta del Giocatore A diventa quella del Giocatore B.



ESEMPIO 3:

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

- Giocare una carta di **Colore Top Banana** (es. **Banana** ) di qualsiasi Numero.
- Giocare una carta **Braconiere**, che catturerà la carta del Giocatore A.
- Giocare la carta **Scambio Banane**, per scambiare le carte, e ora la carta del Giocatore A diventa quella del Giocatore B.

ESEMPIO 4:

Se il Giocatore A inizia il Giro giocando una carta di **Colore Top Banana**, con il Numero , per **VINCERE** il Giocatore B potrebbe:

- Giocare una carta di **Colore Top Banana**, con il Numero  o superiore.
- Giocare la carta **Predatore**, con il Numero  .
- Giocare una carta **Braconiere**, che catturerà la carta del Giocatore A.
- Giocare la carta **Scambio Banane**, per scambiare le carte, e ora la carta del Giocatore A diventa quella del Giocatore B.


STRATEGIE VINCENTI – PIU' GIOCATORI / SQUADRE

Sebbene ci siano più giocatori, ogni battaglia coinvolge solo 2 giocatori alla volta. Il Giocatore A compete contro il Giocatore B e il vincitore passa a sfidare il Giocatore C, che gioca dopo nel Giro. Questo schema si ripete con ogni giocatore aggiuntivo. A seconda dell'esito delle battaglie, un Giocatore Precedente potrebbe tornare in gioco, come mostrato negli esempi sottostanti.

ESEMPIO 1:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)

Giocatore A: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  con il Numero **6**.

Giocatore B: Gioca una carta **Scimmia**, con la di **Colore Top Banana** , con il Numero **4**. (Giocatore B VINCE, perché la carta di **Colore Top Banana** è più forte di un **Colore Banana** normale.)

Giocatore C: Gioca una carta **Predatore**, con il Numero **5½**.

(Giocatore C VINCE, perché **5½** è un Numero più alto di **4** del Giocatore B. Il Colore della Banana è reimpostato a **Neutro**.)

Giocatore D:

OPZIONE 1: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana , con il Numero **6**.

(Giocatore D VINCE questo Giro, perché **6** è più alto del Numero **5½** del Giocatore C.)

OPZIONE 2: Gioca la carta **Braconiere** contro il Giocatore C.

(Giocatore B VINCE questo Giro, perché il Giocatore C è neutralizzato dalla carta **Braconiere**. Giocatore B ha una carta più forte contro il Giocatore A, e la carta del Giocatore D non ha valore.)


ESEMPIO 2:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)

Giocatore A: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana , con il Numero **2**.

Giocatore B: Gioca la carta **Braconiere** contro il Giocatore A.

(Giocatore B VINCE, la carta **Braconiere** ha neutralizzato la carta del Giocatore A. Il Colore della Banana è reimpostato a **Neutro**.)

Giocatore C: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana , con il Numero **7**.

(Giocatore C VINCE. In precedenza, il Giocatore B era in vantaggio in questo Giro con il **Braconiere**, ma quella carta non ha valore. Inoltre, imposta il nuovo Colore della Banana per il Giro a **Rosso**.)





Giocatore D: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana , con il Numero **8**.


(Giocatore C VINCE questo Giro. Sebbene la carta del Giocatore D abbia un Numero più alto, non corrisponde al Colore della Banana dominante di questo Giro che è **Rosso**.)

ESEMPIO 3:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)

Giocatore A: Gioca una carta **Predatore**, con il Numero  $5\frac{1}{2}$.

Giocatore B: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero  **6** .
(Giocatore B VINCE, perché  **6** è un Numero più alto di  $5\frac{1}{2}$ del Giocatore A. Inoltre, imposta il nuovo Colore della Banana per il Giro a Verde.)

Giocatore C: Gioca una carta d'**Azione**  $+5$, verso il membro della sua squadra, il Giocatore A.



(Giocatore A VINCE, perché $5\frac{1}{2} + 5$ ora è $10\frac{1}{2}$ ed è un Numero più alto di **6** del Giocatore B. La carta del Giocatore C è una carta d'**Azione**, e non ha valore. Perché il Giocatore A è in vantaggio con una carta **Predatore**, il Colore della Banana di quel Giro è ora reimpostato a **Neutro**.)



Giocatore D: Gioca la carta **Braconiere** contro il Giocatore A.

(Giocatore B VINCE questo Giro. Il Giocatore A viene neutralizzato dalla carta **Braconiere**, e le carte d'**Azione** del Giocatore C e del Giocatore D non hanno valore.)



ESEMPIO 4:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)



Giocatore A: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero  **6** .



Giocatore B: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero  **4** .
(Giocatore A VINCE, perché il Colore della Banana dominante del Giro è Giallo.)



Giocatore C: Gioca una carta **Predatore**, con il Numero  $5\frac{1}{2}$.

(Giocatore A VINCE, perché  $5\frac{1}{2}$ è un Numero più basso di  **6** del Giocatore A.)

Giocatore D:


OPZIONE 1: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero  **8** .

(Giocatore D VINCE questo Giro, perché  **8** è un Numero più alto del  **6** del Giocatore A.)

OPZIONE 2: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero  **9** .

(Giocatore A VINCE questo Giro. Sebbene la carta del Giocatore D abbia un Numero più alto, non corrisponde al Colore della Banana dominante di questo Giro che è Giallo.)

ESEMPIO 5:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)


Giocatore A: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **5** .

Giocatore B: Gioca una carta **Predatore**, con il Numero **7 $\frac{1}{2}$** .

(Giocatore B VINCE, perché **7 $\frac{1}{2}$** è un Numero più alto di **5** del Giocatore A. Il Colore della Banana è reimpostato a **Neutro**.)


Giocatore C: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **8** .


Giocatore C VINCE, perché **8** è un Numero più alto di **7 $\frac{1}{2}$** del Giocatore B. Inoltre, imposta il nuovo Colore della Banana per il Giro a **Rosso**.)

Giocatore D: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **10** .

(Giocatore C VINCE questo Giro. Sebbene la carta del Giocatore D abbia un Numero più alto, non corrisponde al Colore della Banana dominante di questo Giro che è **Rosso**.)


ESEMPIO 6:

(Top Banana: ) (Squadre: A/C contro B/D)


Giocatore A: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **6** .

Giocatore B: Giocare una carta d'**Azione** di **Scambio Banane**, contro il Giocatore A.

(Giocatore B VINCE, catturando la carta dal Giocatore A. Inoltre, il Giocatore A si ritrova con la carta d'**Azione** di **Scambio Banane**, che non ha valore.)

Giocatore C: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **5** .

(Giocatore B VINCE, perché il Colore della Banana dominante del **Giro** è **Verde**.)

Giocatore D: Gioca una carta **Scimmia**, con la Banana  , con il Numero **12** .

(Giocatore B VINCE questo Giro. Sebbene la carta del Giocatore D abbia un Numero più alto, non corrisponde al Colore della Banana dominante di questo Giro che è **Verde**.)

**UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A DIO
PER LA SUA GRAZIA E SAGGEZZA CHE
HANNO RESO POSSIBILE TUTTO QUESTO,
E A MIA MOGLIE E AI MIEI FIGLI PER IL
LORO AMORE E SOSTEGNO TENACE.**





**REGOLAMENTI E SUGGERIMENTI
IN ULTERIORI LINGUE
SONO DISPONIBILI ONLINE
ALL'INDIRIZZO**

MONKEYLIFEGAME.COM