Cheeky Monkeys - Manuale di Gioco

SCOPO DEL GIOCO

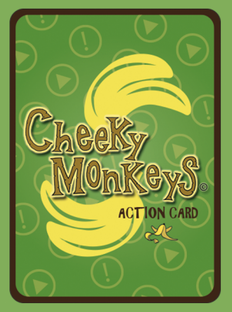
Diventa il miglior addestratore di Cheeky Monkeys, giocando al momento giusto le carte che hai in mano per salvarti dai guai delle dispettose scimmiette e scompigliare i piani degli altri giocatori. L'ultimo addestratore che rimane in gioco, vince la partita!

COME SI GIOCA

Con il pacchetto base di Cheeky Monkeys possono giocare da due a sei persone.

Innanzitutto, mescolate i due mazzi "Action Cards" e "Cheeky Monkeys", poi distribuite tre "Action Cards" a ogni giocatore e mettete i mazzi al centro del tavolo.

Mazzo "Cheeky Monkeys"



Mazzo "Action Cards"

Il gioco si sviluppa in senso anti-orario, e chi inizia... **lo scegliete voi!**
Di solito, però, parte chi assomiglia di più ad una delle nostre scimmiette!

INIZIA LA PARTITA!

Il gioco comincia e il primo addestratore - forte delle carte che ha in mano - inizia il suo turno.

Ogni turno si divide in quattro fasi:

1. Preparazione: il giocatore di turno può giocare una o più "Action Cards" dalla propria mano.

2. Arrivo della scimmia: il giocatore di turno mette in gioco di fronte a lui una scimmietta dalla cima del mazzo "Cheeky Monkeys".

3. Pescaggio: il giocatore di turno pesca una carta dal mazzo "Action Cards".

4. Addestramento: il giocatore di turno può giocare una o più "Action Cards" dalla propria mano.

Il turno finisce quando il giocatore, al termine della sua fase di addestramento, decide di passare il turno. In quel momento, inizia il turno del giocatore successivo.

REGOLE DEL GIOCO E SVILUPPO DELLA PARTITA

In Cheeky Monkeys le scimmiette sono imprevedibili, la capacità di evitare guai facendo la scelta giusta dipende dalla vostra abilità di addestratori!
Per questo, nel gioco, c'è una fondamentale differenza tra le carte "Cheeky Monkeys" e "Action Cards":

- le carte "Cheeky Monkeys" si mettono direttamente sul tavolo di fronte al giocatore e rimangono in gioco durante la partita;

- le "Action Cards" si pescano e si giocano a propria scelta, dopodiché il loro effetto finisce. Ogni addestratore può tenere in mano o giocare tutte le "Action Cards" che vuole, ma può usare le carte "Azione sfacciata" solo nel suo turno.

Può invece usare le carte "Azione Rapida" in qualunque momento, anche nei turni degli altri giocatori.

Ogni carta "Cheeky Monkeys" è caratterizzata da un effetto. Appena entra in gioco il suo effetto si applica subito e interrompe qualunque altro effetto in corso (anche quelli di un'altra scimmietta o di una "Action Card").

Solo quando l'effetto della scimmietta finisce si può continuare con le carte rimaste in coda (vedi esempio nella parte "ADVANCED").

Le "Action Cards" giocate e le carte "Cheeky Monkeys" eliminate dal gioco andranno a formare due diverse pile degli scarti. Quando finiranno le carte dei mazzi potrai rimescolare la relativa pila degli scarti e usarla per continuare il gioco.

COME SI ESPLODE

I giochi delle scimmiette possono diventare molto pericolosi e l'addestratore che non riesce a gestirli rischia di perdere la partita. Durante la partita ci sono due modi per esplodere:

1. Quando un giocatore possiede contemporaneamente le scimmiette Piromane Entusiasta e Giocoliere Bombarolo le micce si innescano e, se il giocatore non trova il modo di spegnerle o disinnescarle, esplode alla fine del proprio turno (il che non è una cosa bella...)

Per evitare di esplodere gioca bene le tue "Action Cards", oppure sfrutta la scimmietta Liquidatrice dispettosa che può disinnescare una combinazione esplosiva.

GIRA PER CONTINUARE ->>

2. Quando un giocatore possiede contemporaneamente le scimmiette Grattateste Letale e Liquidatrice Dispettosa esplode immediatamente a causa della scossa, a meno che non giochi la carta Messa a Terra.

L'addestratore che esplode deve abbandonare la partita, le scimmiette che ha in gioco e le carte che ha in mano finiscono nelle pile scarti. L'ultimo addestratore che rimane in gioco, vince la partita!

Advanced: risolvere gli effetti delle carte in CODA

In partite lunghe e con molti giocatori, spesso gli effetti delle carte "Cheeky Monkeys" e "Action Cards" si sovrappongano creando una CODA di effetti a catena che rende il gioco sempre più frenetico e avvincente.

Quando entra in gioco una scimmietta o qualcuno gioca una carta "Azione Rapida", gli effetti delle nuove carte si risolvono subito, interrompendo quelli ancora in corso di risoluzione.

Solo quando le ultime carte avranno finito il loro effetto, si riprenderà da dove si è lasciato.
Per smaltire la CODA, quindi, si inizia sempre dall'ultima "Action Card" o scimmietta giocata.

Una volta esauritosi l'effetto dell'ultima carta, si passa a quella precedente, e così via, fino a risolvere gli effetti di tutte le carte in sospeso.
Se le scimmiette lasciano il gioco i loro effetti si interrompono ed escono dalla coda.

Per questo motivo le scimmiette entrano in gioco una per volta, anche quando un giocatore deve metterne in gioco più di una contemporaneamente. Si può mettere in gioco la scimmietta successiva solo quando l'effetto della prima scimmietta è stato risolto.

FAQ

Interruzione degli effetti delle carte

L'effetto delle "Action Cards" si applica esattamente nel momento in cui vengono giocate e non è retroattivo. Per esempio, se un giocatore gioca Mal Comune, il successivo riceve una scimmia e a quel punto il terzo giocatore gioca Assolutamente NO su Mal Comune, l'effetto del Mal Comune svanisce, ma la scimmia ricevuta dal secondo giocatore rimane.

Scimmiette - Liquidatrice

La Liquidatrice, usando l'acqua, può far perdere istantaneamente la partita al giocatore che possiede un Grattateste Letale. È sufficiente una sola Liquidatrice per far esplodere tutti i Grattateste Letale in possesso dello stesso giocatore.

Scimmiette - Sciamano Pazzo

Appena entra in possesso di un giocatore, quindi anche quando cambia addestratore, interrompe qualunque altro effetto e gli fa prendere PRIMA due scimmiette dal mazzo "Cheeky Monkeys" (entrano in gioco una per volta) e successivamente pescare due carte "Azione". Finito il suo effetto rimane in gioco. Usando carte come Chiuso per Ferie, dallo Sciamano non si ricevono scimmiette o carte azione.

Scimmiette - Goloso Tentatore

Appena entra in possesso di un giocatore, interrompe qualunque altro effetto e ogni giocatore (uno per volta a partire da quello alla tua destra) deve dare una delle scimmiette che possiede al giocatore che ha il Goloso. Finito il suo effetto, il Goloso va messo nella pila degli scarti.

Usando carte come Chiuso per Ferie non si ricevono scimmiette a causa del Goloso.

Scimmiette - Maniaco Distruttore

Appena entra in possesso di un giocatore, interrompe qualunque altro effetto e quel giocatore distribuisci a suo piacimento le sue carte azione agli altri giocatori, e SUCCESSIVAMENTE le sue scimmiette, una alla volta.

Action Cards - Assolutamente No

Annulla l'effetto, anche già in corso di risoluzione, dell'ultima carta azione giocata. Deve essere giocata subito dopo la carta azione c
he si vuole annullare o prima che l'effetto sia terminato. Assolutamente No non annulla gli effetti delle scimmiette. Può annullare, invece, un altro Assolutamente no.

Action Cards - Chiuso per Ferie

Dal momento in cui lo lancia, per tutto il turno del giocatore che sta attualmente giocando, non riceve scimmiette e non può pescare carte. Se viene giocato per rispondere a Scambio Tattico, chi l'ha giocato può dare via una scimmietta, ma comunque non ne riceve. Allo stesso modo se Chiuso per Ferie viene giocato per rispondere Controllo Sanitario, si può mettere la propria scimmietta in cima al mazzo e non riceverne alcuna.

Action Cards - Messa a terra

Ogni carta Messa a Terra previene l'esplosione di Un solo Grattateste Letale. Quindi ne servono due, per non esplodere, se si possiedono due Grattateste Letale e (almeno) una Liquidatrice. Può essere usato anche per salvare dai Grattateste altri giocatori.

Action Cards - Controllo Sanitario

Semplicemente, permette di scambiare una qualunque scimmietta in gioco (propria o di altri giocatori) con quella in cima al mazzo "Cheeky Monkeys". Quella del mazzo entra in gioco e quella scelta dal giocatore finisce sul mazzo, come prima carta. Non vi è contatto tra le due scimmiette durante lo scambio.

CREDITS:

Game Design: Daniele Cerizza
Grafiche: Giada Raucci
Grafiche espansione: Emanuele Di Giovine

Distribuited by tambù
Designed by tambù
Produced by tambù

Tambù Srl, Centro direzionale Palazzo Canova
5° piano, 20090 Segrate (MI)

Prodotto in Italia in Via Sibelluccia,
84085, Mercato San Severino (SA)

Cheeky Monkeys
ZOMBIE INVASION

Regole addizionali con l'espansione Zombie Invasion:

L'esplosione trasforma il giocatore in zombie comportando lo scarto immediato delle carte azione e delle scimmie in gioco e ponendo quindi fine al turno.
Diversamente dagli altri players, il giocatore zombie, all'inizio di ogni turno, pesca dal mazzo Zombie (mazzo viola) e, quando obbligato dalle action cards, pescherà dal mazzo Scimmia (mazzo giallo).

Le carte Zombie, così come le carte Scimmia, hanno effetto su tutti e possono quindi essere scambiate tra tutti i giocatori.

L'esplosione del giocatore zombie comporta lo scarto immediato delle action cards e delle scimmie in gioco; concluso quindi il turno ricomincerà a giocare sempre "in veste" di zombie.

Il giocatore zombie che riesce a ricostruire la Leggendaria Scimmia-Zombi, mettendo in gioco tutte le sue cinque parti mentre ci sono ancora almeno due giocatori "vivi", vince la partita! Attenzione però: quando la totalità dei giocatori diventa zombie tranne uno, il sopravvissuto vince automaticamente la partita!