



In der Solovariante spielst du gegen den **König der Primaten**, der automatische Entscheidungen trifft. Wer zuerst 80 Siegpunkte erreicht, gewinnt!

Die meisten Regeln und Spielvorbereitungen unterscheiden sich nicht vom Spiel mit mehreren Personen. Diese Spielregeln erklären dir die Unterschiede und das Verhalten des Königs der Primaten.

SPIELVORBEREITUNG

- Wähle eine Farbe für den König der Primaten und gib ihm alle zugehörigen Spielmaterialien: ein Spieltableau, die Startkarten und die Aktions-scheiben.
- Platziere 1 Spielmarker seiner Farbe auf dem Feld 0 der Siegpunktleiste. Dies ist sein Siegpunktmarker. Lege den anderen auf das Feld 0 der Zornleiste auf seinem Spieltableau; dies ist sein Zornmarker.
- Mische seine Aktionsscheiben und decke davon 3 zufällig bestimmte auf. Lege sie von links nach rechts in einer Reihe über sein Spieltableau. Lege die 4. Scheibe zurück in die Schachtel; der König der Primaten wird sie in dieser Partie nicht einsetzen.
- Gib dem König der Primaten 2 Ressourcen von der Art, die mit dem Primaten auf seiner Aktionsscheibe ganz links übereinstimmt, und lege sie unterhalb dieser Scheibe ab. Falls es sich dabei um den Schimpansen handelt, gib ihm 2 Ressourcen, die zu dem Primaten gehören, der NICHT in der Reihe vorkommt.

Zur Erinnerung:

- ★ Mandrillen werden von **Blumen** angelockt.
- 🍌 Orang-Utans werden von **Früchten** angelockt.
- 🐼 Gorillas werden von **Körnern** angelockt.

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

- Mische die Startkarten des Königs zu einem Nachziehstapel und lege diesen links neben sein Spieltableau.

Wenn der Computer sich nicht unter den 3 Gegenständen befindet, die du am Anfang des Spiels aufdeckst, gib ihn dem König. In diesem Fall kann nur er den Computer während des Spiels nutzen.



SPIELABLAUF

Der König der Primaten spielt jede Phase vor dir.

PHASE ★: DIE HORDE VERSAMMELN

Gib dem König der Primaten 3 **Blumen**, 3 **Früchte**, 3 **Körner** und 2 **Batterien**. Lege diese Ressourcen unterhalb der zugehörigen Aktionsscheibe ab. Ist die Schimpansen-Scheibe dabei, lege die Ressourcen, die dem Primaten auf der aussortierten Aktionsscheibe zugeordnet sind, unterhalb des Schimpansen ab.



*Da der Mandrill in diesem Spiel fehlt, werden die 3 **Blumen** unter den Schimpansen gelegt.*

Der König der Primaten ordnet seine Karten niemals zu einer Primatengruppe an. Stattdessen erhält er Ressourcen, Siegpunkte und Spezialfähigkeiten, je nachdem, welche Karten er aufdeckt.

Decke die oberen 4 Karten seines Nachziehstapels auf und lege sie unterhalb seines Spieltableaus ab (links die zuerst aufgedeckte, ganz rechts die zuletzt aufgedeckte Karte).

- Für jeden Tamarin erhält der König die Ressource, die der Zornbonus in der oberen, rechten Ecke der Karte anzeigt.
- Für jeden Primat auf Stufe 1 erhält er sofort 3 Siegpunkte.
- Für jeden Primat auf Stufe 2 erhält er sofort 6 Siegpunkte.

Der König erhält außerdem für jeden Primaten den Bonus, der der entsprechenden Primatenart zugeordnet ist, egal welche Stufe er hat.

- Für jeden Gorilla erhält er 2 Zorn.
- Für jedem Orang-Utan erhält er 2 **Batterien**.
- Für jeden Mandrill erhält er 2 Siegpunkte.
- Jeder Schimpanse bringt ihm diejenigen Ressourcen ein, die die Zornboni aller Tamarine anzeigen, die in dieser Runde aufgedeckt wurden.



... FORTSETZUNG PHASE 1



Diese 4 Karten bringen dem König der Primaten 2 Zorn, 9 Siegpunkte, 2 **Blumen** und 2 **Körner**. Lege diese Ressourcen in seinen Vorrat.

Nun bist du an der Reihe, Phase 1 zu spielen. Die Phase verläuft nach den üblichen Regeln, mit einer Ausnahme: Nimm die Ressourcen, die du sammelst, aus dem persönlichen Vorrat des Königs. Das bezieht sich auf alle Arten von Ressourcen, egal wie du sie erhältst.

Wenn du eine Ressource sammelst, die sich nicht im Vorrat des Königs befindet, nimm sie stattdessen aus dem allgemeinen Vorrat.



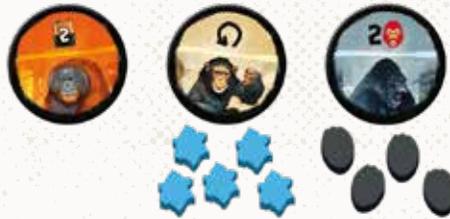
Dank der oberen Reihe ihrer Primatengruppe kann Marie 3 **Früchte**, 1 **Korn** und 2 **Batterien** vom König der Primaten nehmen. Die 3. und 4. **Batterie**, die sie erhält, nimmt sie sich aus dem allgemeinen Vorrat, weil der Vorrat des Königs keine mehr bereit hält.

In der unteren Reihe erhält Marie gegen Abgabe von 1 **Frucht** 2 **Batterien**, die sie ebenfalls aus dem allgemeinen Vorrat nimmt.

PHASE 2: NEUE PRIMATEN ANLOCKEN

Welchen neuen Primaten der König anlocken wird, richtet sich danach, welche seiner 3 Aktions scheiben ihm den Primaten mit der höheren Stufe bringt. Wenn es zwischen mehreren Scheiben unentschieden steht, wählt er die Scheibe, die am weitesten links liegt.

Falls der König nicht genug Ressourcen hat um einen Primaten anzulocken, wählt er ebenfalls die Scheibe, die am weitesten links liegt.



Der König der Primaten hat 5 **Blumen** und 4 **Körner**. Er könnte sie nutzen, um entweder einen Schimpansen oder einen Gorilla auf Stufe 1 anzulocken. Weil bei einem Unentschieden diejenige Scheibe gewählt wird, die weiter links liegt, entscheidet sich der König für die Schimpansen-Scheibe.

Hat der König seine Scheibe gewählt, tritt ihr Effekt sofort ein, genau wie im Spiel mit mehreren Personen. Wenn er den Schimpansen wählt, sammelt er Ressourcen entsprechend der Zornboni der Tamarine, die er in der 1. Phase aufgedeckt hat. Im Anschluss lockt der König dann einen Primaten der zuvor festgelegten Scheibe an. Er legt die neue Karte oben auf seinen Nachziehstapel. Die dafür notwendigen Ressourcen legt er in den allgemeinen Vorrat zurück.



Mit der Wahl der Schimpansen-Scheibe erhält der König der Primaten sofort die Ressourcen, die in den Zornboni der beiden Startkarten angezeigt werden, die er in der vorherigen Phase aufgedeckt hat: 1 **Blume** und 1 **Korn**. Nun hat er insgesamt 6 **Blumen** und 5 **Körner**. Somit kann er 6 **Blumen** bezahlen und somit einen Schimpansen der Stufe 2 anlocken.

Während Phase 2 hast du die Möglichkeit, den Effekt der vom König der Primaten genutzten Aktions scheibe zu kopieren. Dafür musst du 2 Ressourcen derselben Art bezahlen, ebenso wie in einem Spiel mit mehreren Personen. Wie auch in Phase 1 nimmst du Ressourcen, solange sie vorhanden sind, direkt aus dem Vorrat des Königs.

PHASE 3: AUSRUHEN

Hat der König 4 oder mehr Zorn angesammelt, verwendet er 4 davon, um 1 seiner Karten dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen. (Gegebenenfalls wiederholt er dies, wenn er danach noch immer 4 oder mehr Zorn hat.) Lege diese Karten zurück in die Schachtel. Der König der Primaten erhält sofort den entsprechenden Zornbonus: Ressourcen oder Siegpunkte.

Der König entfernt immer zuerst die Tamarine aus seiner Horde, dann Primaten der Stufe 1 und zuletzt Primaten der Stufe 2. Wenn er sich zwischen mehreren Tamarinen oder Primaten derselben Stufe entscheiden muss, wählt er immer denjenigen, den er als letztes aufgedeckt hat, der also weiter rechts liegt.

Wenn der König 5 oder mehr Batterien in seinem Vorrat hat, gibt er sofort 5 Batterien aus, um den Computer zu benutzen (egal, ob dieser beim König liegt oder 1 der 3 zum Spielbeginn aufgedeckten Gegenstände ist). Dafür erhält er 5 Siegpunkte. Wie im Spiel mit mehreren Personen darf der König den Computer nur einmal pro Runde benutzen.



Der König der Primaten hat 4 Zorn und darf eine Karte aus dem Spiel entfernen. Er muss den letzten Tamarin entfernen, den er aufgedeckt hat; für diesen erhält er 1 **Blume**. Er hat aktuell keine **Batterien** in seinem Vorrat, daher kann er den Computer nicht benutzen.

Lege die 4 Karten des Königs nun auf seinen Ablagestapel. Nachdem du Phase 3 abgeschlossen hast, beginnt die nächste Runde.