

Es werden beliebig viele Runden zu je 3 Phasen gespielt. Eure Aktionen führt Ihr dabei gleichzeitig aus. Jeder Spieler beginnt mit 8 Tamarinen* im Nachzieh-Stapel.

1) Die Horde versammeln:

4 Karten vom Nachzieh-Stapel ziehen.
Jeder Spieler führt die Phase für sich durch.

- **DECK die obersten 4 Karten** von Deinem Nachzieh-Stapel auf und lege diese in Reihe vor Deinem Tableau aus. Sollten nicht genug Karten im Stapel sein: Ziehe zuerst alle Restkarten, mische dann den Ablagestapel, ziehe dann nach.

- **Die 4 NEUEN Karten ordne in gewünschter Reihenfolge von LINKS nach RECHTS an.**  ok
Beachte, dass nur geschlossene Boxen etwas einbringen können.

- Seid Ihr alle fertig, **ARBEITET** Ihr Eure GESCHLOSSENEN BOXEN in Eurer Primaten-Gruppe (max. 4 Karten in Reihe) **AB**. Dabei wird mit der oberen Zeile begonnen: von links nach rechts. Dann geht es weiter mit mittlerer Zeile usw..

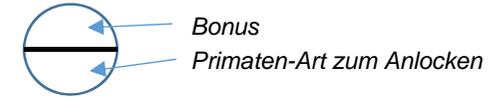
- Jeder Effekt wirkt nur **1-mal**, man **darf** auch auf einzelne Effekte **verzichten**.

Je nach Farbe / Form (Batterie):  = Sieg-Pkte.  = Körner  = Batterien
 = Blumen  = Früchte

>>	Gib ab, was links steht. Erhalte, was rechts gezeigt wird.
-- >>	Keine Kosten. Erhalte, was rechts gezeigt wird.
3# >>	Hast Du mind. 3 verschiedene Primaten ausliegen, erhalte die rechts angezeigte Belohnung.
/ Hand	Erhalte 1 SP bzw. 1 Batterie je eig. ausliegendem Tamarin.

- F** Mandrillen: Sie bringen mehr SP als andere Primaten.
- Ä** Orang-Utans: Sie verschaffen Dir Batterien.
Diese brauchst Du zum Aktivieren von Gegenständen.
- H**
- I**
- G** Schimpansen: Sie ermöglichen erneute Nutzung von Boxen in der selben Runde.  = genau 1 Box nutzen.
- K**
- E**
- I** Gorillas: Sie bringen Zorn auf Deiner Zorn-Leiste.
Gehst Du dort in Deinem Zug 4 Felder zurück, entfernst Du 1 Karte von Deiner Primaten-Gruppe aus dem Spiel UND erhältst dessen ZORN-BONUS (oben rechts auf Karte). Die übrige Gruppe NICHT zusammenschieben! Ggf. = Lücke.
! Habe mind. 4 Primaten in (Gruppe + Stapel + Ablage).
- T**
- E**
- N**

2) Neue Primaten anlocken:



- **WÄHLE** 1 Deiner 4 Aktions-**SCHEIBEN** und lege sie mit Vorderseite nach unten vor Dein Tableau. Übrige Scheiben = verdeckt auf das Tableau legen. Haben alle Spieler (PFLICHT) 1 Scheibe gewählt, deckt Ihr diese auf.
 - 1) Ihr erhaltet den jeweiligen Bonus.
 - 2) Ihr dürft genau 1 neuen Primaten der abgebildeten Art anlocken. Je nach Stufe (1 / 2) kostet das 3 oder 6 Ressourcen wie folgt:
Bei Mandrillen:  Bei Gorillas: 
Bei Orang-Utans:  Bei Schimpansen:  /  / 
von genau einer Sorte
 - ➔ Der neue Primat kommt verdeckt auf den eigenen Nachzieh-Stapel. Ist der Nachzieh-Stapel gerade leer, bildet der Primat diesen Stapel neu.
 - ➔ Ihr müsst keine Spieler-Reihenfolge beim Nehmen der Primaten einhalten.
- **OPTIONAL:** ZAHLE 2 Ressourcen selber Art nach Wahl (auch Batterien) und erhalte den Bonus EINES benachbarten Spielers. Das kann vor ODER nach Deinem eigenen Bonus passieren.

3) Ausruhen:

Primaten ablegen. Neue Runde einleiten.

- **LEGT** die Karten Eurer Primaten-Gruppe aufgedeckt auf Euren Ablagestapel rechts vom eigenen Tableau. Die genutzte Aktions-Scheibe = auf das Tableau.
- **Eine neue Runde beginnt mit Phase 1.**

Spielende:

- Hat die erste Person **>= 80 SP** nach einer Phase erreicht, gewinnt sie. Sollten das mehrere Personen in selber Phase schaffen, zählen meiste SP. Wenn in Phase 1 o. a. Fall eintritt, endet das Spiel danach.
Patt: Der Sieg ist geteilt.

Vorzeitiges Ende: Sollten nicht genug Primaten anlockbar sein von einer gefragten Art und Stufe: siehe Seite 11 der Spielregel.

Gegenstände: 1-mal pro Runde darf man den Effekt jedes Gegenstandes in jeweils angegebener Phase aktivieren, wenn man passend Batterien zahlt.

*Startkarten

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.12.23