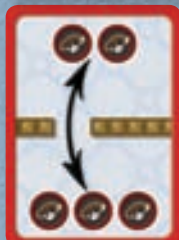


GLOSARIO DE CARTAS

Región: algunas cartas hablan de la región de un mono. La región es la habitación en la que está el mono y todas las habitaciones conectadas a ella por una sola puerta.



Mueve un objeto de una habitación cualquiera de tu región a otra habitación de tu región. Mueve un objeto de una habitación cualquiera de tu región a otra habitación de tu región. No puedes escoger un objeto que lleve otro mono, ni siquiera el tuyo.



Intercambia todos los objetos de dos habitaciones de tu región. Escoge dos habitaciones de la región de tu mono. Todos los objetos de la primera se mueven a la segunda, y viceversa. Puedes jugar esta carta incluso si una de las habitaciones está vacía, o ambas lo están.



Mueve a tu habitación el objeto que lleve un oponente de tu región. Escoge a otro mono de tu región. El objeto que lleva ese mono se mueve a tu habitación. Puedes jugar esta carta incluso si ningún rival lleva objetos o no hay oponentes en tu región. En ese caso no pasará nada.



Mueve tu mono dos veces. Tu mono realiza dos movimientos consecutivos. No puedes realizar ninguna acción entre los dos movimientos. Si cualquiera de los movimientos te deja en una habitación con el guardia seguirás teniendo que detenerte y acabará tu turno.



Mueve al guardia a cualquier habitación. Mueve al guardia a cualquier habitación. Puedes jugar esta carta y decidir dejar al guardia en la misma habitación. Si juegas esta carta para mover a Murray fuera de la habitación en la que estás podrás seguir jugando con normalidad hasta que vuelvas a encontrarlo.



CRÉDITOS

Diseño: Dan Manfredini

Desarrollo: Brent Keith

Edición: Janice M. Sellers, Rob Vaux

Ilustración de Cubierta: Llyn Hunter

Diseño Gráfico: Creative Instinct

Diseño de Figuras: Llyn Hunter

Ilustraciones Interiores: Llyn Hunter

Jefe de Producto: Marcelo Figueroa

Dirección Creativa: jim pinto

Jefe de Producción: Dave Lepore

Pruebas de Juego: Bryon Lloyd, Flywheel Design Group,

Handinata Tanudjaja, Ian Cooper, Kelly Manfredini,

Marc Majcher, Mark Kreidler, Mischa Krilov, My Many

Austin Playtesters, Patrick Christenson, The Royal

Steamwork Society, Ryan Shehee, Yari Ojeda Sandel

Special Thanks: Jeremy Gibson

Dedicado a Noah, mi pequeño mono.

MONKEY LAB

2-4 JUGADORES
EIDADES 12+
20-30 MINUTOS

INTRODUCCIÓN

Sois antiguos monos de laboratorio, que cooperáis y competís para liberar a los monos que están prisioneros en un laboratorio de pruebas muy bien defendido. Los monos no tienen las llaves, así que tendréis que usar vuestra creatividad y los objetos que encontréis por el laboratorio para forzar, destrozor o abrir las jaulas. Cuantos más monos rescates más recompensas recibirás.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es liberar todos los monos que puedas. Los jugadores consiguen puntos por liberar monos, o por compartir las recompensas si están cerca cuando otros jugadores liberan a sus simiosos compañeros. El jugador que tenga más puntos al final de la partida ganará.

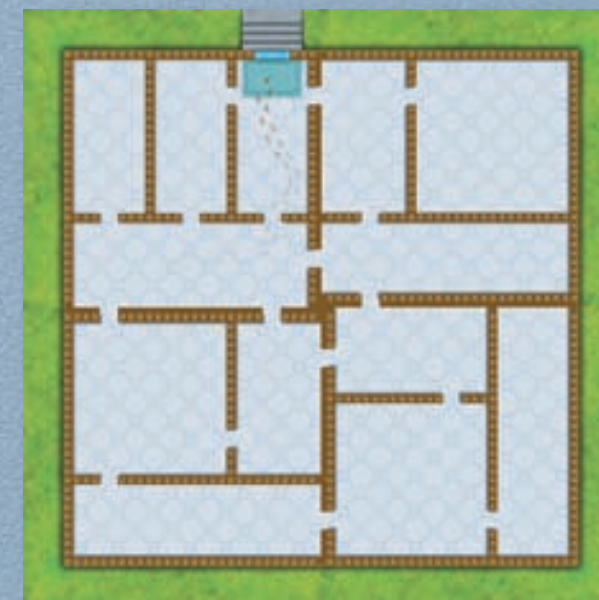
COMPONENTES

- 1 guardia
- 4 tableros de juego de dos caras
- 4 cartas de referencia
- 4 monos
- 16 fichas de jaula
- 24 fichas de objeto
- 40 cartas
- 48 fichas de puntuación

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Cada tablero es la cuarta parte del laboratorio. Colócalos formando un cuadrado de forma que la hierba esté en la parte exterior del laboratorio.
2. Baraja las fichas de jaula y pon una jaula boca abajo en cada habitación excepto el vestíbulo. Pon las demás jaulas a un lado: no se usarán y no deben estar a la vista.
3. Baraja las fichas de objeto y pon dos objetos en cada habitación excepto el vestíbulo. A diferencia de las jaulas, estas fichas se muestran al empezar la partida y permanecen boca arriba durante el juego.
4. Coloca al guardia en la hierba, fuera del laboratorio.
5. Baraja las cartas y da dos a cada jugador. Pon el resto boca abajo en una pila junto al tablero.
6. Cada jugador escoge un mono y coge la carta de referencia del mismo color. Deja a un lado las cartas y los monos que no uséis.

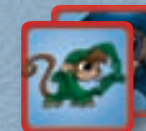
EJEMPLO DE TABLERO



CARTAS DE REFERENCIA



FICHA DE PUNTUACIÓN



FICHA DE JAULA



FICHA DE OBJETO



CÓMO JUGAR

Los monos entran al laboratorio por un conducto de ventilación del techo. Pon todos los monos en tu mano y agítalos, dejándolos caer sobre la mesa: el primero que toque el suelo será el primero en jugar. Todos los monos empiezan a jugar en el vestíbulo.

Puedes realizar hasta tres acciones, en el orden que prefieras, cada turno. Puedes combinarlas como quieras, incluso realizar la misma acción varias veces.

LAS ACCIONES

1. MOVER EL MONO

Mueve tu mono por una puerta a una habitación adyacente.

2. RECOGER, DEJAR O INTERCAMBIAR UN OBJETO

- Recoger o intercambiar: recoge un objeto que esté en la misma habitación que tú colocándolo sobre tu carta de referencia. Un mono nunca puede tener más de un objeto al mismo tiempo. No puedes coger un objeto que esté llevando otro mono. Si ya estás llevando un objeto lo dejarás caer en la misma habitación.
- Dejar: para dejar un objeto lo quitas de tu carta de referencia y lo pones en el tablero en la habitación en la que esté tu mono.

3. MOSTRAR UNA JAULA

Pon boca arriba la ficha de jaula de la habitación en la que está tu mono.

4. ABRIR UNA JAULA

Sólo puedes abrir una jaula si los objetos indicados en su ficha están en la habitación o en manos de tu mono. Los monos no tienen costumbre de compartir, así que no puedes usar los objetos que lleven otros monos. Tras abrir la caja reparte los puntos. Coloca la jaula boca abajo frente a ti, en tu pila de puntuación. Cada mono que esté en la misma habitación o en una habitación conectada directamente a esta recibe una ficha de puntuación con un mono menos de los que había en la jaula abierta.

Ejemplo: en el turno de George su mono se encuentra en una habitación en la que hay una jaula con los símbolos del microscopio y el escalpelo. El mono de George lleva un escalpelo, y hay un microscopio en la habitación, así que George usa una acción para abrir la jaula. En la ficha hay dos monos, así que George logra dos puntos y coloca la jaula boca abajo frente a él. Kelly está en una habitación adyacente y logra un punto (uno menos que George). Recibe una ficha de puntuación con un mono y la coloca boca abajo frente a ella.



5. JUGAR UNA CARTA

Puedes jugar una carta de tu mano. Sigue las instrucciones de la carta y luego ponla en la pila de descartes (consulta Cartas).

6. COMBATE

- Puedes luchar contra otro mono si se cumplen estas tres condiciones:
- Ambos monos están en la misma habitación
 - Tu mono lleva el objeto de combate que aparece en su carta de referencia.
 - El mono rival NO tiene su objeto de combate. Puede llevar otro objeto o no tener ninguno.

Si todas las condiciones se cumplen tiras el objeto de las manos del otro mono, dejándolo en el suelo de la habitación. Luego el jugador activo escoge una habitación y pone al mono de su oponente en ella.

Ejemplo: en el turno de George su mono está en la misma habitación que el de Kelly. El mono de George lleva un escalpelo, su objeto de combate, mientras que el de Kelly lleva una caja, que no es su objeto de combate. George escoge combate como una de sus acciones, atacando al mono de Kelly, que deja caer la caja en la habitación. George pone el mono de Kelly en otra habitación, al otro extremo del tablero.

FIN DEL TURNO

Si has jugado alguna carta roba hasta que tengas dos cartas en la mano, si puedes. El jugador de tu izquierda será el siguiente.

EL GUARDIA

Murray, el guardia de seguridad, va por el laboratorio asegurándose de que los monos no dan problemas. Algunas cartas del mazo lo llevan a una habitación (consulta Cartas). Murray es un poco menos inteligente que vuestros chimpancés entrenados, pero seguirá haciéndolos perder tiempo, ya que tendréis que esconderos bajo las mesas o tras el equipo para evitarle. Si terminas una acción en la habitación en la que está el guardia no podrás realizar más acciones ese turno. Por lo tanto si te mueves de una habitación a la habitación en la que está Murray tu turno acaba en cuanto entras. Nota: siempre puedes realizar al menos una acción en tu turno, incluso si empiezas en la misma habitación que el guardia.

Ejemplo 1: el mono de George está en la misma habitación que el guardia. Como primera acción George recoge una caja. Como el mono de George está en la misma habitación que el guardia al terminar su acción, no puede realizar más.

Ejemplo 2: el mono de George no está en la misma habitación que el guardia. Como primera acción George se mueve a la habitación en que está Murray. Como el mono de George está en la misma habitación que el guardia al terminar su acción, no puede realizar más.

Ejemplo 3: el mono de George está en la misma habitación que Murray. La primera acción de George es moverse a otra habitación. Como el mono de George no está en la misma habitación que el guardia al terminar su acción, puede seguir realizando el resto de sus acciones.

FIN DEL JUEGO

El juego termina al final del turno de un jugador si se cumple una de estas condiciones:

- El mazo está agotado y el jugador no tiene cartas en la mano.
- Todas las jaulas han sido abiertas.

CÁLCULO DE PUNTUACIONES

Muestra las fichas que tengas boca abajo y den puntos, tanto las jaulas que hayas abierto como los puntos obtenidos por los esfuerzos de otros jugadores. Cada ficha vale un punto por cada mono que aparezca en ella. El jugador con más puntos gana la partida. Si hay un empate el jugador con más fichas de jaula ganará, y si sigue habiendo un empate el juego acabará en tablas.

