



Автор игры: Эдвард Чен

Перевод: Михаил «archo» (aka Mirami na tesera)

От 2 до 4 игроков, от 8 лет и старше, +- 30 горилла-минут

Босс лютой обезьяньей бандитской группировки «Банановые Бандиты» собирается уйти на пенсию и ищет самого старательного и компетентного макаку для того, чтобы сделать его своим преемником. Тот, кто первым соберет 3 золотые монеты бананового банка, сможет смело требовать сладкое местечко нового дона «Банановых Бандитов»! А получить заветное золотишко можно от сбора горилла-монет, хранимых другими приматами.

Отбирай горилла-монеты у более слабых и вперед к победе! Да начнется яростная банановая битва!

Компоненты игры:

4 сэта из картонных фигур и жетонов к каждой горилле



1 Башня «Банановый Банк»



8 кубиков



10 Золотых монет бананового банка



44 Горилла-монет



40 карт

Цель Игры:

Стать новым лидером «Банановых Бандитов»! Вам нужно собирать горилла-монеты, чтобы превратить их в золотые монеты бананового банка. Первый игрок собравший 3 таких монеты выигрывает и немедленно становится новым лидером банды!

Начало (подготовка к игре):



углам крыши).

6. Поместите 8 кубиков на стол в пределах легкой досягаемости для всех игроков.

Как играть:

1. Тот, кто больше всех любит бананы становится первым игроком (если возникли споры – решите кто больше похож на обезьяну), остальные ходят по часовой стрелке.
2. Первый игрок выбирает окно, на которое повесит / его / ее гориллу до начала игры, остальные игроки делают то же самое.
3. Начинается игра. Каждый ход активный игрок имеет 3 очка действия (ОД), которые может потратить для выполнения любого из ниже описанных действий в любом порядке (каждое действие требует 1 ОД):



БОРЬБА

Использовать 1 ОД, чтобы атаковать противника в соседнем или противоположном окне. Нападение выполняется путем броска кубиков. Каждый игрок имеет 6 силы, чтобы бороться (по одной на каждый кубик).

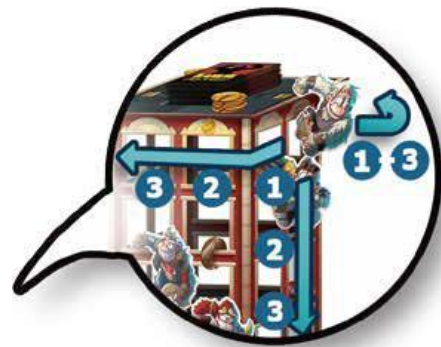
Активный игрок бросает кости, затем защищающийся. У кого выпало больше, тот и лучшая обезьяна. Оба соперника могут играть карты во время боя. У кого выпали все пустые грани – автоматически побеждает!

Если атакующий выигрывает, он крадет одну горилла-монету (не банана-монету!) из тайника противника, а защищающийся перемещается на 3 окна по прямой (насколько это возможно, т.е. до упора) и кладет в каждом окне, которое прошел, монету своего цвета.

Если защищающийся побеждает – ничего не происходит!

Движение:

Используйте 1 ОД, чтобы переместить свою гориллу до трех окон по вертикали или горизонтали (не диагонали), не пересекая занятые другими гориллами окна и не останавливаясь на них. Игрок может изменить направление в процессе.



Добрать карт:

Игрок может пополнить запас карт до 5, если находится на первом этаже! Если колода пуста, то перемешайте сброс и создайте новую колоду.

Собрать монеты:

Использовать 1 ОД, чтобы собрать все монеты в окне на котором остановилась ваша горилла.



* * *

Если игрок имеет больше 5 карт на конец хода, он должен сбросить лишние карты!

Затем очередь переходит к следующему игроку.

* * *



Получение золотых монет:

Если в какой-то момент игры вы оказываетесь на вершине башни, то можете обменять 2 горилла-монеты на золотую монету бананового банка. Монеты должны быть разных цветов, среди которых не будет вашего!

Конец Игры:

Первый игрок, который набрал 3 золотые монеты бананового банка – становится победителем!

Вариант игры для 2 игроков!

Одна сторона башни (с местом перехода) - это ограниченная зона, никто не может пройти или останавливаться на этой стороне во время игры.

Обозначение карт:



эти карты играют для улучшения в определенные фазы игры



оба, атакующий и защитник, могут использовать эти карты

ULTIMATE ATTACK: Активный игрок может сыграть эту карту, чтобы атаковать любого другого игрока независимо от расстояния. Можно сыграть ее только с боевым действием.

DRAW WHOLE FLOOR: Активный игрок выбирает один из этажей в здании и ворует 1 карту у каждого игрока на этом этаже. Украденные карты могут быть использованы им немедленно.

ADJACENT: Активный игрок может собрать все монеты горилл в одном соседнем окне (не по диагонали), не перемещаясь туда. Можно играть только с действием «Собрать монеты».

COINS EXCHANGE: Активный игрок выбирает игрока (можно и себя), чтобы поменять одну горилла-монету на другую монету из банка. Активный игрок так же выбирает, какая именно это будет монета, независимо оттого, кому он ее меняет.

AVOID ATTACK: Защитник может играть эту карту в любое время боя, чтобы отменить атаку (даже после бросков кубика), а у активного игрока все равно пропадает затраченное на атаку очко действий.

STEAL 1 CARD: Активный игрок может украсть 1 карту с руки любого из соперников. Украденную карту можно использовать немедленно.

BANANA POWER +1 DICE / BANANA POWER + 2 DICE: И нападающий, и защищающийся могут сыграть эти карты, до броска кубиков. За эту карту ему дается добавочный кубик (1 или 2, в зависимости от карты), который он использует в этой фазе (для защиты или нападения). Можно сыграть несколько таких карт, чтобы увеличить количество добавленных кубиков (без каких-либо ограничений). Играть можно только во время фазы «Борьба».

POWER UP (+ 1 ACTION): Активный игрок может использовать эту карту, чтобы получить дополнительное очко действия в этом ходу

EXCHANGE POSITION: Активный игрок может поменять позиции двух любых горилл, в том числе его /ее собственной.

REROLL ALL DICE: И атакующий и защищающийся могут сыграть эту карту для переброса кубиков, как своих, так и чужих. Если сыграно после бросков кубиков атакующего, но до того, как бросил защищающийся, атакующий должен перебросить свои кубики, если карта сыграна после броска защищающегося, то эта карта влияет только на него. Игроки могут использовать эту карту, чтобы перебросить свои кубики.

AVENGE: Эту карту могут сыграть и нападающий, и защищающийся. Она должна быть сыграна, до броска кубиков. Если игрок разыгравший карту выигрывает бой, он может украсть одну дополнительную горилла-монету у проигравшего. Играть можно только во время фазы «Борьба».