# Affen Tempel, Monkey Mission avagy a Majomtemplom társasjáték játékszabálya

## A doboz tartalma

* dobozban található játéktér
* 6 kőkerék, amelyek a templomokat / kamrákat lezárják
* 1 fehér felfedező figura
* 24 majom figura (6 piros, 6 zöld, 6 sárga, 6 lila)
* 31 kártya (24 megbízás és 7 átokkártya)
* 16 szerencserúd
* 1 db D3 dobókocka

## Kezdő állapot

A forgatható kőkerekek mögé 4 majmot helyezünk mind a 6 részre. A színük véletlenszerű legyen.

A forgatható kőkerekeket úgy állítjuk véletlenszerűen, hogy felemelkedve (zárt állapotban) legyenek.

A fehér felfedező figurát az egyik templom előtti barna mezőre állítjuk.

A kártyákat megkeverjük és a felső lapot képpel felfele a pakli tetejére tesszük. Ha átokkártya, akkor keverjük újra és tegyünk fel egy másik lapot.

Minden játékos kap 4 szerencserudat.

## A játék menete

A játékosok egymás után következnek.

Az első játékos dob a D3 kockával. A felfedezővel a templomok előtti barna mezőkön lépdel, annyi mezőt (az óra járásának megegyezően), ahányat dobott.

Ekkor kimondja, hogy hányat szeretne forgatni a kőkeréken. Ez szintén 1, 2 vagy 3 lehet. Ha elfelejti mondani, akkor 3-at kell forgatnia.

Ha a kőkerék nem nyílt ki egyetlen léptetés alatt sem (nem esett le a földre), akkor a következő játékos jön. (Szintén dob, lép, majd forgat.)

Ha leesett a kőkerék (nem forgatjuk tovább), akkor megkapja balról az első majomfigurát és a pakli tetején levő felfordított lapot is.

A lapot maga elé teszi és ráhelyezi a majmot is. Arra a számra teszi, amennyit kimondott, hogy forgatni fogja a kőkereket. (Nem pedig arra a számra, ahány fordulás után a kőkerék leesett.) Valamint a kőkereket ismét véletlenszerűen megforgatja és visszateszi, hogy az zárt állapotban legyen.

Ezután felfordítja a pakli felső lapját.

Ha az nem átokkártya, akkor a következő játékos jön.

Ha az átokkártya, akkor a balra következő játékos egy tetszőleges barna helyre teheti a felfedezőt, majd ott egyet (egyetlen szeletet) fordít a kőkereken.

Ha az nem nyílik ki, akkor további balra levő játékos mozgatja a felfedezőt (maradhat az adott helyen is) egy tetszőleges helyre és forgat egyetlen fordítást a kőkereken. Ezt egészen addig, ameddig az egyik kamra ki nem nyílik valakinél.

Akinél kinyílik a kamra, az megkapja az átokkártyát. A kamrát ismét visszazárjuk és a játék a normál mederben (dob, lép, forgat) folytatódik tovább a balra levő játékossal. (Ilyenkor a majmokat nem vesszük el a nyitott kamrából.)

### Szerencserudak

Amikor a játékos szerencserudat használ, akkor azt körében csak egyszer teheti.

* Felhasználható akkor, ha dobtunk a D3 kockával, de nem tetszik az a hely, ahova érkeztünk a felfedezővel. 1 db szerencserudat eldobva egy mezőt előre vagy hátra léphetünk.
* Amennyiben kimondtuk a forgási számot, ám a kőkerék nem esett le, akkor egy rúd segítségével még egy forgatást (egyetlen szeletnyi) végezhetünk. A pontozásnál (ha a kőkerék kinyílt) az a szám számít, amit kimondtunk.

### Üres kamra

Ha egy kamra mögött már nem található több majom, akkor azt kihagyjuk a további játékból és átlépünk rajta, mintha ott sem lenne.

## Játék vége

A játék akkor ér véget, ha a valamelyik játékos elérte a megfelelő számú megbízáskártyát.

* 8 kártyát 2 játékos esetén.
* 6 kártyát 3 játékos esetén.
* 5 kártyát 4 játékos esetén.

## Pontozás

Minden kártya annyi aranyérmét hoz, amennyit a rajta álló majomfigura mutat. Ha a majom és a kártya színe megegyezik, az egy további aranyérmét ad.

Minden átokkártya egy aranyérem levonással jár.

Az a nyertes, akinek a legtöbb aranya van. Egyezőség esetén az a nyertes, akinek több színegyezése van.

Szabályfordítás: 2018-07-04 Gaohei