



В этом режиме вам нужно набрать 80 победных очков (ПО) быстрее, чем ваш соперник — **Король обезьян**.

Основные правила игры в большей части остаются неизменными. Далее будут описаны отличия, а также действия Короля обезьян.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выполните подготовку по основным правилам игры, с учётом следующих особенностей.
- Выберите цвет для Короля обезьян и отложите для него все соответствующие компоненты: планшет игрока, начальные карты и жетоны обезьян.
- Поместите одну его фишку на деление «0» шкалы ПО на поле, а вторую — на деление «0» шкалы ярости на его планшете.
- Перемешайте его 4 жетона обезьян лицевой стороной вниз. Случайным образом выберите 3 жетона и по одному выложите их лицевой стороной вверх в линию (слева направо) над планшетом Короля. Верните оставшийся жетон в коробку, он не понадобится.
- Король получает 2 ресурса, соответствующих по цвету его крайнему слева жетону. Поместите их под этим жетоном. Исключение: если крайний жетон слева — это шимпанзе, то Король получает 2 ресурса, соответствующих цвету убранного жетона обезьян.
- Перемешайте стопку начальных карт Короля и поместите её рядом с его планшетом.

● Если среди трёх предметов, выложенных при подготовке к игре, нет компьютера, то в этом случае положите его над планшетом Короля. Из всех предметов Король может использовать только компьютер, и в этом случае компьютер доступен только ему.



ХОД ИГРЫ

В каждой фазе Король обезьян ходит первым.

1-Я ФАЗА | СБОР ПЛЕМЕНИ

Король получает 3 **цветка**, 3 **фрукта**, 3 **зерна** и 2 **энергии**. Поместите их рядом с его соответствующими жетонами обезьян. Если один из них — жетон шимпанзе, поместите рядом с ним ресурсы, соответствующие жетону, которого нет у Короля.



Так как у Короля нет жетона мандрила, 3 цветка помещаются рядом с его жетоном шимпанзе.

Король обезьян не выстраивает свои карты в ряд. Вместо этого, в зависимости от открываемых карт, он получает ресурсы, ПО и очки ярости. Выложите верхние 4 карты из его стопки лицевой стороной вверх под его планшетом.

- Каждая открытая карта тамина немедленно приносит ему ресурс, указанный рядом с символом ярости в правом верхнем углу этой карты (бонус ярости).
- Каждая обезьяна 1-го уровня немедленно приносит ему 3 ПО.
- Каждая обезьяна 2-го уровня немедленно приносит ему 6 ПО.

Король также получает определённые бонусы за каждую открытую обезьяну в зависимости от её вида и вне зависимости от её уровня.

- Каждая горилла приносит ему 20 **ПО**.
- Каждый орангутан приносит ему 2 **ПО**.
- Каждый мандрил приносит ему 2 **ПО**.
- Каждый шимпанзе приносит ему бонус ярости всех таминов, открытых у Короля в текущем раунде.



... 1-Я ФАЗА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Эти 4 карты приносят Королю обезьян 2 очка ярости и 9 ПО, а также 2 цветка и 2 зерна. Поместите эти ресурсы в его личный запас.

Теперь ваша очередь выполнить 1-ю фазу. Вы делаете это по обычным правилам со следующим исключением: получая ресурсы, берите их из личного запаса Короля. Это касается всех типов ресурсов вне зависимости от того, как вы их получаете.

Если вам нужно взять ресурс, которого нет у Короля, возьмите этот ресурс из общего запаса.



Благодаря верхнему ряду своего племени обезьян Маша получает 3 фрукта, 1 зерно и 2 энергии, забирая их у Короля, а 3-ю и 4-ю энергию она берёт из общего запаса, так как у Короля энергии не осталось. Она также получит энергию из общего запаса, когда будет применять эффекты нижнего ряда своего племени обезьян.

2-Я ФАЗА | ПРИВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ ОБЕЗЬЯН

Из 3 жетонов обезьян над его планшетом Король всегда выбирает тот, с помощью которого он привлечёт обезьяну наиболее высокого уровня. Если таких жетонов несколько, то он выберет из них тот, что находится левее остальных.

Если ему не хватает ресурсов привлечь обезьяну, он выбирает свой крайний слева жетон.



У Короля обезьян 5 цветков и 4 зерна. С их помощью он может привлечь шимпанзе или гориллу 1-го уровня. Так как ничья разрешается в пользу жетона, расположенного левее, Король выбирает жетон шимпанзе.

Выбрав жетон обезьян, Король немедленно получает бонус в зависимости от вида обезьяны на выбранном жетоне: горилла — 20, орангутан — 2, мандрил — 2, шимпанзе — бонус ярости всех открытых карт тамаринов. Затем Король может привлечь обезьяну, если располагает необходимыми ресурсами. Король привлекает обезьяну наиболее высокого уровня того вида, которой указан на выбранном им жетоне. Король тратит соответствующие ресурсы и помещает карту этой обезьяны на верх своей стопки.



Сыграв жетон шимпанзе, Король обезьян немедленно получает бонус ярости 2 тамаринов, которых он открыл в этом раунде, — 1 цветок и 1 зерно. Теперь у него 6 цветков и 5 зёрен, и он привлекает шимпанзе 2-го уровня, потратив 6 цветков.

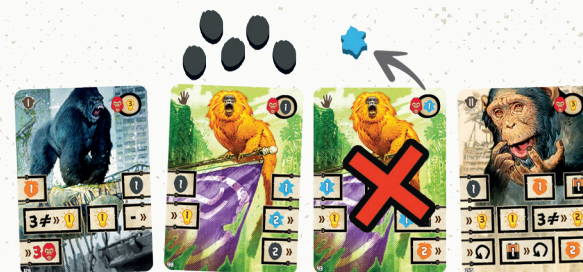
Во 2-й фазе вы можете получить бонус жетона, сыгранного Королём обезьян, как обычно, потратив 2 любых одинаковых ресурса. Как и ранее, если с помощью бонуса вы получаете ресурсы, то, сначала берите их из личного запаса Короля (если есть).

3-Я ФАЗА | ОТДЫХ

Если у Короля 4 или более очков ярости, он, в соответствии с приоритетом, удаляет из игры по одной из своих открытых карт, расходуя по 4 очка ярости за каждую карту (пока ярости достаточно для оплаты). Делая это, он немедленно получает соответствующие бонусы ярости — ресурсы или ПО. Убирайте удалённые карты в коробку.

Король сначала старается удалить тамаринов, затем — обезьян 1-го уровня и в последнюю очередь — обезьян 2-го уровня. Выбирая из нескольких обезьян одного уровня, он всегда удаляет из них ту обезьяну, которую выложил последней.

Затем, если у Короля есть 5 или более энергии, он немедленно тратит её, чтобы использовать компьютер и получить 5 ПО. Как обычно, он может сделать это только 1 раз в раунд.



У Короля обезьян 4 очка ярости, и он удаляет карту. Он обязан удалить последнего тамарина, которого выложил, и получает за него 1 цветок. У него нет энергии, поэтому он не использует компьютер.

После этого поместите оставшиеся карты Короля в его стопку сброса. Выполните 3-ю фазу для себя и, если игра не закончилась, начните новый раунд!