

FLORIAN SIRIEIX
VINCENT OUTRAIT

AFTER US



**2083. L'umanità si è estinta da diverse decadi,
lasciando sulla Terra solo ricordi della sua ingombrante presenza.**

Con il passare del tempo la natura si è ripresa il pianeta.

**Mentre il mondo si rigenera, le scimmie continuano a evolvere spinte da
un'insaziabile sete di conoscenza. Si riuniscono in tribù, sviluppano nuove
competenze e imparano a utilizzare gli oggetti lasciati dagli esseri umani.**

**Come leader di una tribù, è vostra responsabilità indicare alle scimmie
che vi seguono la strada per raggiungere un'intelligenza collettiva.**

PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

Siete i leader di una tribù di scimmie, composta all'inizio della partita solo da pochi Tamarinini. Facendoli collaborare otterrete risorse che vi aiuteranno ad attrarre altre scimmie. Durante la partita Gorilla, Oranghi, Scimpanzé e Mandrilli si uniranno alla vostra causa, aumentando le capacità della vostra tribù. Per vincere dovete ottenere, prima dei vostri avversari, 80 punti vittoria: questi rappresentano il vostro progresso sulla scala dell'intelligenza collettiva.

Ogni round pescherete 4 carte e le userete per riunire la vostra Assemblea dei Primati. Unendo queste carte, creerete dei riquadri che vi permetteranno di ottenere risorse, punti vittoria e attivare abilità speciali.

Alla fine di ogni round avrete la possibilità di attrarre una nuova scimmia, migliorando così le capacità della vostra tribù.

COMPONENTI

- A** 1 tabellone
- B** 6 plance giocatore (1 per colore)
- C** 12 segnalini giocatore (2 in ognuno dei 6 colori)
- D** 24 dischi azione (4 in ognuno dei 6 colori)
- E** 48 carte iniziali (6 gruppi di 8 Tamarinini)
- F** 120 carte tribù di livello 1 e 2 (Scimpanzé, Gorilla, Mandrilli e Oranghi)
- G** 120 segnalini cibo in legno (40 **fiori**, 40 **frutti** e 40 **semi**)
- H** 47 segnalini **energia** in cartone
- I** 7 tessere oggetto
... e 6 carte riassuntive (1 per giocatore)

ANATOMIA DI UNA CARTA



Retro della carta /



/ Carta Tamarino





Preparazione di una partita in 3 giocatori

PREPARAZIONE

Posizionate il tabellone **A** al centro del tavolo. Separate le carte Tamarino dalle carte tribù. Dividete le carte tribù in 8 mazzi diversi **F**: uno per ogni livello della tipologia di scimmia (Scimpanzé, Gorilla, Mandrilli e Oranghi). Mescolate questi 8 mazzi separatamente quindi posizionatele a faccia in giù nei rispettivi spazi del tabellone.

Create una riserva generale con tutte le risorse: **fiori**, **frutti**, **semi** **G** ed **energia** **H**. Queste risorse sono illimitate. Se necessario, durante la partita, potete posizionare una risorsa nello spazio 'x3' della vostra plancia giocatore: consideratela come 3 risorse della sua stessa tipologia.

Mescolate le tessere oggetto a faccia in giù **I**. Pescatene casualmente 3 e posizionatele a faccia in su sotto al tabellone. Durante la partita, questi oggetti possono essere utilizzati da tutti i giocatori.

Per la vostra prima partita vi consigliamo di utilizzare i seguenti 3 oggetti: ghetto blaster, computer e motorino.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i componenti corrispondenti.

Posizionate la vostra plancia giocatore **B** nella vostra area di gioco (lo spazio davanti a voi), lasciando dello spazio alla sua destra per la vostra pila degli scarti.

Mescolate le 8 carte Tamarino del vostro colore senza guardarle e posizionatele a faccia in giù a sinistra della vostra plancia giocatore creando il mazzo di pesca **E**.

Posizionate i quattro dischi azione del vostro colore **D** a faccia in giù sulla vostra plancia giocatore.

Infine prendete la carta riassuntiva e i due segnalini giocatore del vostro colore **C**. Posizionate un segnalino sul tabellone nello spazio 0 del tracciato punteggio e l'altro sulla vostra plancia giocatore nello spazio 0 del tracciato rabbia.

Che vinca la scimmia migliore!



SVOLGIMENTO

Una partita si svolge in diversi round nei quali i giocatori svolgono i loro turni simultaneamente.

Ogni round è diviso in tre fasi:

**FASE 1 | ASSEMBLARE
LA TRIBÙ**

**FASE 2 | ATTRARRE
NUOVE SCIMMIE**

FASE 3 | RIPOSARE

**FASE 1 | ASSEMBLARE
LA TRIBÙ**



Tutti i giocatori **rivelano simultaneamente le prime quattro carte** dal loro mazzo di pesca e le posizionano sotto la loro plancia giocatore.

Se nel vostro mazzo di pesca non sono presenti abbastanza carte, mescolate la vostra pila degli scarti, formate un nuovo mazzo di pesca a faccia in giù e pescate le carte che mancavano.

Successivamente ogni giocatore riunisce la propria **Assemblea dei Primati**: posizionate le quattro carte rivelate nell'ordine che preferite, da sinistra a destra. La vostra Assemblea dei Primati deve formare una linea continua e non può avere carte sopra o sotto di essa. Quando tutti i giocatori hanno riunito la propria Assemblea dei Primati, è il momento di risolverla: **attivate ogni riquadro chiuso** per ottenere risorse, punti vittoria oppure abilità speciali.



Area di gioco
di Diana, la
giocatrice rossa.

RISOLVERE L' ASSEMBLEA DEI PRIMATI (ESEMPIO A PAGINA 7)

Tutti i giocatori risolvono **simultaneamente e completamente** la loro Assemblea dei Primati. Risolvete prima la riga in alto della vostra Assemblea dei Primati, riquadro dopo riquadro, da sinistra a destra. Poi risolvete allo stesso modo le altre righe, prima la riga centrale e poi la riga in basso.

Quando risolvete un riquadro, prima di passare a quello successivo, attivatene interamente l'effetto. Non vi è permesso scegliere in quale ordine attivare i vostri riquadri: dovete risolverli da sinistra a destra.

Detto ciò, non siete obbligati ad attivare un riquadro. Potete scegliere di saltarne alcuni e continuare a risolvere quelli successivi.

Ogni riquadro può essere attivato **una sola volta**.

Gli Scimpanzé hanno un potere speciale che vi permette di riattivare un riquadro chiuso presente nella vostra Assemblea dei Primati, ovunque esso sia, ma questa è un'eccezione (vedi pagina 8).



Noemi riunisce la sua Assemblea dei Primati. La risolve a partire dalla riga in alto, proseguendo con quella centrale e infine con quella in basso.

RIQUADRI APERTI RIQUADRI CHIUSI

Potete attivare SOLO i riquadri chiusi.

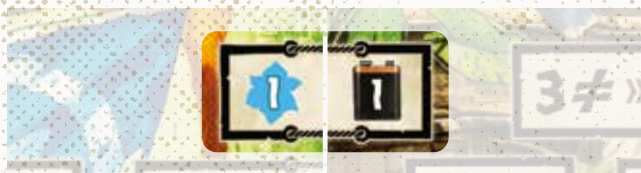
I riquadri nella parte interna delle carte sono sempre chiusi. Quelli che toccano i bordi, invece, sono sempre aperti. Se volete attivare l'effetto di un riquadro aperto, dovete prima chiuderlo posizionandovi accanto una carta con un altro riquadro aperto.

Ricordate: se un riquadro è aperto **non** potete attivarlo.



RICOMPENSE DEI RIQUADRI

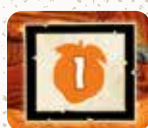
Quando attivate un riquadro, ottenete immediatamente le risorse o i punti vittoria indicati.



Questo riquadro è composto da due carte. Una volta attivato ottenete 1 **fiore** e 1 **energia**.



Ottenete 2 punti vittoria.



Ottenete 1 **frutto**.

LE RIGHE IN DETTAGLIO

Tutte le carte sono composte da tre righe. Ogni riga ha una funzione differente.

La riga in alto vi fa ottenere risorse: **energia**, **fiore**, **frutti** oppure **semi**.

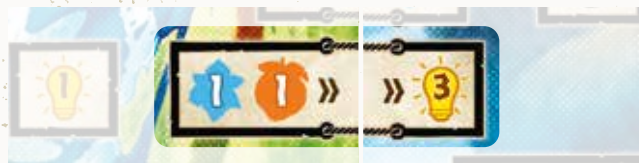
La riga centrale vi fa ottenere punti vittoria, spesso in cambio di risorse.

La riga in basso vi permette di attivare un'abilità speciale. A volte vi fa anche ottenere punti vittoria. Ogni tipologia di scimmia ha una sua specifica abilità speciale (vedi pagina 8).



CONDIZIONI

● Se un riquadro contiene uno o più simboli **»**, significa che per ottenere la ricompensa indicata alla sua destra dovete rispettare le condizioni descritte alla sua sinistra. Queste condizioni potrebbero includere un costo di attivazione. In questo caso dovete spendere le risorse indicate rimettendole nella riserva generale.



Questo riquadro indica che per ottenere 3 punti vittoria dovete spendere 1 **fiore** e 1 **frutto**.

● A volte non c'è un costo di attivazione. In questo caso ottenete la ricompensa gratuitamente.



Questo riquadro non ha un costo di attivazione. Ottenete quindi 2 punti vittoria senza spendere risorse.

● Alcune condizioni richiedono la presenza di diverse tipologie di scimmie nella vostra Assemblea dei Primati, inclusi i Tamarini, a prescindere dal loro livello. In questo caso dovete semplicemente rispettare le condizioni indicate nel riquadro per ottenere la sua ricompensa. Non dovete spendere risorse.



Questo riquadro vi fa ottenere 2 **frutti** se nella vostra Assemblea dei Primati sono presenti almeno 3 diverse tipologie di scimmie.

● A volte gli effetti dipendono dal numero di Tamarini presenti nella vostra Assemblea dei Primati. Non dovete spendere risorse.



Questo riquadro vi fa ottenere punti vittoria pari al numero di Tamarini presenti nella vostra Assemblea dei Primati.

Andrea pesca 4 carte. Le posiziona nell'ordine che preferisce, poi risolve la sua Assemblea dei Primati.



I riquadri ✓ sono chiusi. Andrea ottiene un totale di 3 **fiore**, 1 **frutto** e 3 **energia** dalla riserva generale. Siccome ha solo 2 diverse tipologie di scimmie (Tamarino e Orango), non ottiene i 2 **frutti** aggiuntivi. Non ottiene nemmeno i **frutti** nei riquadri che non ha chiuso.



Ora Andrea attiva i riquadri ✓ nella riga centrale. Per prima cosa ottiene 1 punto vittoria dal primo riquadro. Sceglie poi di non spendere 1 **fiore** e 1 **frutto** in cambio di 1 punto vittoria. Nei riquadri successivi scambia 2 **frutti** e 1 **fiore** per un totale di 4 punti vittoria. Nella sua Assemblea dei Primati ci sono 2 Tamarini, quindi ottiene 2 punti vittoria dal sesto riquadro. Non può attivare i riquadri che non ha chiuso (il quinto e il settimo).



Nella riga in basso, Andrea spende 2 **fiore** per ottenere 3 **energia**, poi ottiene 1 punto vittoria e infine spende 1 **energia** per ottenerne due.



ABILITA' SPECIALI



Oranghi

Gli Oranghi forniscono **energia**. Potete comunque trovare questa risorsa su altre scimmie, ma nessuna ne produce tanta quanto gli Oranghi. L'**energia** è una risorsa speciale, utilizzata principalmente per attivare gli oggetti.



Diana, grazie ai riquadri 1, 2 (se gioca bene le sue carte) e 3, può ottenere fino a 5 energie da questo Orango.

I Tamarini fanno parte del vostro mazzo di pesca all'inizio della partita e non hanno abilità speciali. Tutte le altre tipologie di scimmie hanno abilità specifiche.

OGGETTI (VEDI L'ULTIMA PAGINA)

Ogni giocatore può attivare ogni oggetto una sola volta per round. La fase in cui potete attivarlo è indicata sull'oggetto stesso. Per attivare un oggetto dovete spendere la quantità di **energia** indicata su di esso, dopodiché applicate immediatamente il suo effetto. Gli effetti degli oggetti sono spiegati a pagina 12.



Più avanti nella partita, Diana spende 5 energie per attivare il computer e ottiene immediatamente 5 punti vittoria.



Scimpanze'

Gli Scimpanzé **imitano** i loro simili. Questo vi permette di attivare lo stesso riquadro più di una volta per turno. Ogni simbolo vi permette di attivare immediatamente un qualsiasi altro riquadro chiuso presente nella vostra Assemblea dei Primati, ovunque esso sia. Se il riquadro presenta una condizione, dovete rispettarla se volete attivare quel riquadro.



Giacomo spende 1 frutto e 1 energia (riquadro 1) per riattivare il riquadro 2 e ottenere 2 semi. Continua a risolvere la sua Assemblea dei Primati spendendo 1 energia (riquadro 3) per attivare il riquadro 4 e spende 2 semi per ottenere 3 punti vittoria. Continua a risolvere l'Assemblea dei Primati attivando nuovamente il riquadro 4.



Gorilla

I Gorilla generano **rabbia**. Ogni volta che ottenete rabbia, fate avanzare il vostro segnalino sul tracciato rabbia della vostra plancia giocatore di un numero di spazi pari alla rabbia ottenuta.

In qualsiasi momento della partita, potete spendere 4 punti rabbia per rimuovere permanentemente dal gioco una carta presente nella vostra Assemblea dei Primati. Rimettete la carta nella scatola. La carta rimossa deve far parte della vostra attuale Assemblea dei Primati. Potete farlo anche mentre state risolvendo la vostra Assemblea dei Primati.

La carta rimossa **non** viene rimpiazzata. Se la rimuovete durante la vostra Assemblea dei Primati, non potete avvicinare le carte a essa adiacenti per creare nuovi riquadri. Rimuovere una carta potrebbe quindi aprire riquadri che prima erano chiusi. Questo significa che dovete valutare con attenzione quando rimuovere una carta dal gioco.

La carta appena rimossa vi fa ottenere immediatamente il **bonus rabbia** indicato nel suo angolo in alto a destra. Il momento in cui rimuovere una carta, quindi, può essere una decisione molto importante.

L'Assemblea dei Primati deve sempre contenere almeno 4 carte, questo significa che non potete mai avere meno di quattro carte nel vostro mazzo di pesca.



Chiara ha già 1 punto rabbia. Attivando i 2 riquadri ① sul suo gorilla (al costo di 1 seme), raggiunge 4 punti rabbia e li spende immediatamente per rimuovere permanentemente dal gioco il Tamarino più a sinistra nella sua Assemblea dei Primati. Ottiene immediatamente 1 frutto ②, che può usare per attivare i successivi riquadri in questa stessa Assemblea dei Primati ③.



Mandrilli

I Mandrilli forniscono **più punti vittoria** rispetto alle altre scimmie. Hanno più riquadri contenenti punti vittoria, molti dei quali forniscono più punti vittoria e più opportunità per ottenerli.

Questo Mandrillo offre a Livio diverse opportunità per ottenere punti vittoria:

- ① Può ottenere 4 punti vittoria spendendo 1 fiore e 1 seme.
- ② Può ottenere 3 punti vittoria se riesce a chiudere questo riquadro.
- ③ Ottiene sempre 1 punto vittoria, indipendentemente da come è composta la sua Assemblea dei Primati.



FASE 2 | ATTRARRE NUOVE SCIMMIE



La fase 2 inizia dopo che tutti i giocatori hanno risolto completamente la loro Assemblea dei Primati.

Ogni giocatore sceglie segretamente 1 dei suoi 4 dischi azione, lo posiziona a faccia in giù di fronte alla sua plancia giocatore e posiziona gli altri dischi azione a faccia in giù nella sua area di gioco.

Ogni disco azione contiene 2 informazioni...

Un bonus
(nella parte alta)

Una tipologia
di scimmia
(nella parte bassa)



Quando i giocatori hanno effettuato la loro scelta, rivelano simultaneamente i loro dischi azione.

Ogni giocatore attiva immediatamente il **bonus** indicato nella parte alta del suo disco (senza spendere risorse), poi ha la possibilità di attrarre **una sola scimmia** della tipologia indicata nel suo disco azione: spende il cibo indicato nella parte centrale del tabellone (rimettendolo nella riserva) e prende la prima carta del mazzo corrispondente alla scimmia scelta.

Il costo dipende dal livello della scimmia:

Attrarre una scimmia di livello 1 costa **3** segnalini cibo.

Attrarre una scimmia di livello 2 costa **6** segnalini cibo.

La tipologia di cibo che dovete spendere dipende dalla tipologia di scimmia che volete attrarre.



I Mandrilli sono attratti dai **fiori**.



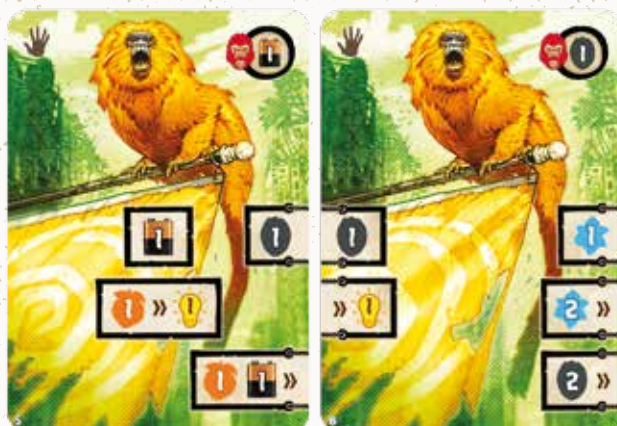
Gli Oranghi sono attratti dai **frutti**.



I Gorilla sono attratti dai **semi**.

Gli Scimpanzé sono attratti da tutte le tipologie di cibo (**fiori**, **frutti** o **semi**), ma il cibo speso deve essere identico.

Non siete obbligati ad attrarre una nuova scimmia, ma se lo fate deve essere della tipologia indicata dal disco azione che avete scelto.



—
Alla fine della Fase 1, Alberto ha 3 **fiori** e 4 **semi**. I suoi avversari sospettano che sceglierà un disco azione Mandrillo o Gorilla. Alberto, invece, sceglie il disco azione Scimpanzé.

Utilizza il bonus del disco per riattivare il riquadro che gli fa ottenere 2 **semi**. Ora ha 6 **semi** e può attrarre uno Scimpanzé di livello 2.



L'ordine in cui i giocatori attraggono le loro scimmie non ha importanza.

Una volta attratta una scimmia, pescando la carta dal mazzo corrispondente, posizionalatela a faccia in giù **in cima al vostro mazzo di pesca**. Potete guardare la scimmia che avete appena attratto.

Se il vostro mazzo non ha più carte, posizionalatela a faccia in giù a sinistra della vostra plancia giocatore, come se fosse in cima al vostro mazzo.

COPIARE IL DISCO AZIONE DI UN VICINO

Dopo che i dischi azione sono stati rivelati, potete spendere 2 risorse identiche per copiare il bonus (e solo il bonus) del disco azione scelto dal vostro **vicino**: il giocatore seduto alla vostra destra oppure alla vostra sinistra.



Potete spendere risorse di qualsiasi tipologia (**energia**, **fiore**, **frutta**, **semi**), l'importante è che siano identiche tra loro. Rimettete le risorse nella riserva generale. Potete scegliere di copiare il bonus prima o dopo aver attivato quello sul vostro disco azione. Potete copiare **un solo bonus per round** e solo quello del giocatore a voi direttamente adiacente: il giocatore alla vostra sinistra oppure quello alla vostra destra.

*Lena (viola) rivela il suo disco Gorilla e ottiene 2 punti rabbia. Poi decide di copiare il disco Gorilla del giocatore direttamente alla sua destra (blu): spende 2 **energie** e ottiene 2 punti rabbia aggiuntivi. Può immediatamente spendere i 4 punti rabbia ottenuti per rimuovere permanentemente dal gioco una carta presente nella sua Assemblea dei Primati.*

FASE 3 | RIPOSARE



Terminata la fase 2, scartate le carte presenti nella vostra Assemblea dei Primati posizionandole a faccia in su nella pila degli scarti alla destra della vostra plancia giocatore. Poi riprendete il vostro disco azione

posizionandolo a faccia in giù sulla vostra plancia giocatore, insieme agli altri dischi azione. Non c'è limite al numero di risorse che potete possedere e potete conservarle da un round all'altro.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo la fase nella quale un giocatore raggiunge 80 o più punti vittoria. Quel giocatore è il vincitore.

Se più giocatori raggiungono 80 punti vittoria nella stessa fase, il giocatore con più punti vittoria vince. In caso di pareggio, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

Se un giocatore raggiunge 80 punti vittoria durante la fase 1, la partita termina immediatamente. In questo caso saltate le successive fasi del round.

FINE PREMATURA DELLA PARTITA

Nonostante sia raro, una partita può terminare prematuramente se più giocatori vogliono attrarre scimmie della stessa tipologia, ma non ci sono abbastanza carte nel mazzo corrispondente sul tabellone. Quando accade, il giocatore che ha la **priorità** più alta (il numero nell'angolo in basso a sinistra di ogni carta) nella sua Assemblea dei Primati sceglie per primo. Poi si controlla quale tra gli altri giocatori ha la priorità più alta e così via fino a quando le carte non sono state prese. La partita termina alla fine del round in corso e il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

EFFETTO DEGLI OGGETTI

Durante la preparazione vengono scelti casualmente tre oggetti. Ogni giocatore può attivare ogni oggetto **una sola volta per round** nella fase indicata sull'oggetto stesso: spende la quantità indicata di **energia** e applica immediatamente l'effetto. **Per la vostra prima partita** vi consigliamo di utilizzare il ghetto blaster, il computer e il motorino.

CELLULARE

FASE : 1

COSTO: 2 o 3 **energia**

EFFETTO: prima di ordinare le carte della vostra Assemblea dei Primati, rimettete una delle carte appena pescate (di livello 1 o 2) in fondo al mazzo corrispondente sul tabellone. Poi pescate la prima carta da un mazzo a vostra scelta sul tabellone (dello stesso livello della carta appena rimossa) e aggiungetela alla vostra Assemblea dei Primati. Questa carta rimpiazza in maniera permanente la carta appena rimossa dal vostro mazzo. L'**energia** richiesta dipende dal livello della carta che volete rimuovere: 2 **energia** per una carta di livello 1 e 3 **energia** per una carta di livello 2. Non ottenete il bonus rabbia indicato nell'angolo in alto a destra della carta appena rimossa.



CONSOLE

FASE : 3

COSTO: 3 o 5 **energia**

EFFETTO: quando scartate le carte della vostra Assemblea dei Primati, sceglietene una da posizionare in cima al vostro mazzo invece che nella vostra pila degli scarti. Spendete 3 **energia** per una carta di livello 1 e 5 **energia** per una carta di livello 2.



FLIPPER

FASE : 1

COSTO: 4 **energia**

EFFETTO: prima di ordinare le carte della vostra Assemblea dei Primati, pescate una quinta carta. In questo round avete a disposizione una carta in più.



MINIBAR

FASE : 1 o 2

COSTO: 1 **energia**

EFFETTO: scambiate 1 vostra risorsa con 1 risorsa presa dalla riserva generale. Potete scambiare **fiori**, **frutti**, **semi** o **energia**.



COMPUTER

FASE : 1, 2 o 3

COSTO: 5 **energia**

EFFETTO: ottenete immediatamente 5 punti vittoria. Fate avanzare il vostro segnalino sul tracciato punteggio del tabellone.



GHETTO BLASTER

FASE : 1

COSTO: 2 **energia**

EFFETTO: prima di ordinare le carte della vostra Assemblea dei Primati, posizionate una delle carte appena pescate nella vostra pila degli scarti e rimpiazzatela con una carta pescata dal vostro mazzo.



MOTORINO

FASE : 2

COSTO: 6 o 9 **energia**

EFFETTO: attraete una scimmia a vostra scelta e posizionate la in cima al vostro mazzo di pesca. Spendete 6 **energia** per una scimmia di livello 1 e 9 **energia** per una scimmia di livello 2.

