







The
Shadow Theater
Die Legende des Affenkönigs

Spielanleitung

Spielaufbau

Führt die folgenden Schritte aus:

- 1 Legt das Spielbrett vor euch.
- 2 Mischt die Drachenwaffenkarten. Legt 9 davon als verdeckten Zugstapel unten links auf das Spielbrett, als Vorrat. Die übrigen Karten legt ihr beiseite.
- 3 Legt die Affen  als Vorrat bereit.
- 4 Legt die Jadesteine  als Vorrat bereit.
- 5 Legt die Pfirsiche  als Vorrat bereit.
- 6 Klappt die Seiten der Schachtel aus. Stellt sie hinter dem Spielbrett auf.
- 7 Stellt den Affenkönig  auf eines der Felder des **Himmlichen Gartens**.
- 8 Mischt die 10 Schriftrollen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt auch die 3 Laternen bereit.

Willkommen im Reich des Affenkönigs!

Entsende deine Affen, ernte die süßen Früchte des ewigen Lebens, horte Jadesteine und werde zur Legende!

Um zu gewinnen, musst du taktisch spielen und deine Chancen ergreifen. Zum Glück verschaffst du dir mit den mächtigen Drachenwaffen so manchen Vorteil ...

Spielmaterial

- Schachtel (als Teil des Spielbretts)
- 1 Spielbrett
- 1 Affenkönig 
- 10 Schriftrollen
- 3 Laternen
- 2 Spielhilfen
- 4 Arten von Ressourcen:
 - 25 Affen 
 - 9 Jadesteine 
 - 9 Pfirsiche 
 - 17 Drachenwaffenkarten

- 9 Zieht jeweils 2 Schriftrollen. Wählt 1 davon aus, die ihr behaltet, und legt sie offen vor euch. Werft die andere ab. **Erste Partie:** Überspringt diesen Schritt.
- 10 Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person erhält 3 Affen aus dem Vorrat.
- 11 Die andere Person erhält 4 Affen aus dem Vorrat.





Spielidee

Ihr seid abwechselnd am Zug. In deinem Zug nutzt du genau 1 Pflichtaktion und platzierst damit entweder 1 Affen an einem Ort ODER nimmst alle Affen von 1 Ort. Du darfst als freiwillige Aktion außerdem Drachenwaffen nutzen, um dir einen Vorteil zu verschaffen. Eine Runde endet, sobald der Vorrat von mind. 1 Art von Ressource leer ist (Drachenwaffenkarten, Affen, Jadesteine oder Pfirsiche). Dann bekommt ihr Punkte für eure Affen und Jadesteine. Wer zuerst 2 Runden für sich entschieden hat, gewinnt!

Spielablauf

Zu Beginn deines Zuges **darfst** du die freiwillige Aktion nutzen (siehe unten). Danach **musst** du genau 1 der zwei Pflichtaktionen nutzen.

Freiwillige Aktion: Nutze 1 oder mehr Drachenwaffen

Ort (Farbe und Illustration)



Effekt

Wähle 1 Drachenwaffenkarte von deiner Hand. Sie muss zu dem Ort passen, an dem der Affenkönig gerade ist. Spiele sie aus und führe sofort ihren Effekt aus. Wirf sie dann auf einen offenen Abwurfstapel ab.

Du darfst beliebig viele Drachenwaffenkarten ausspielen, solange sie alle den passenden Ort zeigen.

Spielst du eine Karte aus, mit der du den Affenkönig bewegst, darfst du danach Karten für seinen neuen Ort ausspielen. Das bedeutet

aber auch, dass du keine Karten mehr für seinen vorherigen Ort ausspielen kannst. In dem Moment, in dem du eine Karte ausspielst, muss sie zum Ort des Affenkönigs passen.

Diese Aktion ist freiwillig – du musst keine Drachenwaffenkarte ausspielen, wenn du nicht möchtest.

Manche Karten zeigen keinen Ort. Diese Karten spielst du nicht aus, sondern behältst sie bis zum Rundenende auf der Hand.

Beispiel:

Der Affenkönig ist im **Kaiserpalast**. Zu Beginn deines Zuges spielst du 1 Drachenwaffenkarte aus, die den Kaiserpalast zeigt. Du erhältst 1 Jadestein und 1 Affe aus dem Vorrat.



Pflichtaktion

In deinem Zug musst du immer genau 1 der folgenden zwei Aktionen nutzen:

Platziere 1 Affen
an einem Ort

ODER

Nimm alle Affen
von 1 Ort

Stelle 1 deiner Affen auf ein leeres Feld an einem beliebigen Ort und erhalte den zugehörigen Bonus:

- **Drachenhöhle:** Erhalte 1 Drachenwaffenkarte aus dem Vorrat und nimm sie auf die Hand.
- **Kaiserpalast:** Erhalte 1 Jadestein und 2 Affen aus dem Vorrat.
- **Himmlicher Garten:** Erhalte 1 Pfirsich aus dem Vorrat und bewege den Affenkönig auf ein leeres Feld an einem anderen Ort. Du erhältst nicht den Bonus dieses Ortes. Sind alle Felder der anderen Orte belegt, bewegst du den Affenkönig nicht. Ansonsten musst du ihn bewegen.

Nimm dir alle Affen von 1 der drei Orte auf dem Spielbrett. Du kannst diese Aktion nur nutzen, wenn an dem Ort mind. 1 Affe ist. Den Affenkönig kannst du nicht nehmen – er bleibt, wo er ist.

Sonderfall: Hast du keine Affen mehr und sind keine auf dem Spielbrett, nimm dir 1 Affen aus dem Vorrat. Das zählt als deine Pflichtaktion für diesen Zug.

Nachdem du deine Pflichtaktion genutzt hast, ist dein Gegenüber am Zug.

Beispiel – Platziere 1 Affen an einem Ort: Du stellst 1 deiner Affen auf ein leeres Feld beim **Kaiserpalast**.



Du erhältst sofort den Bonus vom **Kaiserpalast**:
Du erhältst 1 Jadestein und 2 Affen aus dem Vorrat.

Beispiel – Nimm alle Affen von 1 Ort: In deinem Zug nimmst du die 3 Affen von der **Drachenhöhle**.










Rundenende

Sobald der Vorrat von mind. 1 Art von Ressource leer ist (Drachenwaffenkarten, Affen, Jadesteine oder Pfirsiche) spielt die Person, die am Zug ist, ihren Zug noch zu Ende. Danach endet die Runde.

Sonderfall: Kannst du eine Aktion nicht vollständig ausführen, weil nicht mehr genügend Ressourcen im Vorrat sind, führe die Aktion so vollständig wie möglich aus.

Beispiel: Es ist nur noch 1 Affe im Vorrat. Du platzierst 1 deiner Affen auf einem Feld des **Kaiserpalastes** und erhältst den Bonus so vollständig wie möglich: Du erhältst 1 Jadestein und 1 Affen aus dem Vorrat (statt 2). Danach endet die Runde.

Zählt eure Punkte für diese Runde:

- Pfirsiche bringen 0 Punkte. Jeder Pfirsich füttert 3 Affen. (1  füttert 3 )
- Jeder gefütterte Affe bringt 1 Punkt. Nicht gefütterte Affen bringen 0 Punkte. (1 gefütterter  = 1 Punkt)
- Deckt die Drachenkarten auf eurer Hand auf. Jede Karte bringt 1 Punkt, außer auf der Karte steht etwas anderes. (Jede  auf der Hand = 1 Punkt & Jede  auf der Hand = 2 Punkte)
- Jedes Set aus 3 Jadesteinen bringt 2 Punkte. Ein unvollständiges Set bringt 0 Punkte. ( = 2 Punkte)
- Wer die meisten Jadesteine hat, erhält zusätzlich 2 Punkte. Habt ihr beide gleich viele Jadesteine, bekommt niemand diese 2 Punkte. ( = 2 Punkte)

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt diese Runde und nimmt sich als Erinnerung 1 Laterne.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Affen hat. Seid ihr erneut gleichauf, gewinnt, wer zusammengezählt die meisten Drachenwaffenkarten, Jadesteine und Pfirsiche hat. Herrscht immer noch Gleichstand, endet die Runde mit einem Unentschieden und niemand bekommt eine Laterne. Diese Runde wird bei der Anzahl der gespielten Runden nicht mitgezählt (das gilt auch für die Varianten auf S. 11).

Sophia

Beispiel:

Am Rundenende hat Sophia 3 Affen und 2 Pfirsiche. Da alle ihre Affen gefüttert sind, erhält sie insgesamt 3 Punkte für sie. Der zusätzliche Pfirsich bringt keine Punkte.

Sie hat noch 2 Karten auf der Hand: Die eine bringt 1 Punkt, die andere 2 Punkte, wie auf ihr angegeben. Für ihr Set aus 3 Jadesteinen bekommt sie 2 Punkte. Sie hat diese Runde also 8 Punkte (3 für ihre Affen + 3 für ihre Karten + 2 für ihre Jadesteine).



Chris



Chris hat 2 Pfirsiche und 7 Affen. Da nur 6 seiner Affen gefüttert sind, erhält er für sie insgesamt 6 Punkte.

Er hat 4 Jadesteine. Er hat also nur 1 vollständiges Set aus 3 Jadesteinen und bekommt dafür 2 Punkte. Weil er mehr Jadesteine hat als Sophia, bekommt er zusätzlich 2 Punkte. Er hat keine Handkarten. Chris hat diese Runde also 10 Punkte (6 für seine Affen + 2 für seine Jadesteine + 2 für die meisten Jadesteine). Damit gewinnt Chris diese Runde und nimmt sich eine Laterne.

Nächste Runde

Führt die folgenden Schritte aus, um eine neue Runde zu beginnen:

1. Werft eure Schriftrolle ab. Alle Ressourcen kommen zurück in den Vorrat. Fügt die abgeworfenen Karten und die Karten, die ihr beim Spielaufbau in der vorherigen Runde beiseitegelegt habt, wieder zu den anderen Drachenwaffenkarten hinzu.
2. Mischt alle Drachenwaffenkarten und legt 9 davon als neuen verdeckten Zugstapel bereit. Legt die übrigen wieder beiseite.
3. Zieht jeweils 2 Schriftrollen. Wählt 1 davon aus, die ihr behaltet, und legt sie offen vor euch. Werft die andere ab.
4. **Wer die letzte Runde verloren hat, beginnt** und erhält 3 Affen. Die andere Person erhält 4 Affen.

Schriftrollen

Nach eurer ersten Partie könnt ihr auch schon in der ersten Runde jeweils 1 Schriftrolle wählen (wie in Schritt 3 oben beschrieben).

Die meisten Schriftrollen haben einen Effekt, den du bei einer bestimmten Aktion nutzen darfst. Der Effekt von Schriftrollen ist immer freiwillig – du musst ihn nicht nutzen, wenn du nicht willst. Du darfst ihn aber jedes Mal nutzen,

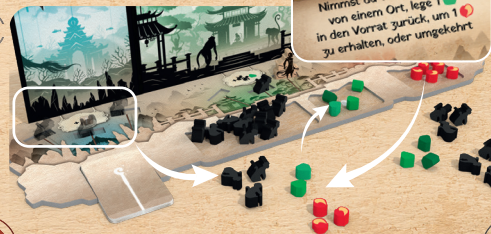
wenn du die Aktion nutzt, für die er gilt – auch mehrmals innerhalb einer Runde. Der Effekt gilt immer zusätzlich zum normalen Bonus des Ortes.

Manche Schriftrollen haben einen Effekt, den du erst am Rundenende nutzen darfst.

Ihr werft eure Schriftrollen am Ende jeder Runde ab.

Sind zu Beginn einer Runde weniger als 4 Schriftrollen im Stapel, mischt alle Schriftrollen und legt sie als neuen verdeckten Stapel bereit.

*Beispiel: Mit deiner Pflichtaktion nimmst du alle Affen von der **Drachenhöhle**. Du darfst den Effekt deiner Schriftrolle nutzen: Du tauschst 1 deiner zwei Jadesteine gegen 1 Pfirsich aus dem Vorrat.*



Spielende

Sobald eine Person 2 Runden gewonnen hat (also 2 Laternen hat), endet das Spiel und sie gewinnt.



Varianten

Nachdem ihr ein paar Partien gespielt habt, könnt ihr diese Varianten ausprobieren!



Meditations-Modus: Ihr beginnt das Spiel wie üblich mit jeweils 1 Schriftrolle. Ihr werft eure Schriftrollen zwischen den Runden aber nicht ab.

Zu Beginn der zweiten Runde wählt ihr nach den üblichen Regeln eine 2 Schriftrolle. Ihr dürft die Effekte von euren beiden Schriftrollen nutzen, in beliebiger Reihenfolge. Sobald ihr 2 Schriftrollen habt, zieht ihr keine mehr. Am Rundenende schreibt ihr eure Punkte auf. Nehmt euch keine Laterne, sondern notiert, wer die Runde gewonnen hat, denn das bringt Extrapunkte. Nach der dritten Runde endet das Spiel. Zählt eure Punkte aus allen 3 Runden zusammen und verteilt wie folgt Extrapunkte: Wer die erste Runde gewonnen hat, erhält 1 Punkt, wer die zweite Runde gewonnen hat, erhält 2 Punkte, und wer die dritte Runde gewonnen hat,

erhält 3 Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Runden gewonnen hat.



Kampf-Modus: Ihr spielt 3 Runden. Zu Beginn des Spiels zieht ihr jeweils 5 Schriftrollen und wählt 3 davon aus, die ihr behaltet. Die übrigen werft ihr ab. Legt eure Schriftrollen verdeckt in einer Reihe vor euch, in der Reihenfolge eurer Wahl. Zu Beginn der ersten Runde deckt ihr die erste Schriftrolle auf. Zu Beginn der zweiten Runde deckt ihr die zweite Schriftrolle auf. Zu Beginn der dritten Runde werft ihr die erste Schriftrolle ab und deckt die dritte Schriftrolle auf. Die Wertung ist dieselbe wie bei der Variante „Meditations-Modus“.



Wichtige Begriffe

Allein: Der Affenkönig ist allein, wenn keine Affen an seinem Ort sind.

Affen nehmen: Nimm dir alle Affen von 1 beliebigen Ort. Den Affenkönig nimmst du nie – er bleibt, wo er ist.

Bewegen: Bewege den Affenkönig auf ein leeres Feld an einem anderen Ort.

Platzieren: Stelle 1 deiner Affen auf ein leeres Feld an einem beliebigen Ort.

Zurücklegen: Lege die angegebene Ressource zurück in den Vorrat.

Klauen: Erhalte die angegebene Ressource von deinem Gegenüber. (Hat dein Gegenüber diese Ressource nicht, kannst du diese Karte nicht ausspielen.)

Ressourcen erhalten: Erhalte die angegebenen Ressourcen aus dem Vorrat.



Mitwirkende



Cédric Lefebvre & Florian Sirieux: Florian hatte das Affenkönig-Thema ursprünglich für sein Spiel „After Us“ geplant, das sich dann aber um modernere Affen drehte.

Cedric, dem die Legende des Affenkönigs bei den Testspielen besonders gut gefallen hatte, schlug Florian vor, ein anderes Spiel über Sun Wukong zu machen. So begann dieses Abenteuer ... und jetzt könnt ihr dabei sein! Wir möchten an dieser Stelle Akira Toriyama danken – ohne ihn gäbe es dieses Spiel wahrscheinlich nicht.



Julien Rico: Seit seiner Kindheit begeistert sich Julien Rico für Popkultur und Kino. Er bevorzugt einen illustrativen, grafischen und konzeptuellen Stil und lebt das Motto „Weniger ist mehr“. Seine Werke sollen nicht nur eine Form haben, sondern auch eine Geschichte erzählen.

Hergestellt von: SPACE Cowboys • Asmodee Group • 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, FRANKREICH © 2025 SPACE Cowboys. Alle Rechte vorbehalten.

Erfahre mehr über die SPACE Cowboys auf: www.spacecowboys.fr
f SpaceCowboysFR | t SpaceCowboys1 | i space_cowboys_officiel

