

10+
 2-4
 45'



APE TOWN

*Ein affenstarkes „Spiel Noir“ über Reviere, Macht und Bananen
von Reiner Knizia*

Seit der Übernahme durch die Affen herrscht in der weit entfernten Küstenstadt ein raues Klima. Mit Bananen ausgestattete Banden streifen durch die dunklen Gassen, auf der Suche nach attraktiven Umschlagplätzen. Zeitgleich strömen neue Primaten in die Stadt, die ihrerseits Ansprüche auf die vielversprechendsten Reviere erheben. Nicht verwunderlich, dass in „Ape Town“ Konflikte an der Tagesordnung stehen und die ansässigen Revier-Bosse regelmäßig Machtwörter brüllen. Es sei denn, andere Alphas drängen sich auf – dann helfen nur die klugen Kattas, die meist als Schlichter auftreten und für Ruhe und Ordnung sorgen. Jedoch trachten sie mit ihrer ausgebufften Vorgehensweise auch in benachbarten Revieren nach Einfluss.

Nur wer die Entwicklung der Stadt gut im Blick behält und in profitablen Revieren mitmischt, kann am Ende der einflussreichste Silberrücken sein.

SPIELINHALT

80 Plättchen
mit sechs unterschiedlichen Motiven:



10x Koboldmaki
(Wert 1)



10x Schimpanse
(Wert 2)



10x Mandrill
(Wert 3)



14x Kattas



12x
Orang-Utan



24x Bananen-
umschlagplatz



1 Spielplan

1 Spielanleitung



4 Wertungssteine
in vier Farben



60 transparente Scheiben,
jeweils 15 in vier Farben



24 Geldbündel



Piatnik Spiel Nr. 673399

© 2025 Piatnik, Wien – printed in Austria

piatnik.com



SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Punkte zu erhalten. Dazu müsst ihr eure Geldbündel gezielt einsetzen, um an die wertvollsten Plättchen zu gelangen und diese in vielversprechende Reviere zu legen. Dabei werdet ihr entweder sofort oder bei den Revier-Wertungen wichtige Punkte erhalten.

SPIELVORBEREITUNG



Drückt vor dem ersten Spiel die Stanzteile vorsichtig aus den Tafeln heraus.

Legt den *Spielplan* in die Tischmitte.

- In der Mitte ist die Stadt Ape Town abgebildet. Sie ist in **9 Reviere** unterteilt, davon jeweils 3 Reviere in drei Farben:



Grau
Wohnreviere



Schwarz
Industrie- & Hafenreviere



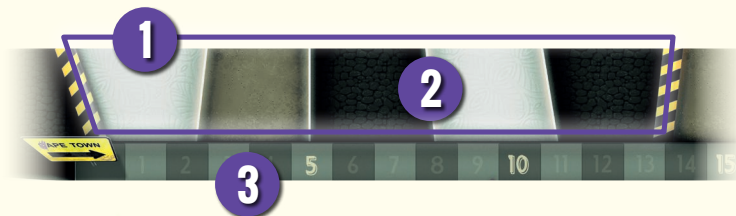
Weiß
Nobelreviere

Jedes Revier besteht aus **8** oder **9 Feldern**.

Hinweis: Zudem gibt es auf dem Spielplan 7 bereits abgebildete „Plättchen“, die **keinem Revier** zugehörig sind.

Auch der Teich in der Spielplanmitte ist weder Revier noch Feld und dient nur zur Abgrenzung der Reviere.

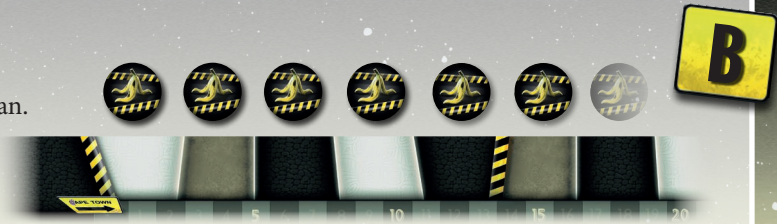
- Am äußeren Rand des Spielplans verläuft die **Revierleiste**, die in **8 Abschnitte 1** mit jeweils **5 Segmenten 2** unterteilt ist und die entsprechenden Revierfarben zeigt.
- Innerhalb der Revierleiste verläuft die **Punkteleiste 3**. Ihr startet bei 0 und tragt hier eure erhaltenen Punkte ab.



Hinweis: Für den Fall, dass ihr mehr als 99 Punkte erhaltet, beginnt ihr einfach wieder bei 0 und zählt bei Spielende 100 Punkte zu eurem Endergebnis hinzu.



- Mischt alle **Plättchen** verdeckt und legt an jedes Segment der Revierleiste jeweils 1 davon **verdeckt** an. Lasst die übrigen Plättchen vorerst als allgemeinen Vorrat verdeckt neben dem Spielplan liegen.



- Dreht nun alle Plättchen der **ersten 2 Abschnitte** (im Uhrzeigersinn, beginnend beim abgebildeten Straßenschild) auf die Vorderseite um, sodass **10 Plättchen** offen ausliegen. Alle offen liegenden Plättchen werden fortan als **Auslage** bezeichnet.



- Nehmt euch alle jeweils **1 Wertungsstein** und die farblich dazu passenden **15 transparenten Scheiben**.

- Legt eure Wertungssteine auf das Feld 0 der Punkteleiste auf dem Spielplan. Legt die transparenten Scheiben als persönlichen Vorrat vor euch ab.



Nehmt euch alle jeweils **6 Geldbündel**.



Nicht benötigte Geldbündel, Wertungssteine und transparente Scheiben legt ihr zurück in die Schachtel.



Bestimmt eine Person, die beginnt.



SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.
Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte der Reihe nach aus:

1 PLÄTTCHEN NEHMEN

2 PLÄTTCHEN LEGEN

Danach ist die nächste Person am Zug.

1

PLÄTTCHEN NEHMEN

Nimm **1 beliebiges Plättchen** aus der **Auslage**.
Beachte dabei:

- Nimmst du das im Uhrzeigersinn erste offen liegende Plättchen, musst du kein Geldbündel abgeben.
- Für alle Plättchen, die du „überspringst“, musst du jeweils 1 Geldbündel auf das Segment neben dem übersprungenen Plättchen legen. Befindet sich neben dem Segment kein Plättchen mehr, musst du dort auch kein Geldbündel ablegen.
- *Umgekehrt gilt:* Du erhältst alle Geldbündel, die auf dem Segment liegen, von dem du dir das Plättchen nimmst. Du darfst im Spielverlauf beliebig viele Geldbündel besitzen.

Tipp: Sage die Farbe des Segments laut an, von dem du dir das Plättchen nimmst.



2

PLÄTTCHEN LEGEN

Lege das soeben genommene Plättchen offen auf **1 freies Feld** auf dem Spielplan.

Wichtig: Das Feld muss in einem Revier liegen, dass der angesagten Segmentfarbe entspricht!



Je nachdem, welches Plättchen du soeben gelegt hast, gehst du folgendermaßen vor:



Für **Koboldmakis**, **Schimpansen** und **Mandrille** erhältst du sofort Punkte.

Legst du einen **Koboldmaki**, erhältst du für **jeden direkt angrenzenden Bananenumschlagplatz 1 Punkt**.

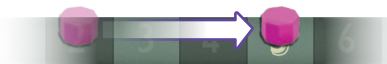


Legst du einen **Schimpansen**, erhältst du für **jeden direkt angrenzenden Bananenumschlagplatz 2 Punkte**.



Legst du einen **Mandrill**, erhältst du für **jeden direkt angrenzenden Bananenumschlagplatz 3 Punkte**.

Ziehe deinen Wertungsstein auf der Punkteleiste entsprechend der erhaltenen Punkte nach vorne.



Auch für **Bananenumschlagplätze** erhältst du sofort Punkte.

• Legst du einen **Bananenumschlagplatz**, erhältst du für **jeden direkt angrenzenden Koboldmaki, Schimpansen bzw. Mandrill 1, 2 bzw. 3 Punkte**.

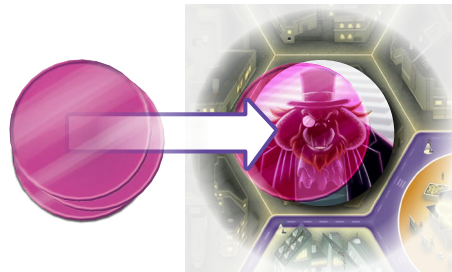
Ziehe deinen Wertungsstein auf der Punkteleiste entsprechend der erhaltenen Punkte nach vorne.



Für **Orang-Utans** und **Kattas** erhältst du **nicht** sofort Punkte.



Lege stattdessen **1 transparente Scheibe** von deinem persönlichen Vorrat auf das soeben gelegte Plättchen.



BEISPIEL

Laura (blau) legt 1 Geldbündel auf das erste Segment der Revierleiste und nimmt sich das zweite offene Plättchen der Auslage, einen Mandrill. Sie sagt „Grau“ laut an und legt das Plättchen offen auf ein beliebiges Feld in einem grauen Revier. Weil sie den Mandrill angrenzend an zwei Bananenumschlagplätze gelegt hat, erhält sie sofort 6 Punkte (2x3), die sie mit ihrem Wertungsstein auf der Punkteleiste nach vorne zieht.



NEUE PLÄTTCHEN AUFDECKEN

Immer wenn **alle 5 Plättchen eines Abschnitts** genommen worden sind, deckst du am Ende deines Zuges die 5 Plättchen des nächsten Abschnitts auf. So gibt es immer genau zwei Abschnitte mit offenen Plättchen, die euch als Auslage dienen.

Die Plättchen gehen euch nie aus, denn im weiteren Spielverlauf füllt ihr leere Abschnitte mit neuen verdeckten Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat auf, sobald sich dahinter keine offenen Plättchen mehr befinden.

REVIER-WERTUNG

Immer wenn jemand nach dem Legen des Plättchens ein *Revier vervollständigt*, so dass es keine freien Felder mehr hat, kommt es sofort zu einer Revier-Wertung. Diese führt ihr in zwei Schritten der Reihe nach aus:

I. REVIERBOSS:

- Prüft, wer die **meisten Orang-Utans** im soeben vervollständigten Revier hat. Diese Person erhält für **jeden** in diesem Revier liegenden Koboldmaki, Schimpansen bzw. Mandrill die entsprechenden Punkte (**1, 2 bzw. 3**).
- **Bei einem Gleichstand** oder wenn es keine Orang-Utans gibt, erhält stattdessen die Person die Punkte, die die **meisten Kattas** in diesem Revier hat. **Wichtig:** Dabei ist nicht relevant, ob die Person Orang-Utans in diesem Revier hat, oder nicht. Herrscht auch bei den Kattas Gleichstand, erhält niemand Punkte.



II. UNTERLEGENE NACHBARREVIERE:

- Prüft nun, ob es *unterlegene Nachbarreviere* gibt.

Dazu zählt ihr zunächst **alle Kattas** in diesem Revier zusammen und vergleicht sie mit der Anzahl Kattas in den benachbarten Revieren. **Jedes benachbarte Revier**, in dem **weniger Kattas** als im soeben vervollständigten Revier liegen, gilt als **unterlegen** und bringt euch Punkte:

Alle, die **mindestens 1 Katta** im soeben vervollständigten Revier haben, erhalten für jeden im *unterlegenen Nachbarrevier* liegenden Koboldmaki, Schimpansen bzw. Mandrill die entsprechenden Punkte (**1, 2 bzw. 3**), **geteilt durch die Anzahl der beteiligten Personen**. Rundet das Ergebnis gegebenenfalls auf.

Das soeben vervollständigte Revier ist damit abgeschlossen und bleibt bis zum Spielende unverändert.



BEISPIEL



Laura (blau) vervollständigt das schwarze Revier, indem sie 1 Orang-Utan auf das letzte freie Feld legt. Nun kommt es zur Revier-Wertung:

I. REVIERBOSS:

Laura (blau) und Emma (gelb) haben beide jeweils 1 Orang-Utan in diesem Revier, daher wird die Anzahl der Kattas geprüft. Felix (pink) besitzt mehr Kattas als Laura und Emma und erhält daher **3 Punkte** für den Mandrill.

II. UNTERLEGENE NACHBARREVIERE:

Die Anzahl aller Kattas im soeben vervollständigtem Revier beträgt 3. Im rechts angrenzenden grauen Nachbarrevier liegen auch 3 Kattas, daher gibt es hier keine Punkte zu holen. In den anderen beiden Nachbarrevieren liegen aber weniger als 3 Kattas und gelten somit als **unterlegen**:

Laura (blau) und Felix (pink) haben beide mindestens 1 Katta im vervollständigtem Revier und erhalten daher beide Punkte für die unterlegenen Nachbarreviere.

Das sind beim oberhalb angrenzenden grauen Nachbarrevier 7 Punkte: 1 Punkt für den Koboldmaki und jeweils 3 Punkte für die beiden Mandrille.

Dieses Ergebnis wird noch durch zwei (= 2 beteiligte Personen) geteilt und aufgerundet, ergibt **jeweils 4 Punkte**. Für das links angrenzende weiße Nachbarrevier erhalten Laura und Felix aufgerundet **jeweils 3 Punkte** $((2+3)/2)$.



FREIE REVIERWAHL

Gegen Ende des Spiels kann es vorkommen, dass du ein Plättchen nimmst, für dessen angesagte Segmentfarbe es kein freies Feld mehr im entsprechenden Revier gibt. In diesem Fall darfst du das Plättchen auf ein freies Feld in einem beliebigen Revier legen und gegebenenfalls punkten.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jemand ein Plättchen auf das **letzte freie Feld** legt. Führt ein letztes Mal die Revier-Wertung durch. Zusätzlich erhaltet ihr noch für **jedes Geldbündel** in eurem Besitz **1 Punkt**. Wer jetzt am meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten die Person, die als nächstes am Zug gewesen wäre.

CREDITS

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Karen Easteal, Andreas Stamer, Britta Stöckmann, Stefan Willkofer und Peter Wimmer.



Illustration und Layout: Lars Besten

Wenn ihr zu „Ape Town“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder an info@piatnik.com

Ihr findet uns auf:



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

