

MONKEY PALACE JÁTÉKSZABÁLY

Réges-rég egy hatalmas palota épült a dzsungel mélyén. Hosszú éveken át állt elhagyatottan, míg egy nap...



Eljött az idő, hogy újjáépítsétek a Monkey Palace-t!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során azért küzdesz, hogy a Monkey Palace legjobb lépcsősorait építsd meg. A cél az, hogy a lehető legtöbb banánpontot 🍌 szerezd meg. Minél magasabb lépcsősort építesz, és minél több boltívet használsz fel hozzá, annál több építőkockát, és ami a legfontosabb, annál több banánpontot 🍌 fogsz kapni. Amikor elfogynak az építőkockák, a játék véget ér.



Aki a legtöbb banánpontot gyűjti össze, az győz!



TARTOZÉKOK

ÉPÍTŐKOCKÁK

80 boltív



80 tégl



16 oszlop



DÍSZÍTŐELEM

32 bambuszlevél és 16 arany díszítőelem



ÁLLATOK

1 majom



1 pillangó



1 béka

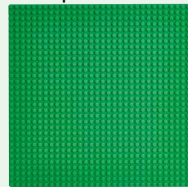


TOVÁBBI ÉPÍTŐELEM

4 sarokelem



1 talapzat



1x11023

KÁRTYÁK

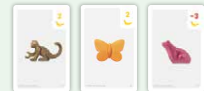
67 majomkártya



14 bónuszkártya



3 díjkártya



TOVÁBBI TARTOZÉKOK

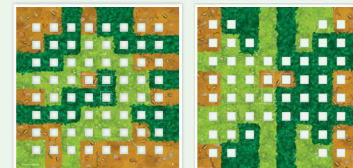
4 játékos tábla



1 építőtálca



2 terep, 4 tereptérképpel (1–4)



Bemutató videó



dottedgames.com/monkeypalace

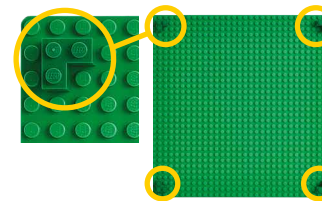


ELŐKÉSZÜLETEK

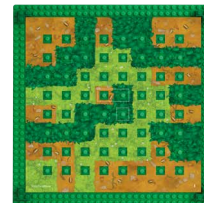
1 Tegyék az **építőkockákat** az **építőtálca** megfelelő rekeszeibe.



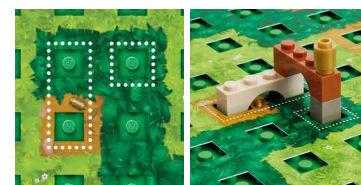
2 Építsék a négy sarokelemet a talapzat négy sarkába az ábrának megfelelően.



3 Válasszátok ki az egyik **tereptérképet**, és tegyék a talapzatra. Az első játékokot során használjátok az 1-es tereptérképet (a számozást a térkép sarkában találjátok).



4 Építsetek **1 tetszőleges színű téglát és 2 tetszőleges színű boltívet** a tereptérkép fehér kerettel jelölt mezőire. Ezzel elkészült a kezdő lépcsősor. Építsetek **1 arany díszítőelemet** a lépcsősor végére.



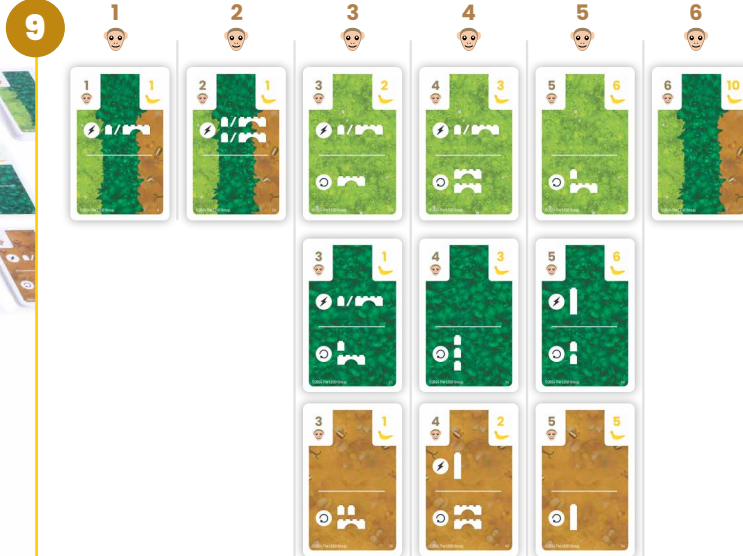
5 Tegyék a **díszítőelemeket** az asztalra, vagy építsetek belőlük egy dzsungelt a tereptérkép peremén, amíg nincs rájuk szükség a játékban.

6 Rendezzék a **sárga bónuszkártyákat** egy pakliba.

7 Helyezzék a **majmot** a **majom díjkártyára**.

8 A **pillangó** és a **béka** opcionális használható, mindkettő további változatosságot hoz a játékba. Először játsszatok néhány játékot, mielőtt kipróbáljátok őket. Ha az egyiket vagy mindkettőt használni szeretnétek, tegyék a pillangót a **pillangó díjkártyára**, a békát pedig a **béka díjkártyára**.

MAJOMKÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE



9 A **majomkártyák** bal felső sarkában látható az értékük majomkreditben. Válogassátok szét a majomkártyákat érték és szí szerint, **ahogy** a fenti **képen látható**.

Alkossatok 3 paklit a többszínű majomkártyákból **az értékük szerint (1, 2 és 6)** szétválogatva azokat. Alkossatok 9 paklit a 3, 4 és 5 majomkredit értékű majomkártyákból szín (világoszöld, sötétzöld és arany) és érték szerint szétválogatva azokat.



10 Az a játékos, aki utoljára evett banánt, vegye el az **1-es játékos táblát** és azokat az építőkockákat, amik a játékos tábla **hátdoldalán** láthatók. Tetszőleges színű építőkockákat választhat. A játékos táblát **képpel felfelé** tegye maga elé.



Képes oldal



Hátdoldal

Az óramutató járása szerint következő játékos vegye el a 2-es játékos táblát és a hátdoldalán látható építőkockákat. A 3. és 4. játékos is vegye el a megfelelő játékos táblákat és a hátdoldalukon látható építőkockákat.

Most már készen álltok a játékra!

EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

A játék fordulókából áll, és minden játékosnak minden fordulóban egy köre van. A körödben az alábbi lépéseket kell végrehajtani. Minden lépést részletesen elmagyarázunk a következő oldalakon.

1 ÉPÍTS EGY LÉPCSŐSOROT

Az építőkockáid felhasználásával építs egy lépcsősort a Monkey Palace-hoz. Figyeld meg a lépcsősorod kezdőpontjának terepszínét.

2 DÍSZÍTSD FEL A LÉPCSŐSOROD

Építs a lépcsősorod végére egy, a kezdőpont terepszínének megfelelő díszítőelemet.

3 SZÁMOLD KI A MAJOMKREDITEKET

Annyi majomkreditet kapsz, ahány boltívet építettél a lépcsősorodba. További egy majomkreditet kapsz, ha a lépcsősorod végén lévő díszítőelem van a vele azonos színűek közül a legmagasabban.

4 VEGYÉL MAJOMKÁRTYÁKAT

Költsd el a majomkreditjeidet olyan majomkártyák megvételére, amelyek színe egyezik a lépcsősorod díszítőelemével. A majomkártyákért építőkockákat és banánpontokat kapsz.

5 VEDD EL AZ EGYSZERI SZÁLLÍTMÁNYT

Vedd el az egyszeri szállítmány építőkockáit.

6 VEDD EL A RENDSZERES SZÁLLÍTMÁNYT

Fordítsd a majomkártyáidat a majom oldalukkal felfelé, és tedd azokat a játékostáblára. Vedd el a rendszeres szállítmány építőkockáit.

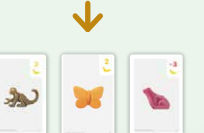
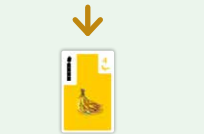
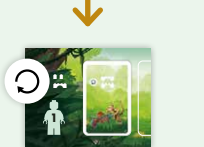
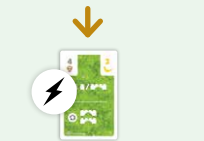
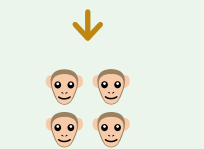
7 VEGYÉL FEL EGY BÓNUSZKÁRTYÁT

Ha egy vagy több, legalább 5 téglá magasságú támasztóelemet építettél a körödben, vedd el egy bónuszkártyát.

8 VEGYÉL EL DÍJKÁRTYÁKAT

Vedd el azokat a díjkártyákat, amelyek feltételét teljesítetted a körödben.

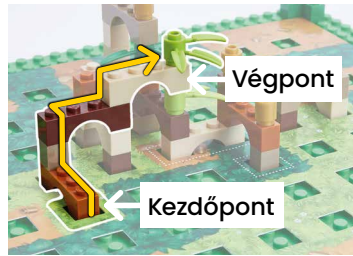
A köröd véget ért.
A tőled balra ülő játékos köre következik.



1 ÉPÍTS EGY LÉPCSŐSOROT

Egy lépcsősor **egy vagy több boltívet**, illetve ezeket alátámasztó téglákat és oszlopokat tartalmazhat.

A boltívek alkotják a lépcsősor lépcsőfokait. A lépcsősornak a tereptérképről indulva **összefüggő útvonalat** kell alkotnia, ezért a lépcsősornak mindig van egy kezdőpontja és egy végpontja.



A lépcsősorodba épített **minden boltívnek magasabban kell lennie** az előzőnél, és összefüggő, lépcsőfokként emelkedő útvonalat kell alkotniuk a lépcsősor végéig.



A téglák és az oszlopok a lépcsősor alátámasztására és magasztására használhatók.



Bármennyi építőkockádat felhasználhatod a lépcsősor építéséhez. A színük nem számít. A fel nem használt építőkockáidat megőrizheted a későbbi köreidre.

Példa: Anna az első körében megépíti ezt a lépcsősort két boltívéből.



Példa: Ezt követően Balázs megépíti ezt a lépcsősort két boltívéből és egy téglájából.



ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

A. KEZDŐPONT

A lépcsősornak a tereptérkép egy szabad bütykéről kell indulnia.



B. KEZDŐELEM

A lépcsősor bármelyik építőkockával kezdődhet.



C. ZÁRÓELEM

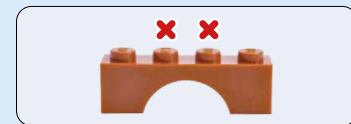
A lépcsősornak egy boltívvel **kell** véget érnie.



D. BÁRMIRE ÉPÍTHETSZ

Bármilyen építőelemre építhetsz, aminek van szabad bütyke, **beleértve a díszítőelemeket** is.

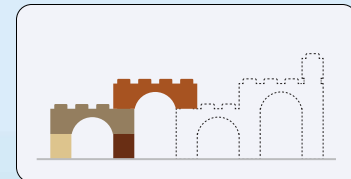
Nem építhetsz a boltívek **két középső bütykére**.



E. LÉPCSŐSOR CSATLAKOZTATÁSA

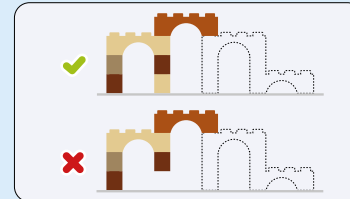
A lépcsősornak csatlakoznia **kell** legalább egy, korábban már megépített építőelemhez.

Előfordulhat, hogy egy játékos nem tudja csatlakoztatni a lépcsősorát a már elkészült építményhez. Ebben az esetben a játékos nem építhet, csak elveszi a rendszeres szállítmánya építőkockáit, és várnia kell a következő fordulóra.



F. LÉPCSŐSOR ALÁTÁMASZTÁSA

Minden beépített építőkocka alátámasztásának a talapzatról kell indulnia.



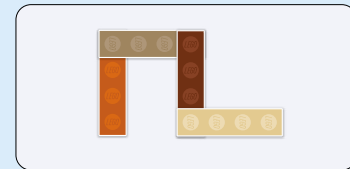
G. BOLTÍV NEM ÉPÍTHETŐ BOLTÍVRE

Nem építhetsz boltívet kizárólag egy másik boltívre.



H. IRÁNY

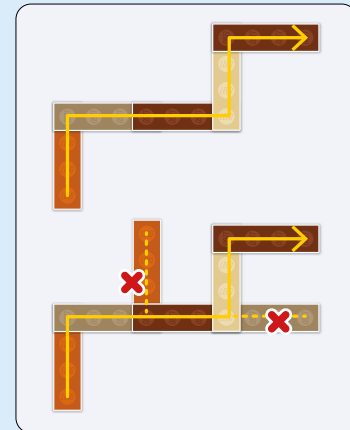
A lépcsősor 90 fokban elfordulhat.



I. A BOLTÍVEK CSAK LÉPCSŐFOKOK LEHETNEK

A lépcsősornak egyetlen összefüggő útvonalat kell alkotnia a tereptérképtől a díszítőelemig. Minden beépített boltívnek az útvonal egyik lépcsőfokának kell lennie.

Ezért nem építhető be az útvonalról leágazó boltív támasztóelemként.



TIPP: Elforgathatod a talapzatot, hogy több oldalról is megvizsgálod az építményt. Ha találsz egy előnyösebb lehetőséget a tereptérkép másik pontjáról kiindulva, újratekintetheted az építést.



2 DÍSZÍTSD FEL A LÉPCSŐSORODAT

Miután megépítetted a lépcsősorodat, építs egy olyan díszítőelemet a végpontjára, amely színe egyezik a lépcsősorod kezdőpontjának a terepszínével.



3 SZÁMOLD KI A MAJOMKREDITEKET

1 majomkreditet kapsz minden boltívért, amit most építettél a lépcsősorodba. **További 1 majomkreditet kapsz**, ha a lépcsősorod végére **épített** díszítőelem **magasabban van, mint a vele egyező színű** díszítőelemek.



4 VEGYÉL MAJOMKÁRTYÁKAT

Költsd el a majomkreditjeidet majomkártyákra. Csak olyan majomkártyákat vehetsz meg, amelyek **színe egyezik az éppen a lépcsősorod végére épített díszítőelem színével**.



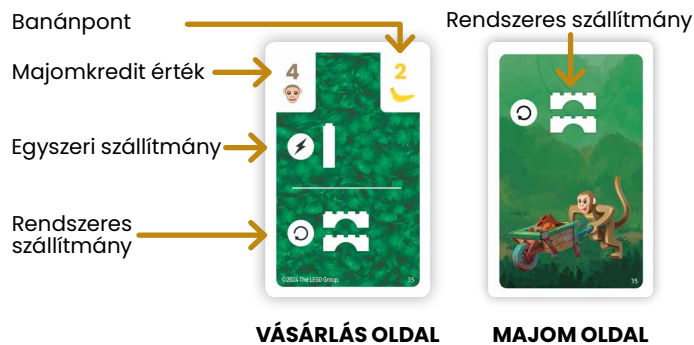
A díszítőelem színétől függetlenül mindig vehetsz **többszínű majomkártyákat** is.



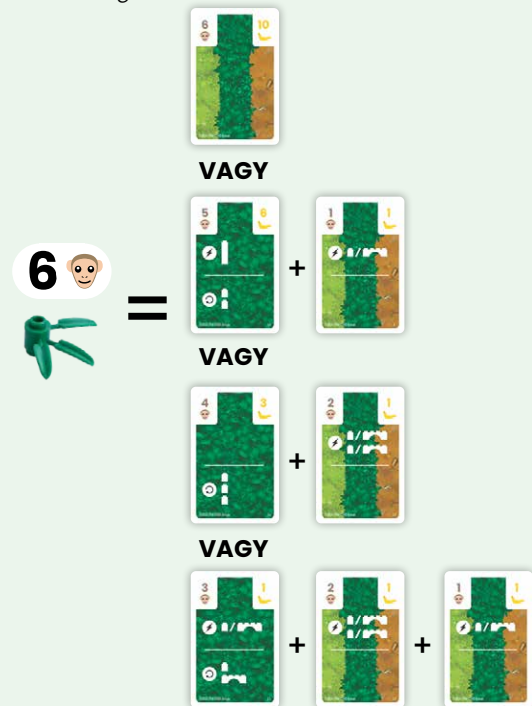
Egy körben **több majomkártyát** is vehetsz, de **mindegyik pakliról csak a legfelső kártyát veheted meg**. A paklik elfogyhatnak.

A megvett majomkártyák összesített értéke nem lehet több, mint amennyi majomkreditet szereztél a körödben. Nem kell minden majomkreditet elköltened, de a megmaradt **majomkreditjeidet nem tarthatod meg** a következő körre.

A majomkártyáknak van egy **vásárlás oldala** és egy **majom oldala**:



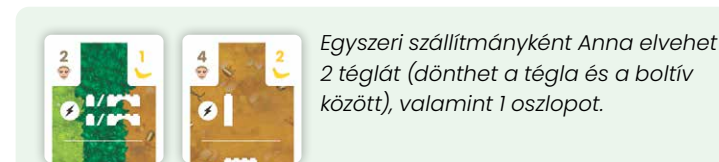
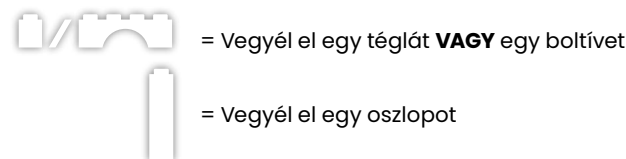
Példa: Balázs egy sötétzöld kezdőponttól kiindulva, egy 6 boltívet tartalmazó lépcsősort épített, a végén sötétzöld díszítőelemmel, ami nem a legmagasabban lévő sötétzöld díszítőelem. Ezért 6 majomkreditet költhet el, amiből az alábbi majomkártyákat veheti meg:



A köröd elején figyelj a lépcsősorod kezdőpontjának a terepszínére. Ez fogja meghatározni, hogy milyen színű majomkártyákat vehetsz meg.

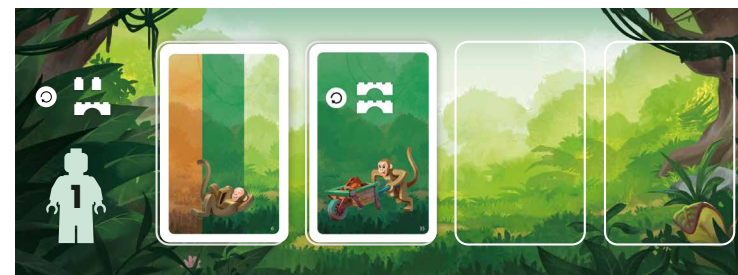
5 VEDD EL AZ EGYSZERI SZÁLLÍTMÁNYT

Vedd el az ebben a körben vett majomkártyá(i)d vásárlás oldalán jelzett egyszeri szállítmányt.

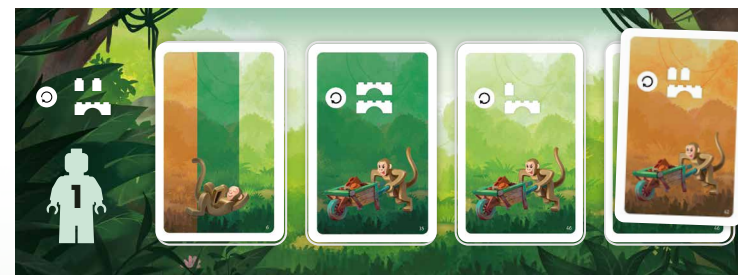


6 VEDD EL A RENDSZERES SZÁLLÍTMÁNYT

Fordítsd az ebben a körben vett **majomkártyáidat** a majom oldalukra, és tedd azokat a játékos táblád üres mezőire.

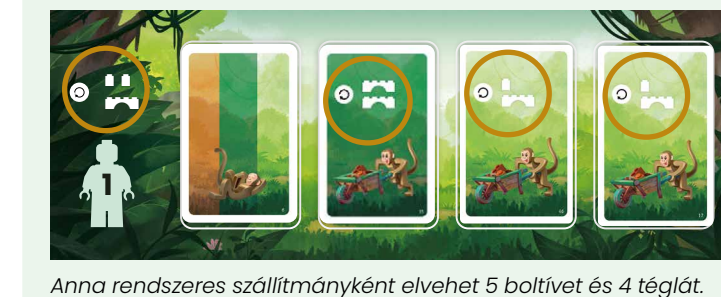


A játékos tábládön **négy látható majomkártyának** van hely. Ha ennél több majomkártyával rendelkezel, az **újabb majomkártyákat a játékos tábládra korábban lerakott majomkártyákra kell tenned**.



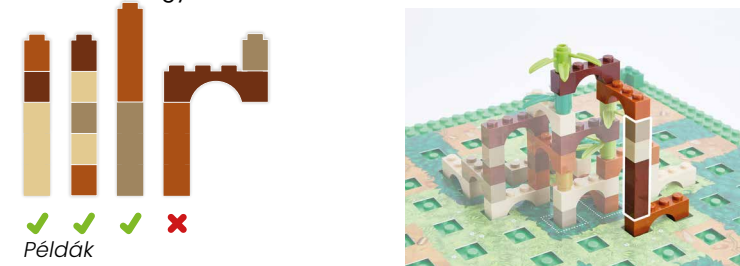
Ha a **körödben több majomkártyát** is vettél, és a játékos táblád megtelt, az új kártyákat egymásra teheted a játékos tábládön.

Vedd el a játékos táblád bal oldalán, illetve a látható majomkártyáidon jelzett rendszeres szállítmányt.

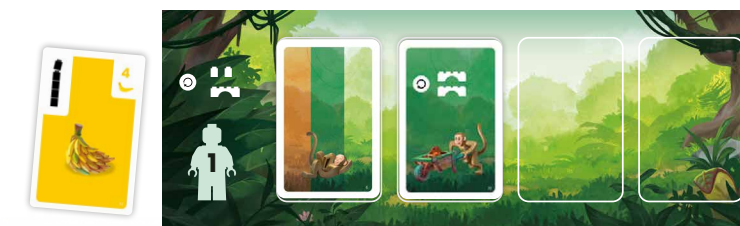


7 VEGYÉL EL EGY BÓNUSZKÁRTYÁT

Amennyiben a körödben építettél legalább egy **5 téglányi vagy magasabb** alátámasztást az építőkockáidból, elvehetsz egy bónuszkártyát. Az oszlop 3 téglá magasságának felel meg. Ne feledd, hogy boltíveket nem használhatsz alátámasztásként:



Egy bónuszkártya **4 banánpontot** ér. **Egy körben legfeljebb 1 bónuszkártyát** vehetsz el. A bónuszkártyádat tedd a játékos táblád mellé, hogy minden játékos lássa.



8 VEGYÉL EL DÍJKÁRTYÁKAT

A díjkártyák, illetve a majom, a pillangó és a béka különböző feltételekhez kötődnek. A díjkártyák gazdát cserélhetnek a játék során, és az a játékos kapja meg vagy veszti el a hozzájuk tartozó banánpontot 🍌, akinél a játék végén vannak.

A pillangó és a béka használata nem kötelező. Csak akkor használjátok őket, ha már lejátszottatok néhány játékot.

A majom

Ha **arany díszítőelemet** 🏆 építettél a körödben, építsd a majmot **egy boltív** végén lévő szabad bütökre. Vedd el a 2 banánpontot 🍌 érő **majom díjkártyát** az asztal közepéről vagy attól a játékostól, akinél eddig volt, és tedd a játékosáblád mellé.



A majom beépítésének lehetséges helyei

A pillangó (választható)

Ha **minden eddigi díszítőelemnél** (a szín itt nem számít) **magasabbra építetted a díszítőelemet** a körödben, építsd rá a pillangót. Vedd el a 2 banánpontot 🍌 érő **pillangó díjkártyát** az asztal közepéről vagy attól a játékostól, akinél eddig volt, és tedd a játékosáblád mellé.



A pillangó beépítése

A béka (választható)

A körödben **elveheted a béka díjkártyát** az asztal közepéről vagy egy másik játékostól. Ha így teszel, azonnal vegyél el egy oszlopot az építőtálcáról. Csak akkor veheted el az extra oszlopot, ha a béka díjkártya a köröd elején nem volt nálad.

A béka díjkártya -3 banánpontot 🍌 ér. Miután elvetted, tedd a béka díjkártyát a játékosáblád mellé, és építsd a békát az épp most épített lépcsősorod **legalacsonyabb boltívének végén lévő szabad bütökre**.



A béka beépítése

A JÁTÉK VÉGE

Ha **valamelyik építőkockából nincs elég** az egyik kör végén, a játék hamarosan véget ér. Ezt a fordulót még játsszátok le, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra.

Miután az utolsó forduló véget ért, minden játékos **fordítsa meg az összes majomkártyáját**, és adja össze a banánpontokat 🍌 a majomkártyákról, a bónuszkártyákról, valamint a díjkártyákról (majom, pillangó, béka).

Akinek a **legtöbb banánpontja** 🍌 van, győz!

Döntetlen esetén az győz, akinél a majom díjkártya van. Ha az érintett játékosok egyike sem rendelkezik a majom díjkártyával, osztoznak a győzelmen.



Jó játékot!



Tervezés: David Gordon és TAM
Illusztráció: AMEET és Matthieu MARTIN
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.