INSTRUKCJA



CEL GRY

W grze Monkey Palace celem jest zdobycie jak największej liczby bananów.

Rywalizujecie, budując jak najlepsze schody małpiego pałacu, aby otrzymywać więcej elementów i, co najważniejsze, bananów. Staracie się, by były jak najwyższe i składały się z jak największej liczby łuków.

Gra kończy się, gdy zabraknie elementów LEGO co najmniej 1 typu.

Obejrzyj wyjaśniający zasady gry film z polskimi napisami.



Wygrywa gracz z największą liczbą bananów!

ZAWARTOŚĆ

ELEMENTY BUDOWLANE LEGO

80 łuków



20 x 6441766 20 x 4550323

20 x 6310832 20 x 6177697

80 cegieł 1 × 1



20 x 6254484 20 x 4113915

20 x 6001824 20 x 4211242

16 kolumn



4 x 6397875 4 x 6057517

4 x 6310988 4 x 6177699

ELEMENTY DEKORACYJNE LEGO

32 elementy liści bambusa i 16 złotych elementów



16 x 6175572 16 x 6270003 16 x 6060800

ZWIERZĘTA

małpa



1 x 6343797

motyl



1 x 6370534

żaba



1 x 6395622

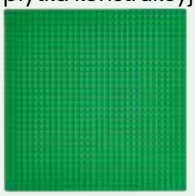
INNE ELEMENTY LEGO

4 narożniki



4 x 4125281

płytka konstrukcyjna



1 x 11023

KARTY

67 kart małpy



14 kart bonusów



3 karty trofeów



POZOSTAŁE ELEMENTY

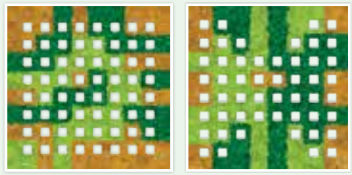
4 planszetki graczy



taca na elementy



2 plansze z 4 mapami (1-4)



Zeskanuj kod QR, aby obejrzeć film z zasadami lub przeczytać instrukcję w innym języku:
dottedgames.com/monkeypalace



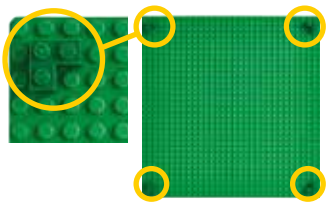


PRZYGOTOWANIE DO GRY

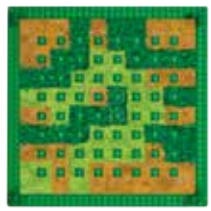
1. Umieść **elementy budowlane** w odpowiednich przegródkach **tacy na elementy**.



2. Umieść 4 **narożniki** na płytce konstrukcyjnej tak, jak pokazano na ilustracji.



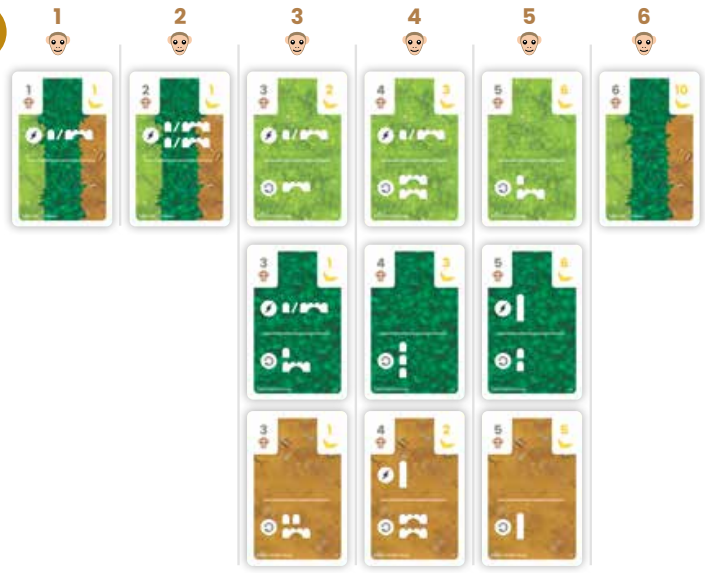
3. Wybierz 1 z **map** i umieść ją na płytce konstrukcyjnej. Podczas 1. rozgrywki zalecamy grę na mapie z numerem 1 (zob. numer w rogu planszy).





PRZYGOTOWANIE KART MAŁPY

9



4 Umieść **1 cegłę 1 × 1 i 2 łuki** dowolnego koloru w zaznaczonym na biało obszarze na mapie. Umieść **złoty element dekoracyjny** na końcu schodów.





5 Połóż **elementy dekoracyjne** na stole albo stwórz z nich dżunglę dookoła mapy, która będzie ozdabiać stół do czasu, aż będą potrzebne w rozgrywce.

6 Utwórz stos **z kart bonusów**.

7 Umieść **małpę** na **karcie trofeum małpy**.

8 Użycie **motyla** i **żaby** jest opcjonalne. Dodają do gry jeszcze więcej zabawy i różnorodności. Sugerujemy rozegranie kilku partii bez nich przed włączeniem ich do rozgrywki. Jeśli grasz z 1 albo oboma dodatkowymi zwierzętami, umieść motyla i żabę na odpowiadających im **kartach trofeów**.

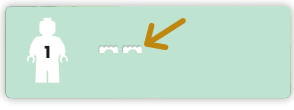
9 W lewym górnym rogu **kart małpy** widnieje liczba małpich punktów wymagana do ich zakupu. Posegreguj karty małpy według wartości małpich punktów i koloru, **jak pokazano na ilustracji powyżej**.
Ułóż wielokolorowe karty małpy o wartości **1 i 2 małpich punktów** w 2 osobne stosy.
Ułóż karty małpy o wartości **3, 4 i 5 małpich punktów** w 9 osobnych stosów, dodatkowo podzielonych według koloru (jasnozielone, ciemnozielone i złote). Ułóż wielokolorowe karty małpy o wartości **6 małpich punktów** w osobny stos. Potasuj każdy ze stosów.



10 Gracz, który jako ostatni zjadł banana, bierze **planszetkę pierwszego gracza** wraz z elementami budowlanymi wskazanymi na jej **tylnej stronie. Może wybrać elementy budowlane w tym samym albo w różnych kolorach**.



przednia strona



tylna strona

Obróć planszetkę na **przednią stronę** i umieść ją przed sobą. Następnie kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, bierze planszetkę drugiego gracza i elementy wskazane na jej tylnej stronie – trzeci i czwarty gracz postępują w ten sam sposób.

Jesteście gotowi do gry! Pierwszy gracz może zacząć swoją turę!

PRZEBIEG TURY

Gra podzielona jest na rundy. W każdej z nich gracze rozgrywają po 1 turze. Podczas swojej tury musisz wykonać kroki wymienione poniżej.

Zobacz przykładowy przebieg pierwszych trzech rund:

1 WYBUDUJ I UDEKORUJ SWOJE SCHODY



2 PODLICZ MAŁPIE PUNKTY I KUP KARTY MAŁPY



3 WEŹ ELEMENTY BUDOWLANE LEGO



4 WEŹ KARTY BONUSÓW I KARTY TROFEÓW

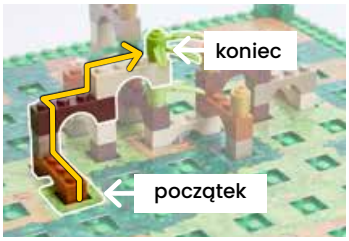


JAK ROZEGRAĆ TURĘ

1 WYBUDUJ I UDEKORUJ SWOJE SCHODY

Schody składają się z 1 albo więcej łuków oraz, w większości przypadków, podpierających je cegieł 1 × 1 i kolumn.

Łuki. Łuki tworzą stopnie prowadzących w górę schodów. Schody muszą stanowić **1 ścieżkę** od punktu początkowego na płytce konstrukcyjnej do końcowej wypustki łuku tworzącego ostatni stopień.



Cegły 1 × 1 i kolumny. Możesz używać cegieł 1 × 1 i kolumn, aby **podeprzeć albo wznieść** wyżej stopnie. Podpierające cegły i kolumny możesz umieścić między łukami, aby stworzyć schody o wyższych stopniach.



Jak zbudować schody. Schody zawsze muszą rozpoczynać się na wolnej wypustce na **płytce konstrukcyjnej**. Schody mogą rozpoczynać się od dowolnego elementu budowlanego, ale muszą kończyć się łukiem. Schody mogą skręcać o 90°.

Do budowy schodów możesz użyć dowolnej liczby elementów. **Ważne**. Kolor elementów budowlanych nie ma znaczenia. Możesz zachować elementy budowlane, które nie zostały użyte, na następne tury.

Możesz obracać planszę, aby obejrzeć ją pod różnymi kątami, i zacząć budowanie od nowa, jeśli znajdziesz na mapie lepsze miejsce do budowy.



Umieszczanie łuków. Każdy łuk wchodzący w skład zbudowanych schodów musi zostać umieszczony wyżej niż poprzedni i wraz z innymi stopniami tworzyć ścieżkę prowadzącą w górę.



Przymocowanie schodów. Schody muszą być przymocowane do co najmniej 1 wypustki elementu, który już znajduje się na mapie.



Podparcie schodów. Każdy element budowlany wchodzący w skład schodów musi być w pełni podparty.





W swojej 1. turze pierwszy gracz może np. zbudować takie schody, używając swoich 2 łuków.

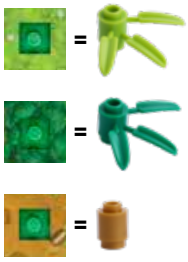


Natomiast drugi gracz w swojej 1. turze może np. zbudować takie schody, używając swoich 2 łuków i 1 cegły 1 × 1.

To podstawowe zasady budowania. Aby poznać szczegóły, spójrz na ostatnią stronę instrukcji.

Udekoruj swoje schody. Gdy już wybudujesz schody, **zawsze musisz** dodać do nich element dekoracyjny w kolorze odpowiadającym kolorowi pola, na którym się zaczynają.

Umieść element dekoracyjny na końcu swoich schodów.





2 PODLICZ MAŁPIE PUNKTY I KUP KARTY MAŁPY

Policz, ile łuków mają Twoje schody. Otrzymujesz **1 małpi punkt za każdy łuk**, który udało Ci się **umieścić** we właśnie wybudowanych schodach. Jeśli element dekoracyjny właśnie zbudowanych przez Ciebie schodów jest w tym momencie **najwyżej znajdującym się elementem** dekoracyjnym w danym kolorze (i z nikim nie remisujesz pod tym względem), otrzymujesz **1 dodatkowy małpi punkt**.



Pierwszy gracz wybudował schody składające się z 3 łuków (3 małpie punkty) i umieścił najwyżej znajdujący się jasnozielony element dekoracyjny (1 małpi punkt). Otrzymuje więc w sumie 4 małpie punkty.

Wydaj małpie punkty, żeby zdobyć karty małpy. Karty małpy zapewnią Ci elementy budowlane i banany. Karty małpy, które kupujesz, **muszą być tego samego koloru co element dekoracyjny** na końcu właśnie wybudowanych przez Ciebie schodów.



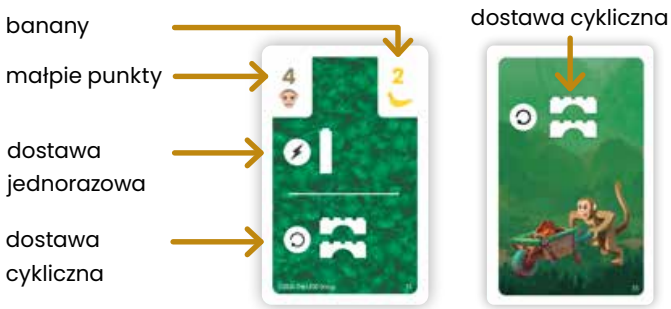
Wielokolorowe karty możesz kupować niezależnie od koloru elementu dekoracyjnego na Twoich schodach.



Możesz dobrać **1 albo więcej kart małpy** w zamian za małpie punkty, ale **w każdej turze możesz wziąć tylko 1 wierzchnią kartę z każdego ze stosów**. W stosach może zabraknąć kart.

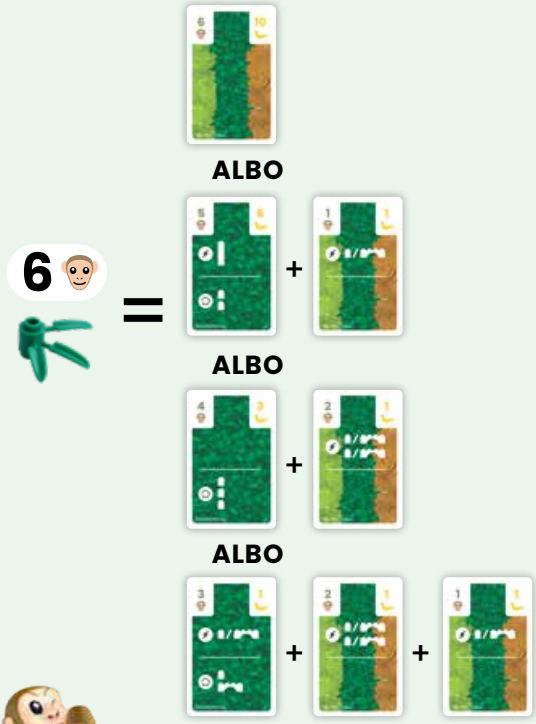
Nie musisz wydawać wszystkich swoich małpich punktów, ale nie **możesz ich zachować** na następną turę.

Karty małpy mają 2 strony – z **małpimi punktami** i z **małpą**:



Karty małpy **różnią się** dostawami jednorazowymi i dostawami cyklicznymi, które zapewniają. Dostawę cykliczną **pokazano zarówno na stronie z punktami, jak i stronie z małpą**. Zwróć uwagę na to, że **wielokolorowe karty małpy nie zapewniają** dostaw cyklicznych.

Drugi gracz wybudował schody rozpoczynające się na ciemnozielonym polu i zawierające 6 łuków, po czym umieścił ciemnozielony element dekoracyjny, który nie znajduje się najwyżej ze wszystkich elementów dekoracyjnych w tym kolorze. Otrzymuje 6 małpich punktów i może dobrać na przykład:





Na początku tury zwróć uwagę na kolor pola, na którym zaczynają się Twoje schody. Określa, które karty małpy możesz kupić.

3 WEŹ ELEMENTY BUDOWLANE LEGO

Weź jednorazową dostawę elementów budowlanych wskazaną na stronie z punktami kupionych w tej turze kart małpy.

= Weź cegłę 1 × 1 **ALBO** łuk.

= Weź kolumnę.



Pierwszy gracz kupił te 2 karty małpy. W ramach swojej dostawy jednorazowej może wziąć 2 łuki lub cegły 1 × 1 w dowolnej kombinacji i 1 kolumnę.

Odwróć karty małpy na stronę z małpą i połóż je na swojej planszetce gracza.



Twoja planszetka gracza mieści **maksymalnie 4 widoczne karty**.

Jeśli masz już 4 karty małpy na planszetce, **musisz umieszczać nowe karty małpy na wierzchu znajdujących się już na Twojej planszetce kart**.



Jeśli kupisz **więcej niż 1 kartę małpy w turze**, a Twoja planszetka gracza jest pełna, możesz umieścić na niej nowe karty małpy, jedna na drugiej.

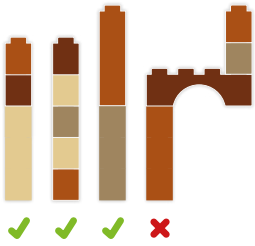
Weź elementy z dostawy cyklicznej, które pokazano po lewej stronie Twojej planszetki gracza, JAK RÓWNIEŻ w górnej części widocznych na niej kart małpy.



W ramach swojej dostawy cyklicznej pierwszy gracz może wziąć 4 łuki i 3 cegły 1 × 1.

4 WEŹ KARTY BONUSÓW I KARTY TROFEÓW

Jeśli **wsparcie stopnia** zbudowanych przez Ciebie w tej turze schodów **ma wysokość co najmniej 5 cegieł 1 × 1**, możesz wziąć kartę bonusu. Zauważ, że kolumna ma wysokość 3 cegieł 1 × 1, a **łuki NIE wliczają się** do wysokości:



przykłady



Karta bonusu daje Ci **4 banany**. W trakcie tury możesz wziąć tylko **1 kartę** bonusu. Umieść kartę bonusu obok Twojej planszetki gracza tak, żeby była widoczna dla wszystkich graczy.





Karty trofeów oraz małpa, motyl i żaba to elementy powiązane z różnymi akcjami. W trakcie rozgrywki karty trofeów mogą być przekazywane między graczami. Gracz, który na koniec gry ma daną kartę trofeum, może otrzymać albo stracić banany.

Małpa

Jeśli w swojej turze udało Ci się umieścić **złoty element dekoracyjny**, możesz przenieść małpę. Gdy przenosisz małpę, umieść ją na wolnej wypustce z brzegu dowolnego łuku, aby uniemożliwić przeciwnikom budowę schodów w tym miejscu. Weź wartą 2 banany **kartę trofeum małpy** ze środka stołu albo od gracza, który ją ma w danej chwili. Umieść tę kartę obok swojej planszetki gracza.



możliwe miejsca umieszczenia małpy

Motyl i żaba (elementy opcjonalne)

Użycie motyla i żaby jest opcjonalne. Zalecamy rozegrać kilka partii przed ich wprowadzeniem.

Motyl

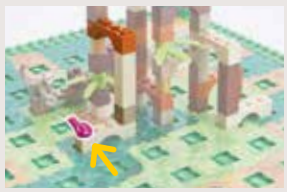
Jeśli udało Ci się umieścić **najwyżej znajdujący się element dekoracyjny (biorąc pod uwagę wszystkie kolory)**, nie remisując z innym graczem, musisz na tym elemencie dekoracyjnym umieścić motyla. Weź wartą 2 banany **kartę trofeum motyla** ze środka stołu albo od gracza, który ją ma w danej chwili. Umieść tę kartę obok swojej planszetki gracza.



miejsce, w którym należy umieścić motyla

Żaba

W trakcie swojej tury możesz wziąć kartę trofeum żaby, która pozwala natychmiast pobrać **dodatkową kolumnę** z tacy na elementy do użycia w tej turze. Dopiero gdy **weźmiesz kartę trofeum żaby** ze środku stołu albo od gracza, który ją ma w danej chwili, możesz pobrać dodatkową kolumnę. Karta trofeum żaby jest warta **-3 banany**.



miejsce, w którym należy umieścić żabę

Weź kartę trofeum żaby i umieść ją obok swojej planszetki gracza, a żabę na **najniżej znajdującej się wolnej wypustce** właśnie wybudowanych schodów. Gdy jesteś w posiadaniu karty trofeum żaby, nie możesz pobrać następnej dodatkowej kolumny.

JAK WYŁONIĆ ZWYCIĘZCĘ

Końcowa faza gry rozpoczyna się, gdy gracz nie może dobrać **wystarczającej liczby elementów budowlanych** danego typu z tacy na koniec swojej tury. Należy jednak dokończyć obecną rundę, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur.

Gdy ostatnia runda dobiegnie końca, każdy z graczy **odwraca wszystkie karty małpy** na swojej planszetce gracza i podlicza zdobyte banany. Dodaje do nich banany z kart bonusów i kart trofeów (małpy, motyla, żaby).

Wygrywa gracz z **największą liczbą zdobytych bananów**!
W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma kartę trofeum małpy. Jeśli żaden z remisujących graczy nie ma karty trofeum małpy, gracze współdzielą zwycięstwo.



DOBREJ ZABAWY!



PRZEBIEG TURY

1. **WYBUDUJ I UDEKORUJ SWOJE SCHODY**
2. **PODLICZ MAŁPIE PUNKTY I KUP KARTY MAŁPY**
3. **WEŹ ELEMENTY BUDOWLANE LEGO**
4. **WEŹ KARTY BONUSÓW I KARTY TROFEÓW**

SZCZEGÓŁOWE ZASADY BUDOWANIA

A. Początek

Schody **zawsze muszą** rozpoczynać się na wolnej wypustce na płytce konstrukcyjnej.



B. Element początkowy

Schody mogą rozpoczynać się od dowolnego elementu budowlanego.



C. Element końcowy

Schody **muszą** kończyć się łukiem.

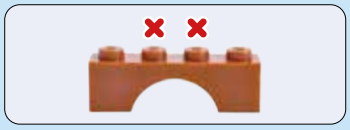


D. Buduj na dowolnych elementach

Możesz budować na dowolnym elementcie, który ma wolną wypustkę, **wliczając w to dekoracje**.

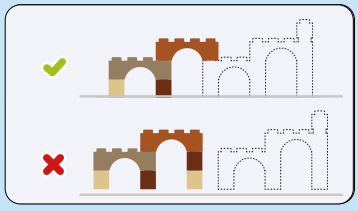


Nie możesz jednak budować na **2 środkowych wypustkach** łuków.



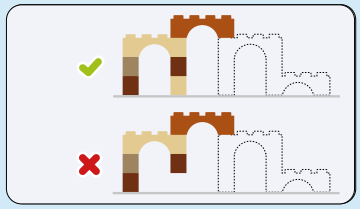
E. Przymocuj schody

Schody **muszą** być przymocowane do co najmniej 1 wypustki elementu, który już znajduje się na mapie.
W bardzo rzadkich przypadkach zdarza się, że gracz nie jest w stanie przymocować schodów do postawionej na mapie budowli. W takiej sytuacji gracz korzysta z dostawy cyklicznej elementów i czeka na kolejną rundę.



F. Podeprzyj schody

Każdy element budowlany wchodzący w skład schodów musi być w pełni podparty.



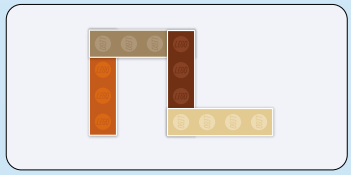
G. Stawianie łuków jeden na drugim nie jest dozwolone

Podczas budowania nie wolno postawić jednego łuku bezpośrednio na drugim.



H. Kierunki

Schody mogą skręcać o 90°.

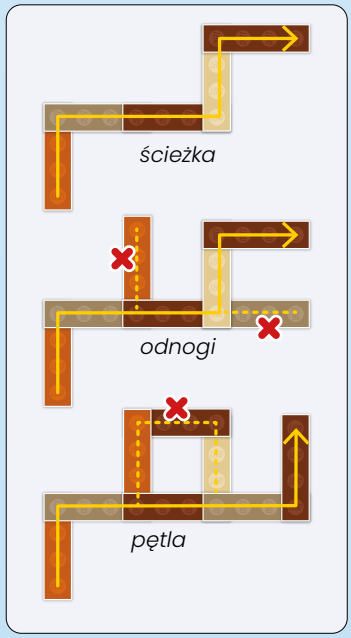


I. Używaj łuków jedynie jako stopni schodów

Schody muszą tworzyć ścieżkę od mapy do elementu dekoracyjnego. Każdy łuk, który postawisz, musi być kolejnym stopniem prowadzącym do końca schodów.

Oznacza to, że gracz nie może wykorzystywać łuków do podpierania, ponieważ stworzyłby odnogi od głównej ścieżki schodów.

Schody nie mogą się zapętlać.



Masz wątpliwości dotyczące zasad? *Strona w języku angielskim.*

Koncept gry: David Gordon & TAM
Ilustracje: AMEET i 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.