

MONKEY PALACE

INSTRUKCJA

...głęboko w dżungli wzniesiono imponujący pałac. Przez wiele lat stał opuszczony, aż...



Teraz Waszym zadaniem jest odbudować mały pałac!

CEL GRY

W grze *Monkey Palace* rywalizujecie, by wybudować najlepsze schody małpiego pałacu. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby bananów 🍌.

Buduj jak najwyższe schody, składające się z jak największej liczby łuków, aby otrzymywać więcej klocków i, co najważniejsze, bananów 🍌.

Gra kończy się, gdy zabraknie klocków do dalszej budowy.



Wygrywa gracz z największą liczbą bananów!



ZAWARTOŚĆ

KŁOCKI DO BUDOWY

80 łuków



80 cegieł



16 kolumn



DEKORACJE

32 liście bambusa
i 18 bryłek złota



ZWIERZĘTA

małpa



motyl



żaba



INNE KŁOCKI

4 narożniki



plytka konstrukcyjna



KARTY

67 kart małpy



14 kart bonusów



3 karty trofeów



POZOSTALE ELEMENTY

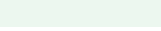
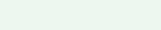
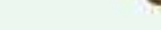
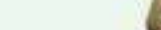
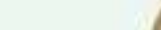
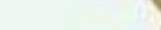
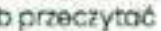
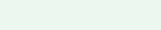
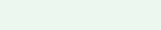
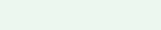
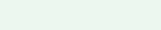
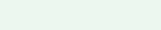
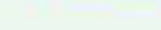
4 planszeczki graczy



taca na klocki



2 plansze z 4 mapami (1-4)



Zeskanuj kod QR, aby obejrzeć film z zasadami lub przeczytać instrukcję w innym języku:

dottedgames.com/manteypalace

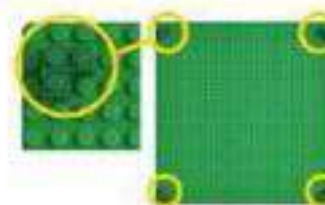


PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieść **klocki do budowy** w odpowiednich przegródkach tacy na klocki.



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

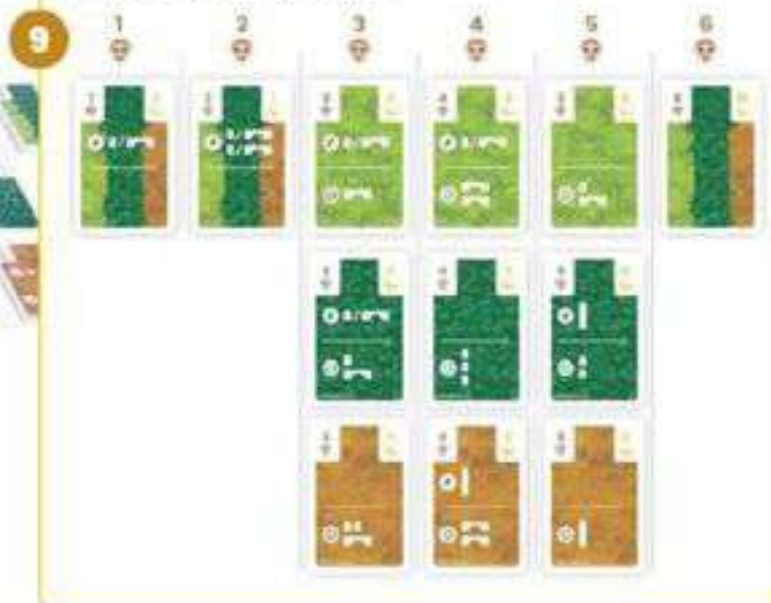


- 3 Wybierz 1 z **map** i umieść ją na płytce konstrukcyjnej. Podczas 1. rozgrywki zalecamy grę na mapie z numerem 1 (zob. numer w rogu planszy).





PRZYGOTOWANIE KART MALPY



- 4 Umieść **1 cegłę** i **2 luki** dowolnego koloru w zaznaczonym na biało obszarze na mapie. Umieść **brykę złotą** na końcu schodów.



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

- 6 Utwórz **stos z kart bonusów**.

- 7 Umieść **malpę** na **karcie trofeum malpy**.

- 8 Użyjcie **motyla** i **zabę** 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 zabę na odpowiadających im kartach trofeów.

- 9 W lewym górnym rogu **kart malpy** widnieje liczba malpich punktów wymagana do ich zakupu. Posegreguj karty malpy według wartości malpich punktów i koloru, **jak pokazano na ilustracji powyżej**.

Ułóż wielokolorowe karty malpy o wartości **1 i 2 malpich punktów** w 2 osobne stosy. Ułóż karty malpy o wartości **3, 4 i 5 malpich punktów** w 9 osobnych stosów, dodatkowo podzielonych według koloru (jasnozielone, ciemnozielone i złote). Ułóż wielokolorowe karty malpy o wartości **6 malpich punktów** w osobny stos.



- 10 Gracz, który jako ostatni zjadł banana, bierze **planszетkę pierwszego gracza** wraz z klockami wskazanymi na [ej tyłnej] stronie. Może wybrać klocki w tym samym albo w różnych kolorach.



przednia strona



tylna strona

Obróć planszетkę na **przenią stronę** i umieść ją przed sobą.

Następnie kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, bierze planszетkę drugiego gracza i klocki wskazane na jej tyłnej stronie – trzeci i czwarty gracz postępują w ten sam sposób.

Jesteście gotowi do gry!

2 UDEKORUJ SWOJE SCHODY

Gdy już wybudujesz schody, musisz dodać do nich dekorację w kolorze odpowiadającym kolorowi pola, na którym się zaczynają.

Umieść dekorację na końcu swoich schodów.



3 PODLICZ MAŁPIE PUNKTY

Policz, ile luków mają Twoje schody. Otrzymujesz 1 małpi punkt za każdy luk, który udało Ci się umieścić we właśnie wybudowanych schodach. Jeśli dekoracja właśnie zbudowanych przez Ciebie schodów jest w tym momencie najwyższą znajdującą się dekoracją w danym kolorze, otrzymujesz 1 dodatkowy małpi punkt.



4 KUP KARTY MAŁPY

Wydać małpie punkty, żeby zdobyć karty małpy. Karty małpy, które kupujesz, muszą być tego samego koloru co dekoracja na końcu właśnie wybudowanych przez Ciebie schodów.



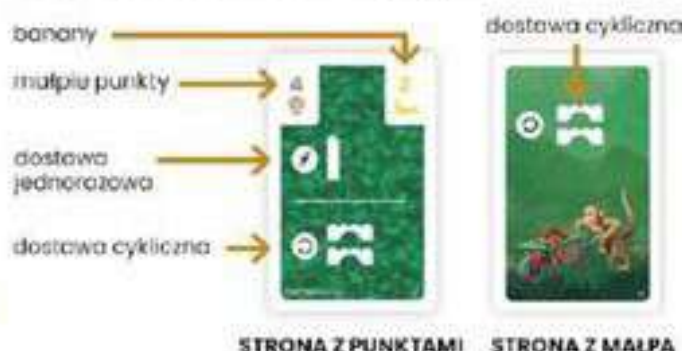
Wielokolorowe karty możesz kupować niezależnie od koloru dekoracji na Twoich schodach.



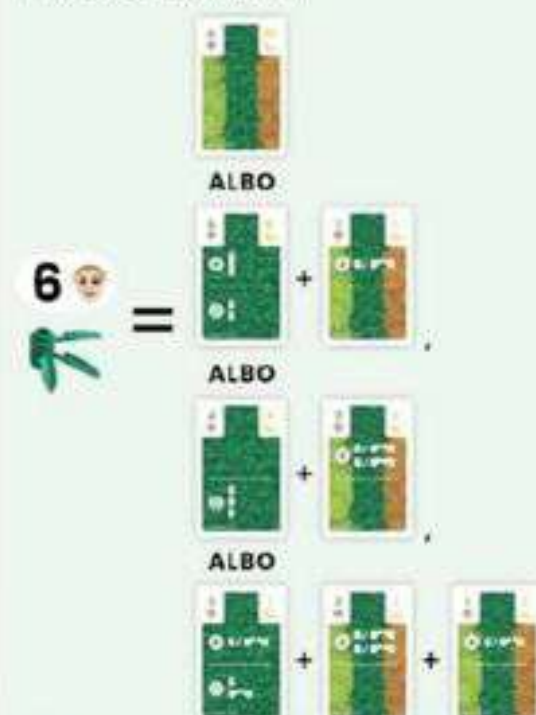
Możesz dobrać 1 albo więcej kart małpy w zamian za małpie punkty, ale w każdej turze możesz wziąć tylko 1 wierzchnią kartę z każdego ze stosów. W stosach może zabraknąć kart.

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.



Drugi gracz wybudował schody rozpoczynające się na ciemnozielonym polu i zawierające 6 luków, po czym umieścił ciemnozieloną dekorację, która nie znajduje się najwyższą ze wszystkich dekoracji 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.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na rundy. W każdej z nich gracze rozgrywają po 1 turze. Podczas swojej tury musisz wykonać kroki wymienione poniżej. Każdy krok został szczegółowo opisany na następnych stronach.

1 WYBUDUJ SCHODY

Użyj swoich klocków, aby zbudować schody małego pałacu. Zwróć uwagę na kolor pola mapy, w którym się zaczynają.

2 UDEKORUJ SWOJE SCHODY

Na końcu swoich schodów umieść dekorację odpowiadającą kolorem pola mapy, na którym się zaczynają.

3 PODLICZ MAŁPĘ PUNKTÓW

Policz łuki, które wchodziły w skład Twoich schodów. Dostajesz tyle małpię punktów, ile wynosi ich liczba. Dodaj 1 małpię punkt, jeśli dekoracja właśnie zbudowanych przez Ciebie schodów jest najwyższą znajdującą się spośród dekoracji w tym samym kolorze.

4 KUP KARTY MAŁPY

Wydaj swoje małpie punkty na karty małpy w tym samym kolorze co Twoja dekoracja. Karty małpy zapewnią Ci klocki do budowania i banany.

5 SKORZYSTAJ Z DOSTAWY JEDNORAZOWEJ

Skorzystaj z jednorazowej dostawy klocków do budowania.

6 SKORZYSTAJ Z DOSTAWY CYKLICZNEJ

Umieść karty małpy stroną z małpą ku górze na swojej planszeczce gracza. Skorzystaj z cyklicznej dostawy klocków do budowania.

7 WEŹ KARTĘ BONUSU

JEŚLI część schodów, które wybudowałeś, ma wysokość co najmniej 5 klocków, weź kartę bonusu.

8 WEŹ KARTY TROFEÓW

JEŚLI w swojej turze udało Ci się spełnić warunek 1 albo więcej z kart trofeów, weź te karty trofeów.

Twoja tura dobiega końca. Pozostali gracze rozgrywają kolejne swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

1 WYBUDUJ SCHODY

Schody składają się z 1 albo więcej łuków oraz, w większości przypadków, podpierających je cegieł i kolumn. Łuki tworzą stopnie prowadzących w górę schodów. Schody muszą stanowić 1 ścieżkę od płytki konstrukcyjnej w górę w taki sposób, aby miały początek i koniec.



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



✓ Schody, których stopnie prowadzą w górę.



✗ To nie są schody – stopnie nie prowadzą w górę.

Możesz używać cegieł i kolumn, aby podprzeć albo wznieść wyżej stopnie.



Do budowy schodów możesz użyć dowolnej liczby klocków. Kolor klocków nie ma znaczenia. Możesz zachować klocki, które nie zostały użyte, na następne tury.

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.



ZASADY BUDOWANIA

A. POCZĄTEK

Schody muszą rozpoczynać się na wolnej wypustce na płycie konstrukcyjnej.



B. KŁOCEK POCZĄTKOWY

Schody mogą rozpoczynać się od dowolnego klocka do budowy (łuku, cegły albo kolumny).



C. KŁOCEK KOŃCOWY

Schody muszą kończyć się łukiem.



D. BUDUJ NA DOWOLNYCH KŁOCEKACH

Możesz budować na dowolnym klocku, który ma wolną wypustkę, włączając w to dekoracje.



Nie możesz jednak budować na 2 środkowych wypustkach łuków.



E. PRZYMOCUJ SCHODY

Schody muszą być przymocowane do co najmniej 1 klocka, 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 klocków i czeka na kolejną rundę.

F. PODEPRZYJ SCHODY

Każdy klocek 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 skłacać o 90°.



I. UŻYWAJ ŁUKÓW JEDYNIE JAKO STOPNIE SCHODÓW

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

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



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



5 SKORZYSTAJ Z DOSTAWY JEDNORAZOWEJ

⚡ Weź jednorazową dostawę klocków wskazaną na stronie z punktami kupionych w tej turze kart małpy.



= Weź cegłę **ALBO** luk.

= Weź kolumnę.



W ramach swojej dostawy jednorazowej pierwszy gracz może wziąć 2 luki lub cegły w dowolnej kombinacji i 1 kolumnę.

6 SKORZYSTAJ Z DOSTAWY CYKLICZNEJ

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



Twoja planszeczka gracza mieści **maksymalnie 4 widoczne karty**. Jeśli masz już 4 karty małpy na planszeczce, musisz **umieszczać nowe karty małpy na wierzchu znajdujących się już na Twojej planszeczce kart**.



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

⌚ Weź klocki z dostawy cyklicznej, które pokazano po lewej stronie Twojej planszeczki gracza, **JAK RÓWNIEŻ** w górnej części widocznych na niej kart małpy.



W ramach swojej dostawy cyklicznej pierwszy gracz może wziąć 5 luków i 4 cegły.

7 WEŹ KARTĘ BONUSU

Jeśli część zbudowanych przez Ciebie w tej turze schodów **ma wysokość co najmniej 5 cegieł**, możesz wziąć kartę bonusu. Zauważ, że kolumna ma wysokość 3 cegieł, a luki 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 planszeczki gracza tak, żeby była widoczna dla wszystkich graczy.



B WEŹ KARTY TROFEÓW

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.

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

Małpa

Jeśli w Twojej turze udało Ci się umieścić **złotą dekorację**, musisz umieścić małpę na wolnej wypustce z brzegu **dowolnego łuku**, aby uniemożliwić przeciwnikom budowę schodów w tym miejscu. Weź wartość 2 banany ➡ **kartę trofeum małpy** ze środka stołu albo od gracza, który ją ma w danej chwili. Umieść tę kartę obok swojej planszeczki gracza.



możliwe miejsca umieszczenia małpy

Motyl (element opcjonalny)

Jeśli udało Ci się umieścić **najwyższą znajdującą się dekorację (biorąc pod uwagę wszystkie kolory)**, nie remisując z innym graczem, musisz na tej dekoracji umieścić motyla. Weź wartość 2 banany ➡ **kartę trofeum motyla** ze środka stołu albo od gracza, który ją ma w danej chwili. Umieść tę kartę obok swojej planszeczki gracza.



miejsce, w którym należy umieścić motyla

Żaba (element opcjonalny)

W trakcie swojej tury możesz wziąć **kartę trofeum żaby**, która pozwala Ci natychmiast pobrać dodatkową kolumnę z tacy na klocki. Dopiero gdy weźmiesz kartę trofeum żaby ze środka 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 planszeczki gracza, a żabę na **najniższej znajdującej się wolnej wypustce** właśnie wybudowanych schodów.

KONIEC GRY

Końcowa faza gry rozpoczyna się, gdy gracz nie może dobrać **wystarczającej liczby klocków** 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 planszeczce 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, graczę współdzielą zwycięstwo.



DOBREJ ZABAWY!

