ARABIC

قواعد اللعبة

الهدف من لعبة قصر القرود

في لعبة قصر القرود، تتنافس ضد اللاعبين لبناء أفضل السلالم في قصر القرود. الهدف من اللعبة هو تسجيل أكبر عدد ممكن من نقاط الموز .

كلما ارتفع درجات السلم، زاد عدد الأقواس المستخدمة في سلمك، وزاد عدد مكعبات البناء، والأهم من ذلك، زادت نقاط الموز التي ستجمعها.

تنتهي اللعبة عندما لا يتبقى أي من مكعبات البناء.

اللاعب الفائز هو من يحصل على أكبر عدد من نقاط الموز!

قائمة المحتويات

مكعبات البناء

80 قوساً

80 مكعباً

16 عمود

مكعبات الزينة

32 ورقة نبات الخيزران

16 مكعباً ذهبياً

الحيوانات

قرد

فراشة

ضفدع

المكعبات الأخرى

4 مكعبات زاوية

لوحة قاعدة

البطاقات

67 بطاقة قرود

14 بطاقة مكافأة

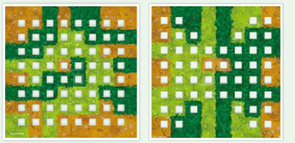
3 بطاقات تذكار

المكونات الأخرى

4 لوحات للاعبين

علبة المكعبات

ورقتان تحتويان على 4 خرائط للأرضية (4-1)

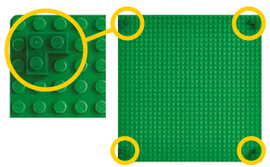


إمسح رمز الاستجابة السريعة لمشاهدة **فيديو قواعد اللعب**

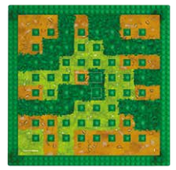
إعداد اللعبة

1 ضع **مكعبات البناء** في الأقسام المقابلة من **علبة المكعبات**.

2 ضع **مكعبات الزوايا** الأربعة فوق لوحة القاعدة كما هو موضح هنا.



3 اختر إحدى **خرائط الأرضية**، ثم ضعها على لوحة القاعدة. عند اللعب للمرة الأولى، ينصح بالاستعانة بخريطة الأرضية رقم 1 (انظر الرقم في الزاوية).



4 ضع **مكعب وقوسين** من أي لون في المنطقة المحددة باللون الأبيض أعلى خريطة الأرضية.
لقد شيدت الآن سلم البداية.
ضع **مكعب زينة ذهبية** عند طرف السلم.

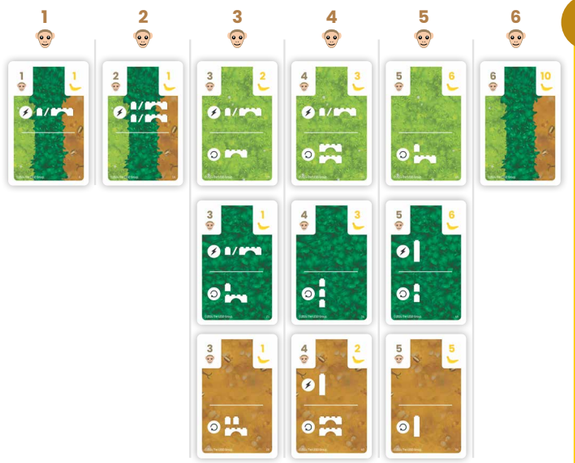
5 ضع **مكعبات الزينة** على الطاولة، أو يمكنك الاستمتاع ببناء غابة رائعة حول خريطة الأرضية، ستحتاج إلى استخدام مكعبات الزينة في اللعب.

6 ضع **بطاقات المكافأة الصفراء** في كومة واحدة.

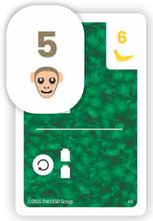
7 ضع **القرد** على **بطاقة تذكار القرد**.

8 **الفراشة** و**الضفدع** هما توسعات صغيرة تضفي المزيد من المتعة والتنوع على اللعب. يوصى بلعب بضع مرات بدونها قبل استخدامها في اللعبة.
إذا اخترت اللعب بواحد منهما أو كليهما، ضع الفراشة على **بطاقة تذكار الفراشة** والضفدع على **بطاقة تذكار الضفدع**.

إعداد بطاقات القرود



9 يمكنك رؤية قيمة **بطاقات القرود** في الزاوية العلوية اليسرى منها (نقاط القرود). رتب بطاقات القرود حسب القيمة واللون **على النحو الموضح في الصورة أعلاه.**



ضع بطاقات القرود متعددة الألوان التي تبلغ قيمتها **نقطة ونقطتين من نقاط القرود** في كومتين منفصلتين. ضع بطاقات القرود بقيمة **3 و4 و5 نقاط قرود** في تسع أكوام منفصلة مقسمة حسب اللون (أخضر فاتح، وأخضر داكن، وذهبي).
ضع بطاقات القرود متعددة الألوان بقيمة **6 نقاط قرود** في كومة واحدة منفصلة.

10 آخر لاعب تناول موزةً يحصل على **لوحة اللاعب رقم 1** مع مكعبات البناء الموضحة **على الجزء الخلفي** من لوحة اللاعب. يمكنك اختيار مكعب البناء بألوان مختلفة أو باللون نفسه.

الخلفية الواجهة

اقلب لوحة اللاعب إلى **الواجهة**، ثم ضعها أمامك.

تستكمل اللعبة في اتجاه عقارب الساعة، إذ يأخذ اللاعب التالي لوحة اللاعب رقم 2 ومكعبات البناء الموضحة في الخلفية، ثم يقلب لوحة اللاعب، ويفعل اللاعب الثالث واللاعب الرابع الأمر نفسه.

لقد انتهيت الآن من إعداد اللعبة!

نظرة عامة لدور اللعب

تجرى اللعبة على شكل جولات، وفي كل جولة يكون لكل لاعب دور. يجب عليك اتباع الخطوات التالية في دورك. يرد شرح كل خطوة بالتفصيل في الصفحات التالية.

1 تشييد سلم واحد

استخدم مكعبات البناء التابعة لك لبناء سلم واحد في قصر القرود. انتبه إلى لون الأرضية في نقطة بداية سلمك.

2 تزيين سلمك

في نهاية سلمك، ضع مكعب زينة يطابق لون نقطة البداية.

3 حساب نقاط القرود

احسب عدد الأقواس التي وضعتها في سلمك. يمكنك الحصول على نقاط قرود مماثلة لعدد الأقواس. أضف نقطة قرود واحدة إذا كان مكعب الزينة الموجود في سلمك هو الأعلى بين المكعبات بهذا اللون.

4 جمع بطاقات القرود

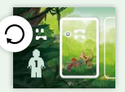
استخدم نقاط القرود لديك للحصول على بطاقات القرود بلون مماثل لمكعب الزينة لديك.
تمنحك بطاقات القرود مكعبات بناء ونقاط موز.

5 التسليم لمرة واحدة

احصل على مكعبات البناء من التسليم لمرة واحدة.

6 التسليم المتكرر

اقلب بطاقات القرود على جانب القرد، ثم ضعها على لوحة اللاعب التابعة لك. احصل على مكعبات البناء من التسليم المتكرر.



7 الحصول على بطاقة المكافأة

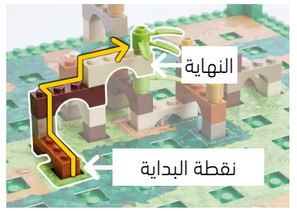
إذا كان جزء من سلمك المشيد يبلغ ارتفاعه خمسة مكعبات على الأقل، ستحصل على بطاقة مكافأة.

8 الحصول على بطاقات التذكار

عند تفعيلك لأي من بطاقات التذكار في دورك، ستحصل على بطاقة (بطاقات) التذكار.

انتهى دورك.
ويبدأ اللاعب الجالس على يسارك دوره.

1 تشييد سلم واحد



يتكون السلم من **قوس واحد أو أكثر**، ويتكون في كثير من الحالات أيضاً من المكعبات والأعمدة الداعمة.
وتشكل الأقواس الدرجات في سلم الصعود. يجب أن يتخذ السلم **مساراً مباشراً** من الخريطة الأرضية، بحيث يكون للسلم نقطة **بداية ونهاية**.

في السلم الذي تشيده، **يجب أن يكون كل قوس تضعه أعلى** من الذي قبله وأن يتخذ مساراً مباشراً إلى الأعلى بدرجات الصعود.

✖ *ليس سلماً - الدرجات ليست للصعود*

✔ *سلم بدرجات صعود*

يمكن استخدام **المكعبات والأعمدة** لدعم أو تمديد السلم.

يمكنك **استخدام أي عدد من مكعبات البناء** لبناء السلم. لا يهم لون مكعبات البناء. يمكن الاحتفاظ بأي مكعبات بناء لم تستخدمها في هذا الدور لاستخدامها في الأدوار القادمة.

مثال: في الدور الأول للاعب الأول، يمكنه بناء هذا السلم بقوسيه.

مثال: في الدور الأول للاعب الثاني، يمكنه بناء هذا السلم بقوسين ومكعب واحد.

مكعبات الزينة

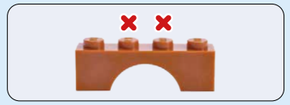
أ. نقطة البداية
يجب أن يبدأ السلم من نتوء ظاهر على خريطة الأرضية.

ب. مكعب البداية
يمكن أن يبدأ السلم بأي مكعب بناء.

ج. مكعب النهاية
يجب أن ينتهي السلم بقوس.

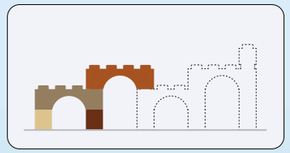
د. البناء فوق أي مكعب
يمكنك البناء فوق أي مكعب به نتوء ظاهر، **بما في ذلك مكعبات الزينة.**

ولكن لا يجوز لك البناء على **النتوئين المركزيين** في الأقواس.

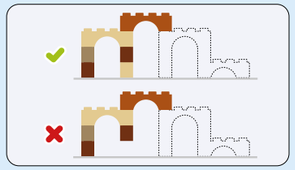


هـ. ربط السلم
يجب أن يتصل السلم بمكعب واحد على الأقل من المكعبات الموجودة على الخريطة الأرضية.

في حالات نادرة جداً، قد لا يتمكن اللاعب من ربط سلمه بالمبنى الموجود على الخريطة الأرضية. في مثل هذه الحالة، يتولى اللاعب التسليم المتكرر لمكعبات البناء وينتظر حتى الجولة التالية.

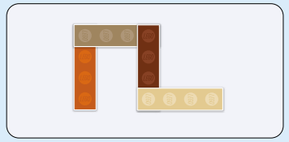


و. دعم السلم
يجب دعم كل مكعب بناء في سلمك بالكامل.



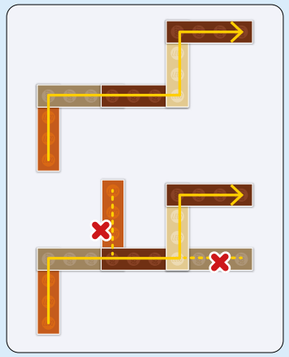
ز. لا يسمح بوضع قوس فوق قوس آخر
لا يسمح لك بوضع قوس مباشرة فوق قوس آخر.

ح. الاتجاهات
يمكن تدوير السلم بزاوية قدرها 90 درجة.



ط. استخدام الأقواس بوصفها درجات مباشرة فقط
يجب أن يتخذ السلم مساراً مباشراً من الخريطة الأرضية إلى مكعب الزينة.
يجب أن يكون كل قوس تضعه بمثابة درجة مباشرة نحو نهاية السلم.

لذلك، لا يمكن للاعب وضع الأقواس بوصفها مكعباً داعماً متفرعاً من المسار المباشر.

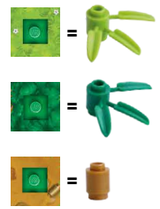


نصيحة: *يمكنك تدوير لوحة اللعب للنظر إليها من زوايا مختلفة. ويمكنك البدء من جديد إذا لاحظت أثناء البناء وجود مكان آخر أفضل للبناء على الخريطة الأرضية.*

2 تزيين سلمك

بمجرد الانتهاء من بناء سلمك، يجب عليك إضافة مكعب الزينة باللون المطابق للون نقطة بداية سلمك.

ضع مكعب الزينة في نهاية سلمك.



3 حساب نقاط القرود

احسب عدد الأقواس الموجودة في سلمك. احصل على **نقطة قرود لكل قوس وضعته** في السلم الذي شيدته للتو. إذا كان مكعب الزينة الموجود في السلم الذي شيدته للتو هو **الأعلى بين المكعبات بذلك اللون** حالياً، ستحصل على **نقطة قرود إضافية.**

شيد اللاعب الأول سلم بثلاثة أقواس (3 نقاط قرود)، ثم وضع أعلى مكعب زينة باللون الأخضر الفاتح (نقطة قرود واحدة). وبالتالي، يحصل اللاعب الأول على إجمالي 4 نقاط قرود.

4 جمع بطاقات القرود

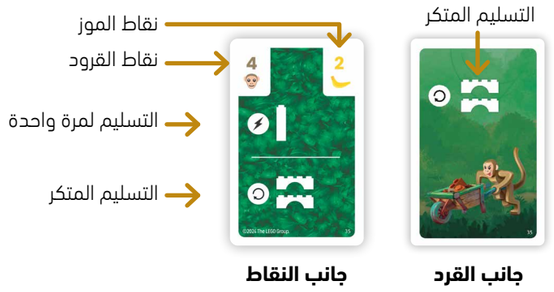
استخدم نقاط القرود لديك للحصول على بطاقة (بطاقات) القرود.
يجب أن تتطابق بطاقات القرود التي تحصل عليها مع لون مكعب الزينة الموجود في نهاية السلم الذي شيدته للتو.

ومع ذلك، يمكنك أن تحصل على **البطاقات متعددة الألوان** بغض النظر عن لون مكعب الزينة الموجود على سلمك.

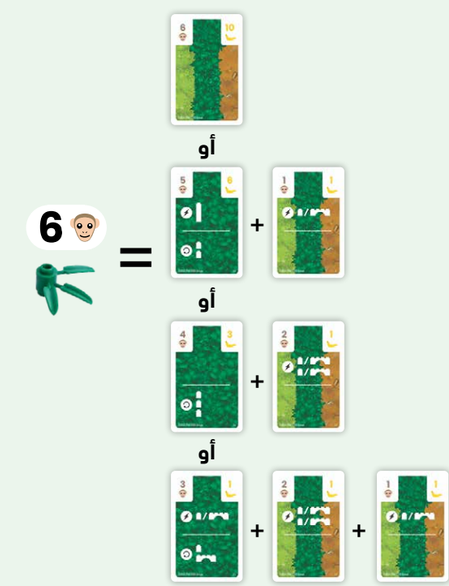
يمكنك الحصول على **بطاقة قرود واحدة أو أكثر** مقابل نقاط القرود لديك، ولكن لا يجوز لك سوى الحصول على **البطاقة أعلى كل كومة في كل دور.** قد تنفد البطاقات من أكوام البطاقات.

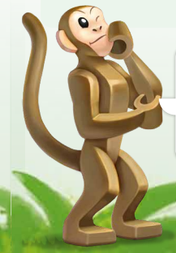
لا يجب عليك استخدام كل نقاط القرود لديك، ولكن **لا يمكنك الاحتفاظ بنقاط القرود** لدورك التالي.

تحتوي بطاقات القرود على **جانب للنقاط** و**جانب للقرد**:



مثال: من نقطة البداية ذات اللون الأخضر الداكن، شيد اللاعب الثاني سلماً به 6 أقواس، ووضع مكعب زينة باللون الأخضر الداكن وهو ليس المكعب الأعلى باللون الأخضر الداكن.
ولذلك، فإن لديه 6 نقاط قرود لاستخدامها، ويمكنه اختيار الحصول على:





في بداية دورك، انتبه إلى لون نقطة البداية لسلمك.
إذ إنه يحدد بطاقات القرود التي يمكنك الحصول عليها.

5 التسليم لمرة واحدة

احصل على التسليم لمرة واحدة والموضح على جانب النقاط ببطاقة (بطاقات) القرود التي حصلت عليها في هذا الدور.

= احصل على مكعب **أو** قوس

= احصل على عمود

في حالة التسليم لمرة واحدة، يمكن للاعب الأول الحصول على مكعبين من مكعبات البناء (حرية الاختيار بين الأقواس والمكعبات) بالإضافة إلى عمود واحد.

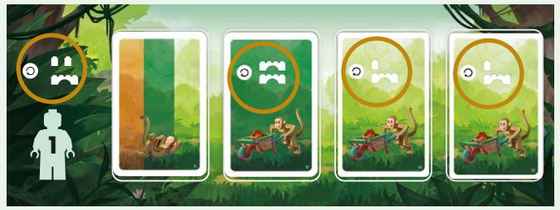
6 التسليم المتكرر

اقلب بطاقة (بطاقات) القرود إلى **جانب القرد**، ثم ضعها على المساحات الفارغة في لوحة اللاعب التابعة لك.

هناك مساحة **لأربع بطاقات قرود مكشوفة** على لوحة اللاعب التابعة لك. إذا كان لديك أكثر من أربع بطاقات قرود، يجب عليك **وضع بطاقة (بطاقات) القرود الجديدة فوق بطاقات القرود الموجودة** على لوحة اللاعب التابعة لك.

في حال حصلت على **عدة بطاقات قرود في دور واحد** وكانت لوحة اللاعب التابعة لك ممتلئة، يمكنك وضع بطاقات القرود الجديدة هذه فوق بعضها البعض على لوحة اللاعب.

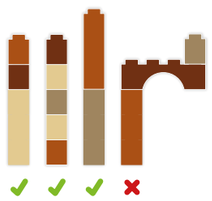
نفذ التسليم المتكرر الخاص بك على النحو الموضح على اليسار في لوحة اللاعب التابعة لك وعلى جميع بطاقات القرود أعلى الكومات في لوحة اللاعب التابعة لك.



في حالة التسليم المتكرر، يمكن للاعب الأول أن يحصل على 5 أقواس و4 مكعبات

7 الحصول على بطاقات المكافأة

عندما يحين دورك في اللعب، وإذا كان جزء من سلمك **يبلغ ارتفاعه خمس مكعبات على الأقل**، يمكنك الحصول على بطاقة مكافأة. يرجى ملاحظة أن العمود يحتسب كثلاثة مكعبات، ولا يجوز إدراج الأقواس ضمن العدد:



الأمثلة

تمنحك بطاقة المكافأة **4 نقاط موز**. ولا يجوز لك سوى الحصول على **بطاقة مكافأة واحدة فقط في كل دور**. ضع بطاقة المكافأة التابعة لك بجوار لوحة اللاعب التابعة لك حتى يتمكن جميع اللاعبين من رؤيتها.

8 الحصول على بطاقات التذكار

تعتبر بطاقات التذكار والقرد والفراشة والضفدع عناصر مرتبطة بحركات اللاعب المختلفة. يمكن أن تنتقل بطاقات التذكار من لاعب إلى آخر في أثناء اللعب، واللاعب الذي لديه بطاقة التذكار المحددة في نهاية اللعبة قد يحصل على نقاط الموز أو يخسرها.

تعد الفراشة والضفدع عنصراً اختيارياً، يوصى بلعب بضع مرات بدونها قبل استخدامها في اللعبة.

القرد

إذا كنت قد وضعت **مكعب زينة ذهبياً** في دورك، فيجب عليك وضع القرد على نتوء ظاهر في القوس على **أي سلم** لمنع منافسيك من البناء عليه.

احصل على **بطاقة تذكار القرد** بقيمة نقطتي موز من منتصف الطاولة أو من اللاعب الذي يحملها حالياً. ضع البطاقة بجوار لوحة اللاعب التابعة لك.

الأماكن المحتملة لوضع القرد

الفراشة (اختياري)

إذا كنت قد وضعت **أعلى مكعب زينة من أي لون** (دون تعادل)، يجب عليك وضع الفراشة فوق مكعب الزينة هذا.

احصل على **بطاقة تذكار الفراشة** التي تبلغ قيمتها نقطتي موز من منتصف الطاولة أو من اللاعب الذي يحملها حالياً.

ضع البطاقة بجوار لوحة اللاعب التابعة لك.

مكان وضع الفراشة

الضفدع (اختياري)

عندما يحين دورك في اللعب، يمكنك أخذ **بطاقة تذكار الضفدع** التي تسمح لك بالحصول على عمود إضافي على الفور من علبة المكعبات.

يمكنك الحصول على العمود الإضافي فقط عندما **تحصل على** بطاقة تذكار الضفدع من منتصف الطاولة أو من اللاعب الذي يحملها حالياً.

تبلغ قيمة بطاقة تذكار الضفدع **-3** نقاط موز.

مكان وضع الضفدع

احصل على بطاقة تذكار الضفدع، وضعها بجوار لوحة اللاعب التابعة لك ثم ضع الضفدع على نهاية **أدنى نتوء ظاهر** في السلم الذي شيدته للتو.

كيفية إنهاء اللعبة

تنتهي اللعبة عندما **لا يكون هناك ما يكفي من أحد أنواع مكعبات البناء** ليحصل عليها أي لاعب في نهاية دوره.

ومع ذلك، يستمر اللعب لبقية الجولة، بحيث يحظى جميع اللاعبين بعدد متساوٍ من الأدوار.

وبمجرد اكتمال الجولة النهائية، **يقلب كل لاعب جميع بطاقات القرود** الموجودة على لوحة اللاعب الخاصة به ويحسب نقاط الموز التي حصل عليها من بطاقات القرود، وكذلك على البطاقات الإضافية وبطاقات التذكار (القرد، والفراشة، والضفدع).

اللاعب الفائز هو اللاعب الذي حصل على **أكبر عدد من نقاط الموز**!

في حالة التعادل، يكون الفائز هو اللاعب الذي يحمل بطاقة تذكار القرد. إذا لم يكن لدى أي من اللاعبين المتعادلين بطاقة تذكار القرد، يتقاسم اللاعبون المتعادلون الانتصار.

نتمنى لكم قضاء وقتٍ ممتعٍ مع هذه اللعبة!

اللعبة من تصميم ديفيد غوردون وتام
الرسوم التوضيحية من إعداد أميت وماثيو

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.