



# MONKEY PALACE 游戏规则

很久很久以前，丛林之中矗立着一座宏伟的宫殿。这座宫殿荒废多年，直到.....



现在得靠你们来重建猴宫了。

## 《猴宫巧匠》游戏目标

在《猴宫巧匠》游戏中，你们将相互竞争，为猴宫造出最棒的楼梯。游戏的目标是尽可能多地赢得香蕉点数 🍌。

你建造的楼梯越高，在楼梯中使用的拱门越多，你会获得的建筑积木就越多，最重要的是，你会获得的香蕉点数 🍌 也越多。

当没有建筑积木剩余时，游戏结束。

香蕉点数最多的玩家获胜!



# 游戏配件

## 建筑积木

80块拱门



80块方形积木



16块立柱



装饰积木



32个竹叶和  
16块金色积木

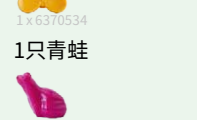


## 动物

1只猴子

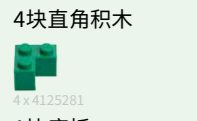


1只蝴蝶



其他

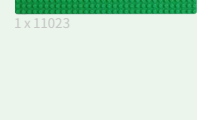
4块直角积木



1块底板



1只青蛙



## 卡牌

67张猴子卡牌



14张奖励卡牌

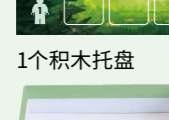


3张奖杯卡牌

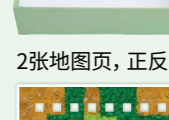


其他游戏配件

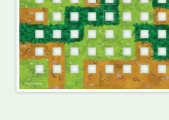
4块玩家版图



1个积木托盘



2张地图页，正反面共有4张地面地图(1-4)



扫描二维码，观看规则视频，或查看其他语言版本的游戏规则：  
[dottedgames.com/monkeypalace](https://dottedgames.com/monkeypalace)



## 游戏设置

- 将建筑积木分类放在积木托盘对应的格子中。
- 如图所示，将四块直角积木放置在底板上。
- 从地面地图中选择一张，放置在底板上。在你的第一次游戏中，我们建议使用地面地图1(见地图角上的数字)。
- 将任意颜色的一块方形积木和两块拱门放置在地面地图上白线圈出的区域中。你现在搭建了一个初始楼梯。将一块金色装饰积木放置在楼梯终点。
- 将装饰积木放置在桌面上，或者将它们安装在地面地图周围，做成茂密的丛林，以供随时取用。
- 将黄色奖励卡牌放置成一个牌堆。
- 将猴子放置在猴子奖杯卡牌上。
- 蝴蝶和青蛙都是迷你扩展的内容，将为游戏带来更多变化和乐趣。我们建议你先进行几场游戏，之后再将它们加入游戏。如果你选择在游戏中加入它们，将蝴蝶放置在蝴蝶奖杯卡牌上，将青蛙放置在青蛙奖杯卡牌上。

### 猴子卡牌设置

在猴子卡牌的左上角标有该卡牌的价值(猴子称赞)。如上图所示，按价值和颜色分类猴子卡牌。将价值1个和2个猴子称赞的多颜色猴子卡牌按价值分为两个牌堆。将价值3个、4个和5个猴子称赞的猴子卡牌按价值和颜色(浅绿色、深绿色和金色)分为九个牌堆。将价值6个猴子称赞的多颜色猴子卡牌单独作为一个牌堆。

- 最近吃过香蕉的玩家拿取玩家版图1以及玩家版图背面显示的积木。该玩家可以选择颜色不同或颜色相同的建筑积木。

该玩家将玩家版图翻至正面，将它放在自己面前。

按顺时针顺序，下一位玩家拿取玩家版图2以及版图背面显示的积木，再将版图翻回正面；玩家3和玩家4以此类推。

**现在游戏设置就完成了!**

# 回合概述

游戏将进行数轮，每轮中每位玩家都将进行一个回合。在你的回合中，你必须遵循以下步骤。每个步骤都将在之后的几页中详细解释。

## 1 搭建一个楼梯

使用你的建筑积木来为猴宫搭建一个楼梯。留意你楼梯起始点的地面颜色。



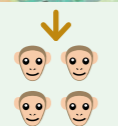
## 2 装饰你的楼梯

在你的楼梯终点放置一块和起始点颜色相同的装饰积木。



## 3 计算猴子称赞

计算你在自己刚放置的楼梯中使用的拱门数量。你会获得和拱门数量相同的猴子称赞。如果你刚搭建的楼梯中的装饰积木是和其颜色相同的积木中位置最高的，则你再得到一个猴子称赞。



## 4 拿取猴子卡牌

花费你的猴子称赞，来拿取和你的装饰积木颜色相同的猴子卡牌。猴子卡牌将会给予你建筑积木和香蕉点数。



## 5 拿取单次快送

拿取单次快送的建筑积木。



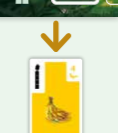
## 6 拿取多次快送

将你拿取的所有猴子卡牌翻至猴子面朝上，放在你的玩家版图上。拿取多次快送的建筑积木。



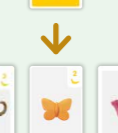
## 7 拿取一张奖励卡牌

如果你建成的楼梯中有一部分的高度达到至少五块方形积木，拿取一张奖励卡牌。



## 8 拿取奖杯卡牌

如果你在自己的回合中触发了任何奖杯卡牌，拿取该奖杯卡牌(如果触发多张则都拿取)。



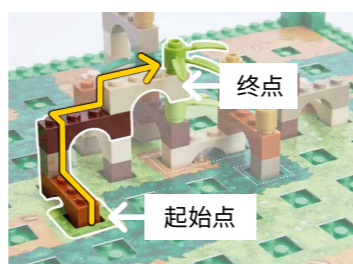
你的回合结束。

你左手边的玩家开始其回合。

## 1 搭建一个楼梯

一个楼梯包含至少一个拱门，大多数情况下还包含用于支撑的方形积木和立柱。拱门构成了不断上升的楼梯中的阶梯。

一个楼梯必须从地面地图一路向上，形成一条完整路径，这样楼梯将有起始点和终点。



在你搭建的楼梯中，你放置的每个拱门都必须高于前一个拱门，并且需要组成一条阶梯不断上升的连续完整路径。



方形积木和立柱可以用来支撑或扩展楼梯。



你可以使用自己任意数量的建筑积木来搭建一个楼梯。建筑积木的颜色没有影响。你在本回合中没有使用的任何建筑积木都可以留到之后的回合使用。

例如，在玩家1的第一个回合中，其可以使用自己的两个拱门来搭建本楼梯。



接着，在玩家2的第一个回合中，其可以使用自己的两个拱门和一个方形积木来搭建本楼梯。



## 搭建规则

### A. 起始点

楼梯必须从地面地图上的一个空螺柱上开始搭建。



### B. 起始积木

楼梯可以用任何建筑积木开始。



### C. 终点积木

楼梯必须以拱门结束。

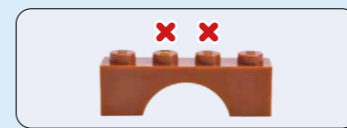


### D. 在任何积木上搭建

你可以在任何有空螺柱的积木上(包括装饰积木)进行搭建。



但你不能在拱门的中间两个螺柱上进行搭建。



### E. 连接楼梯

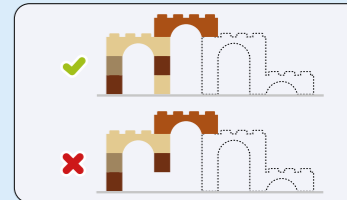
楼梯必须要连接到至少一个已在地图上的积木。



在非常罕见的情况下，玩家可能会无法将自己的楼梯连接到地面地图上已有的建筑。在这种情况下，玩家拿取自己多次快送的建筑积木，然后等待下一轮开始。

### F. 支撑楼梯

你楼梯上的每块建筑积木都必须被完全支撑。



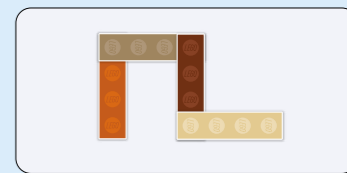
### G. 不允许叠放拱门

不允许直接在一个拱门上放置另一个拱门。



### H. 方向

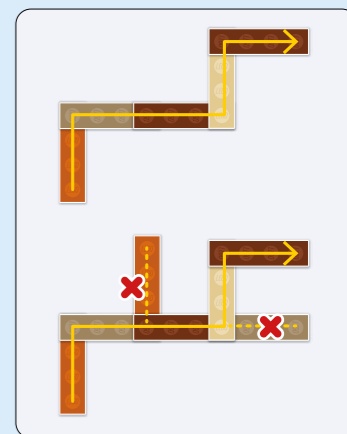
楼梯中的每个拱门都可以和前一个拱门形成90度的夹角。



### I. 仅将拱门作为导向阶梯

楼梯必须从地面地图形成一条通向装饰积木的完整路径。你放置的每个拱门都必须直接导向你楼梯的终点。

因此，玩家不能将拱门作为支撑积木，从完整路径上延伸出去放置。



提示：你可以旋转游戏版图，从不同角度进行观察，并且在搭建的过程中如果在地面地图上发现了更合适的位置，可以随时重新开始搭建。



## 2 装饰你的楼梯

在你的楼梯搭建完成后，你必须加上一个和你的楼梯起始点颜色相同的装饰积木。

将装饰积木放置在你楼梯的终点。



## 3 计算猴子称赞

计算你自己楼梯中的拱门数量。在你刚刚搭建的楼梯中**每放置有一个拱门**，你获得**1个猴子称赞**。如果你刚搭建的楼梯中的装饰积木当前是**和其颜色相同的积木中位置最高的**，则你获得**1个额外猴子称赞**。



## 4 拿取猴子卡牌

花费你的猴子称赞来拿取猴子卡牌。你拿取的猴子卡牌**必须和你刚刚搭建的楼梯终点的装饰积木颜色相符**。



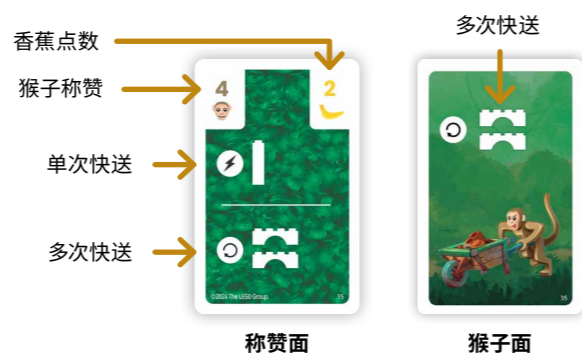
然而，无论你楼梯上的装饰积木是什么颜色，你都可以拿取**多颜色卡牌**。



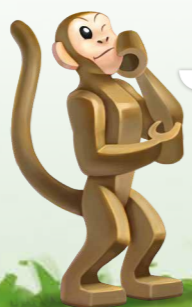
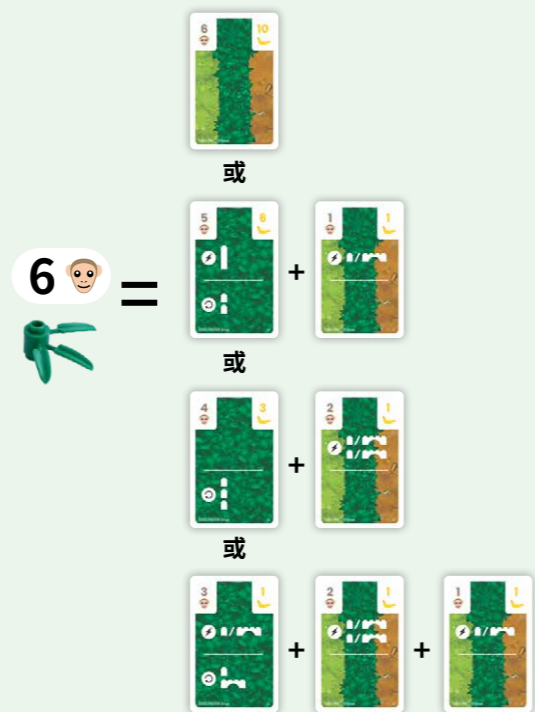
你可以花费自己的猴子称赞来拿取**一张或多张猴子卡牌**，但你**每回合**只可以拿取**该回合开始时每个牌堆顶的卡牌**。牌堆可能会耗尽。

你无需强制用完自己所有的猴子称赞，但你**不能将猴子称赞保留到自己的下一个回合**。

猴子卡牌有称赞面和猴子面：



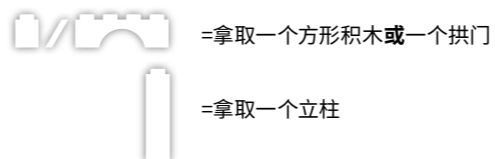
玩家2从一个深绿色起始点开始搭建了一个带有6个拱门的楼梯，并放置了一个深绿色装饰积木(不是最高)。其获得6个猴子称赞，并可以选择拿取：



在你的回合开始时，留意你楼梯起始点的颜色，它将决定你可以拿取哪些猴子卡牌。

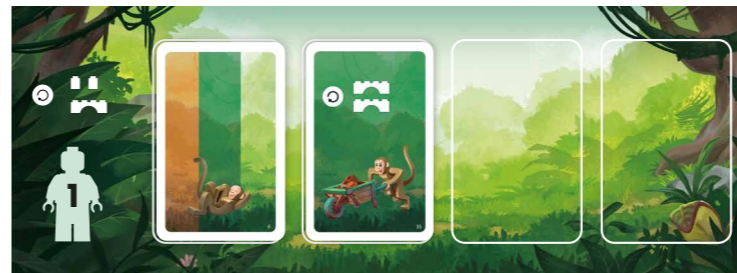
## 5 拿取单次快送

查看你本回合拿取的猴子卡牌称赞面，拿取所示的单次快送。



## 6 拿取多次快送

将猴子卡牌翻到**猴子面朝上**，放置在你的玩家版图上。



你的玩家版图上**有能放置四张可见猴子卡牌的空间**。当你的猴子卡牌超过四张时，你必须**将新的猴子卡牌覆盖在你玩家版图上已有的猴子卡牌顶上**。



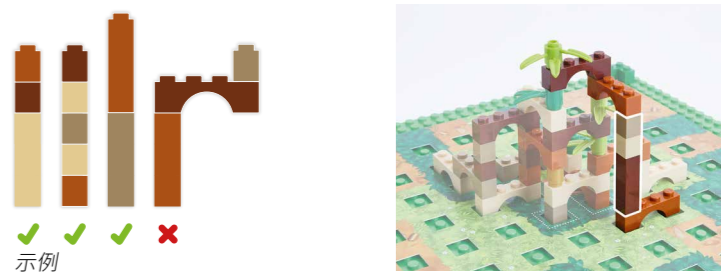
如果你**在一回合中拿取了多张猴子卡牌**，且此时你的玩家版图已满，则你可以将这些新的猴子卡牌在玩家版图上已有的猴子卡牌顶上任意分配叠放，甚至可以将这些新卡牌全部叠放在同一张卡牌顶上。

拿取你玩家版图左侧**以及**玩家版图上所有最顶上的猴子卡牌显示的**多次快送**。

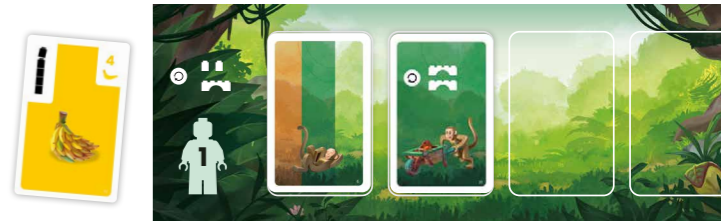


## 7 拿取奖励卡牌

在你的回合中，如果你楼梯中有一部分的高度为**至少五块方形积木**，你可以拿取一张奖励卡牌。注意，立柱算作**三块方形积木**，而拱门**不计入高度计算**：



奖励卡牌会给予你**4香蕉点数**。你**每回合**只能拿取**1张奖励卡牌**。将你的奖励卡牌放在你玩家版图旁，使所有玩家都能看见它。



## 8 拿取奖杯卡牌

奖杯卡牌以及猴子、蝴蝶和青蛙都是与不同玩家行动相关的游戏元素。在游戏期间，奖杯卡牌可以在玩家之间移动，在游戏结束时拥有某张特定奖杯卡牌的玩家会获得或失去香蕉点数 🍌。

你可以选择是否在游戏中使用蝴蝶和青蛙，我们建议你在进行几场游戏后再引入它们。

### 猴子

如果你在自己的回合中放置了一块**金色装饰积木**，你必须将猴子放置在任意**楼梯**中的一个拱门其中一端的一个空螺柱上，阻止你的对手在此搭建。从桌面中央或当前所有者处拿取价值2香蕉点数 🍌 的**猴子奖杯卡牌**，将其放置在你的玩家版图旁。



猴子可放置位置

### 蝴蝶(可选)

如果你放置了**位置最高的任意颜色装饰积木** (并列最高不算在内)，你必须将蝴蝶放置在该装饰积木顶上。从桌面中央或当前所有者处拿取价值2香蕉点数 🍌 的**蝴蝶奖杯卡牌**，将其放置在你的玩家版图旁。



蝴蝶放置位置

### 青蛙(可选)

在你的回合期间，你可以拿取**青蛙奖杯卡牌**，让你可以立刻从积木托盘中拿取一块**额外立柱**。你只有在从桌面中央或当前所有者处拿取青蛙奖杯卡牌时才可以拿取额外立柱。青蛙奖杯卡牌价值-3香蕉点数 🍌。



青蛙放置位置

拿取青蛙奖杯卡牌，将其放置在你的玩家版图旁，并将青蛙放置在你刚刚搭建的**楼梯中位置最低的拱门其中一端**的空螺柱上。

## 游戏结束

当有玩家在自己的回合结束时，**有至少一种建筑积木没有足够的剩余数量**供其拿取，就触发游戏结束。然而此时游戏将继续进行至本轮结束，让所有玩家都进行了相同数量的回合。

当最后一轮完成时，每位玩家将自己玩家版图上**所有猴子卡牌翻面**，并计算自己猴子卡牌、奖励卡牌和奖杯卡牌(猴子、蝴蝶、青蛙)上的香蕉点数 🍌 总和。

**香蕉点数 🍌 最多的玩家获胜!**

**如果出现平局**，则平局玩家中拥有猴子奖杯卡牌的玩家获胜。如果平局玩家都没有猴子奖杯卡牌，则他们共享胜利。



玩得开心!



游戏概念：David Gordon & TAM

游戏美术：AMEET and Matthieu MARTIN

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.