



MONKEY PALACE

PELIN SÄÄNNÖT

Kauan sitten viidakoon
rakennettiin loisteliaa palatsia.
Se oli hylättyä vuosikausia,
mutta sitten kävi näin...



Teidän tehtävänne onkin nyt
palauttaa Monkey Palace
entiseen loistonsa.

MONKEY PALACE –PELIN TAVOITE

Monkey Palacessa kilpaillaan siitä, kuka rakentaa parhaimmat portaikot uuteen palatsiin. Tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon banaanipalkintoja 🍌.

Mitä korkeamman portaikon rakennat ja mitä useamman kaaripalikan käytät portaikkoosi, sitä enemmän saat uusia palikoita ja mikä tärkeintä, myös banaanipalkintoja 🍌.

Peli loppuu, kun rakennuspalikat loppuvat.



Pelin voittaa pelaaja, joka sai
kerättyä eniten banaanipalkintoja.



PELIN OSAT

RAKENNUSPALIKAT

80 kaaripalikkaa



80 pikkupalikkaa



16 pylvästä



KORISTEET

32 bambunlehteä ja
16 kultaista koristetta



ELÄIMET

1 apina



1 perhonen



1 sammakko

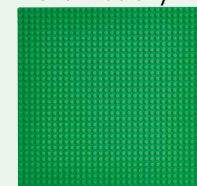


MUUT PALIKAT

4 kulmapalikkaa



1 rakennuslevy



KORTIT

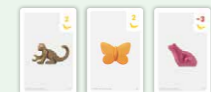
67 apinakorttia



14 bonuskorttia



3 erikoiskorttia

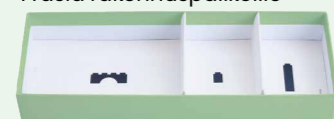


MUUT OSAT

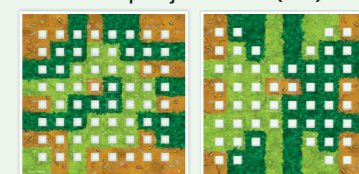
4 pelialustaa



1 rasia rakennuspalikoille



2 arkkia, joissa
4 erilaista pohjakarttaa (1-4)



Skannaa QR-koodi
ja katso **ohjevideo**
tai lue säännöt
muilla kielillä
osoitteessa:



dottedgames.com/monkeypalace

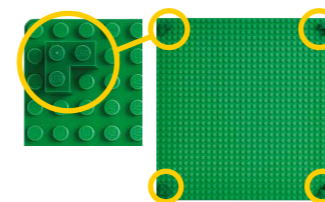


PELIN VALMISTELU

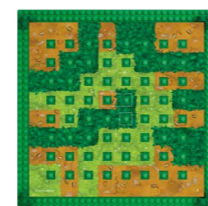
1 Lajittele **rakennuspalikat** rasiaan oikeisiin lokeroihin.



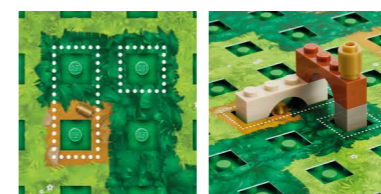
2 Aseta **kulmapalikat** rakennuslevyn ulkonurkkiin kuvan mukaisesti.



3 Valitse yksi **pohjakartoista** ja aseta se rakennuslevylle. Ensimmäisellä pelikerralla kannattaa valita pohjakartta numero yksi (numero on merkitty kartan kulmaan).



4 Aseta **yksi pikkupalikka ja kaksi kaaripalikkaa** pohjakarttaan valkoisella merkityyn kohtaan. Voit valita vapaasti palikoiden värin. Tämä on pelin aloitusportaitta. Aseta **kultainen koriste** portaiton korkeimman osan kauimpaan reunaan.



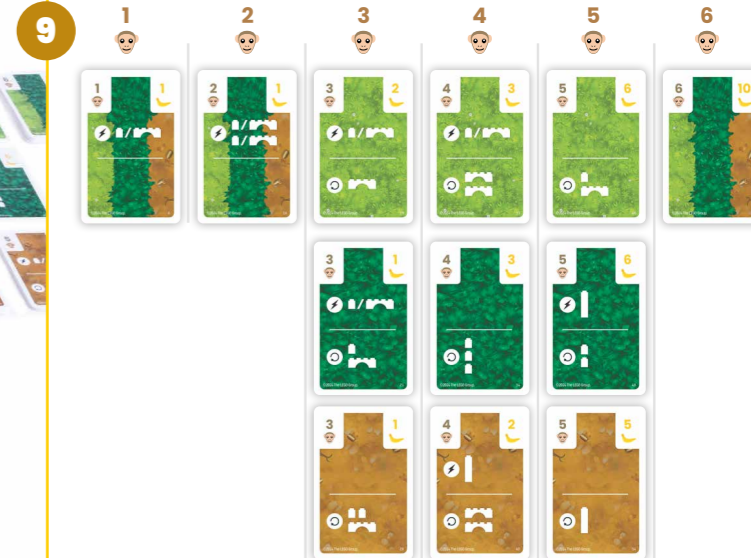
5 Laita **koristeet** kasaan pöydälle tai rakenna niistä vehreä viidakko alustalevyn reunoille. Pelin edetessä koristeita käytetään pelaamiseen.

6 Laita **keltaiset bonuskortit** omaan pinoonsa pöydälle.

7 Aseta **apina** oman erikoiskorttinsa päälle.

8 **Perhonen** ja **sammakko** ovat vapaavalintaiset lisäelementit, jotka tuovat peliin haastetta ja vaihtelua. Kannattaa aluksi tutustua peliin pelaamalla muutaman kerran ilman näitä lisäelementtejä. Jos otat jommankumman tai molemmat lisäelementit käyttöön, aseta ne pöydälle omien erikoiskorttinsa päälle.

APINAKORTTIEN JÄRJESTÄMINEN



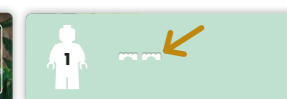
9 **Apinakorttien** vasemmassa ylänurkassa on mainittu kortin arvo (apinapisteeet). Lajittele apinakortit niiden arvon ja värin perusteella **yllä olevan kuvan mukaisesti**. Tee monivärisistä **1 ja 2 pisteen apinakorteista** kaksi pinoa vierekkäin pistearvon mukaan. Tee näiden viereen **3, 4 ja 5 pisteen apinakorteista** jokaisesta kolme erillistä pinoa siten, että jokaisen pistearvon eri väriset (vaaleanvihreä, tummanvihreä ja kullankeltainen) ovat kukin omissa pinoissaan. Aseta lopuksi vielä edellisten viereen omaan pinoonsa moniväriset **6 pisteen apinakortit**.



10 Se pelaaja, joka on viimeksi syönyt banaania, ottaa **pelialustan, jossa on numero yksi** ja kerää itselleen rasiasta alustan kääntöpuolelle merkityt rakennuspalikat. Voit vapaasti valita rakennuspalikoiden värin, eikä niiden tarvitse olla keskenään samanvärisiä.



Oikea puoli



Kääntöpuoli

Käännä **pelialusta oikea puoli** ylöspäin ja aseta se eteesi pöydälle. Ensimmäisen pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja ottaa pelialustan numero kaksi ja kerää itselleen sen kääntöpuolelle merkityt rakennuspalikat. Kolmas ja neljäs pelaaja toimivat samoin.

Nyt valmistelut on tehty ja peli voi alkaa!

PELIVUORON KULKU

Pelivuorot kiertävät myötöpäivään, ja kullakin pelaajalla on oma pelivuoronsa jokaisella pelikierröksellä. Pelaajan tulee suorittaa vuorollaan seuraavat vaiheet. Ohjeessa on selitetty jokainen vaihe yksityiskohtaisesti.

1 RAKENNA YKSI PORTAIKKO

Luo rakennuspalikoillasi yksi uusi portaitko apinan palatsiin. Huomioi, minkä pohjakartan värin kohdalta portaitkosi alkaa.



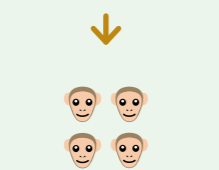
2 KORISTELE PORTAIKKOSI

Aseta koriste rakentamasi portaitkon päätepiesteeseen. Koristeen väri tulee olla sama kuin portaitkosi aloituskohdan väri pohjakartassa.



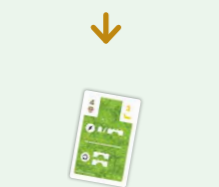
3 LASKE APINAPISTEET

Laske kuinka monta kaaripalikkaa laitoit portaitkoosi. Saat jokaisesta kaaripalikkasta yhden apinapisteen. Jos juuri rakentamasi portaitkon koriste on korkeimmalla verrattuna muihin samanvärisiin koristeisiin, saat yhden apinapisteen myös koristeesta.



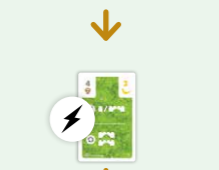
4 KERÄÄ APINAKORTTEJA

Käytä apinapisteesi hankkimalla niillä sellaisia apinakortteja, jotka ovat juuri laittamasi koristeen värin mukaisia. Apinakorteilla saat lisää rakennuspalikoita ja banaanipalkintoja.



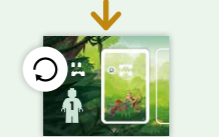
5 OTA PELIVUORON PALIKAT

Ota rasiasta apinakortissa salamakuvakkeen kohdalle merkityt rakennuspalikat.



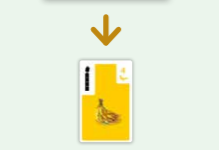
6 OTA TOISTUVAT PALIKAT

Laita apinakortit pelialustalle apinan kuva ylöspäin. Ota rasiasta ympyränuolella merkityt toistuvat palikat.



7 OTA BONUSKORTTI

Jos rakensit portaitkon, joka on vähintään viiden pikkupalikan korkuinen, saat ottaa bonuskortin.



8 KÄYTÄ ERIKOISKORTTEJA

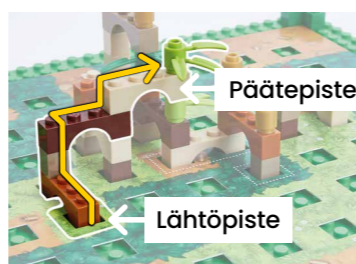
Jos teet vuorollasi erikoiskortin osoittaman siirron, ota kyseinen kortti itsellesi.



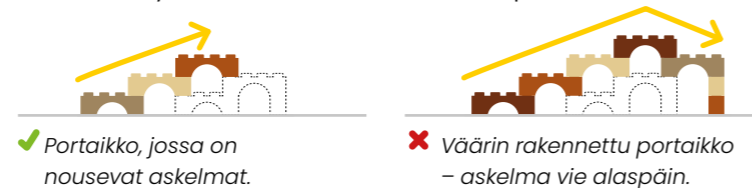
Pelivuo päättyy tähän. Vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

1 RAKENNA YKSI PORTAIKKO

Yksi portaitko koostuu **yhdestä tai useammasta kaaripalikkasta**, ja usein portaitkon tueksi käytetään pikkupalikoita tai pylviäitä. Kaarien avulla portaitkkoa rakennetaan askelma askelmalta ylöspäin. Portaitkon täytyy muodostaa **suoraan nouseva reitti** pohjakartasta ylöspäin niin, että portaitkolla on lähtö- ja päätepieste.



Portaitkkoa rakentaessa **kaaripalikan täytyy aina tulla korkeammalle** kuin edellinen kaaripalikka, ja portaitkojen tulee muodostaa yhtenäiset nousevat askelmat huipulle.



Pikkupalikoita ja pylviäitä voi käyttää portaitkon tukemiseen ja korottamiseen.



Voit käyttää pelivuoron aikana **niin monta rakennuspalikkaa kuin haluat**. Palikoiden värillä ei ole merkitystä. Jos et käytä kaikkia rakennuspalikoitasi yhden vuoron aikana, voit säästää ne ja käyttää myöhemmillä pelivuoroillasi.

Pelaaja 1 voi ensimmäisellä pelivuorollaan esim. rakentaa kahdella kaaripalikkalla kuvan mukaisen portaitkon.



Pelaaja 2 taas voi omalla pelivuorollaan esim. rakentaa kahdella kaaripalikkalla ja yhdellä pikkupalikkalla kuvan mukaisen lisäyksen rakennelmaan.



RAKENTAMISEN SÄÄNNÖT

A. LÄHTÖPIESTE

Portaitkon tulee alkaa jostakin pohjakartan tyhjistä aukosta.



B. ALOITUSPALIKKA

Portaitkon rakentamisen voi aloittaa millä tahansa palikalla.



C. LOPETUSPALIKKA

Portaitkon rakentaminen lopetetaan **aina** kaaripalikkaan.

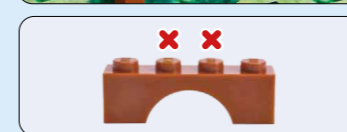


D. RAKENTAMINEN PÄÄLLEKKÄIN

Voit rakentaa kaikkien alustalla olevien palikoiden päälle. Myös koristeiden päälle saa rakentaa.

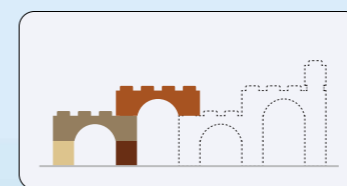


Kaaripalikoissa ei kuitenkaan saa käyttää niiden kahta keskimmäistä nappulaa palikoiden kiinnittämiseen.



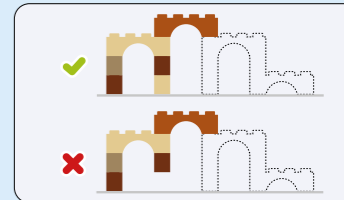
E. YHDISTÄ PORTAIKOT

Portaitkon täytyy yhdistyä vähintään yhteen alustalla valmiiksi olevaan rakennuspalikkaan. Joskus voi käydä niin, ettei pelaaja pysty rakentamaan portaitkkoa siten, että se yhdistyy alustalla olevaan rakennelmaan. Silloin pelaaja ottaa omalla vuorollaan vain toistuvat rakennuspalikat ja odottaa seuraavan kierroksen pelivuooroa.



F. PORTAITKON TUKEMINEN ALUSTAAN

Kaikkien portaitkon osien tulee olla kiinni alustassa.



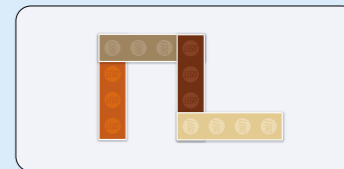
G. KAARIPALIKOITA EI PÄÄLLEKKÄIN

Kaaripalikoita ei saa asettaa suoraan toistensa päälle.



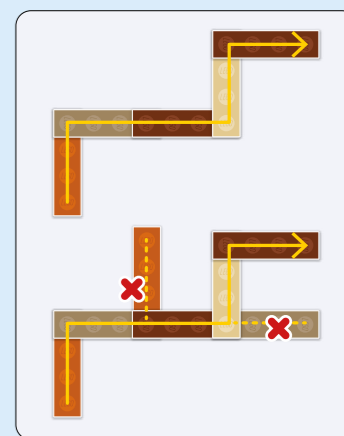
H. PORTAITKON SUUNTA

Portaitkon voi kääntää 90 asteen kulmassa.



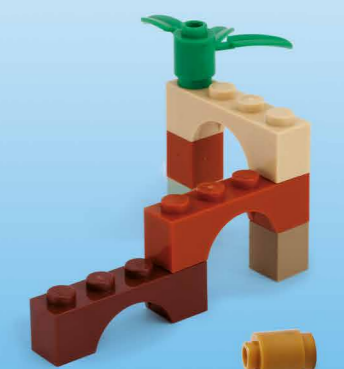
I. KÄYTÄ KAARIA VAIN SUORIIN NOUSUIHIN

Portaitkon täytyy muodostaa suora reitti pohjakartasta ylös koristeeseen saakka. Jokaisen pelaamasi kaaripalikan täytyy korottaa portaitkkoa ylöspäin.



Pelaaja ei saa asettaa kaaripalikoita portaitkon yksittäisiksi sivuhaaroiksi.

VINKKI: Kääntelee pelialustaa välillä ja katsele rakennelmaa eri suunnista. Voit aloittaa rakentamisen uudesta suunnasta, jos huomaat pohjakartalla jonkin paremman kohdan.



2 KORISTELE PORTAIKKO

Kun olet rakentanut portaikon, sinun täytyy lisätä sen huipulle koriste. Koristeen tulee olla samanvärisen kuin pohjakartan kohta, josta rakentamasi portaikko alkaa.

Aseta koriste portaikon korkeimman osan kauimpaan kulmaan.



3 LASKE APINAPISTEET

Laske kuinka monta kaaripalikkaa käytit portaikkoosi. Saat **1 apinapisteen jokaisesta kaaripalikasta**, jonka olet asettanut juuri rakentamaasi portaikkoon. Jos juuri rakentamasi portaikon koriste on korkeimmalla verrattuna muihin samanvärisiin koristeisiin, saat **1 apinapisteen myös koristeesta**.



Pelaaja 1 on rakentanut portaikon, jossa on kolme kaaripalikkaa (3 apinapistettä) ja on asettanut korkeimmalla olevan vaaleanvihreän koriste (1 apinapiste). Pelaaja 1 saa yhteensä 4 apinapistettä.

4 KERÄÄ APINAKORTTEJA

Käytä apinapisteesi apinakortteihin. Valitsemiesi apinakorttien tulee olla samanvärisiä kuin portaikkosi huipulle asettamasi koriste.



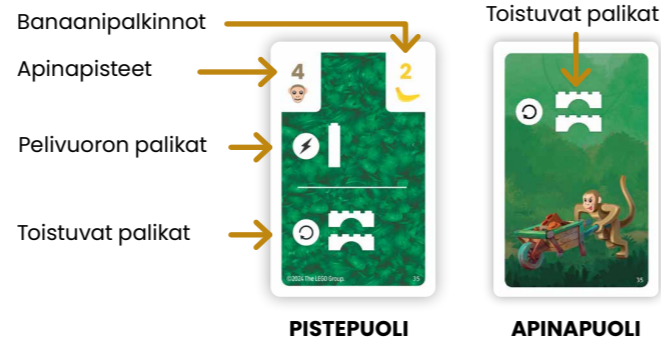
Voit myös valita monivärisen kortin riippumatta pelaamasi koristeiden väristä.



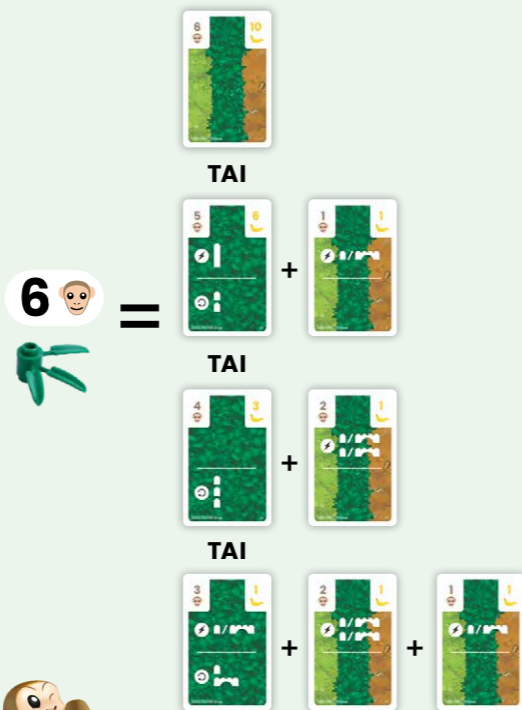
Voit ottaa **yhden tai useamman apinakortin** apinapisteidesi yhteismäärän perusteella, mutta voit ottaa **kustakin pinosta vain päällimmäisen kortin samalla pelivuorolla**. Kortit voivat loppua korttipinoista kesken pelin.

Apinapisteiden käyttäminen ei ole pakollista, mutta **pisteitä ei voi säästää** seuraavalle pelivuorolle.

Apinakorteissa on **pistepuoli** ja **apinapuoli**:



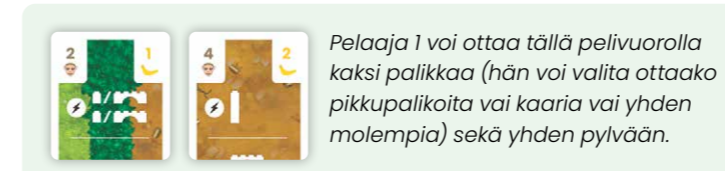
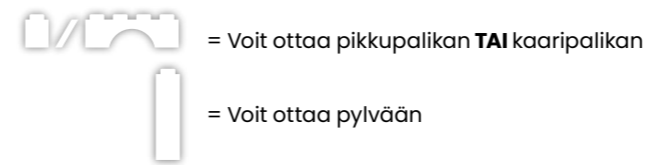
Pelaaja 2 on rakentanut portaikon, joka alkaa tummanvihreästä kohdasta. Hän on käyttänyt kuusi kaaripalikkaa ja tummanvihreän koriste, joka ei ole korkeimmalla paikalla kaikista rakennelman tummanvihreistä koristeista. Pelaaja saa 6 apinapistettä ja voi valita esimerkiksi:



Huomioi pelivuorosi alussa, minkä pohjakartan värin kohdalta aloitat portaikon rakentamisen. Aloitusväri määrää, mitä apinakortteja voit ottaa itsellesi.

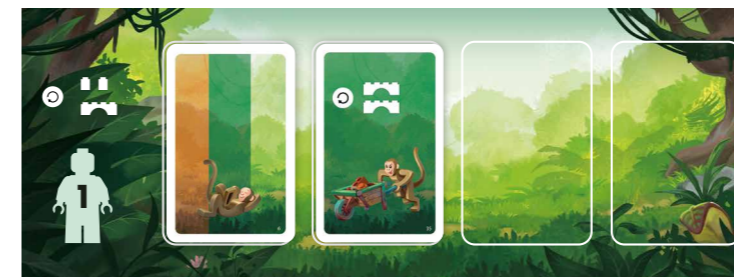
5 OTA PELIVUORON PALIKAT

Ota pelivuoron palikat, jotka on merkitty salamakuvakkeen kohdalle apinakortin pistepuolella.

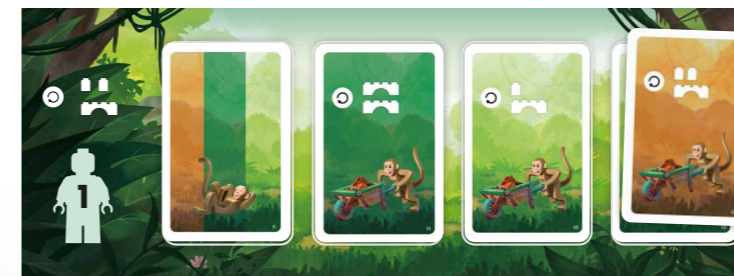


6 OTA TOISTUVAT PALIKAT

Käännä apinakorttien **apinapuoli** esille ja aseta kortti/kortit pelialustan tyhjiin kohtiin.

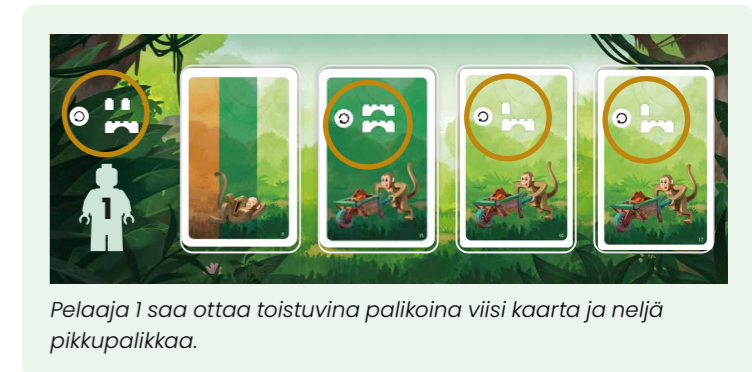


Pelialustalla voi olla samaan aikaan näkyvissä **korkeintaan neljä korttia**. Kun olet kerännyt enemmän kuin neljä apinakorttia, täytyy **uudet apinakortit asettaa pelialustalla olevien korttien päälle**.



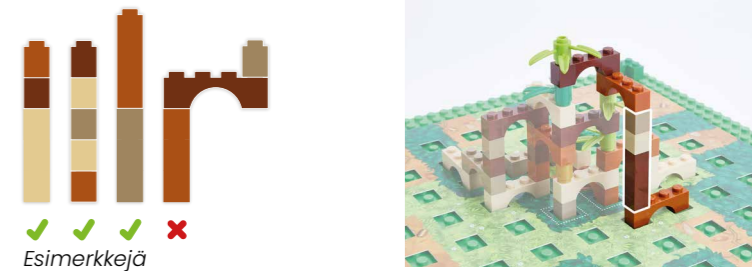
Jos otat **samalla pelivuorolla useamman apinakortin** ja pelialustasi on täynnä, voit asettaa uusia kortteja pelialustallesi edellisten päälle.

Ota rasiasta pelialustalla JA päällimmäisissä apinakorteissa kuvatut toistuvat palikat.

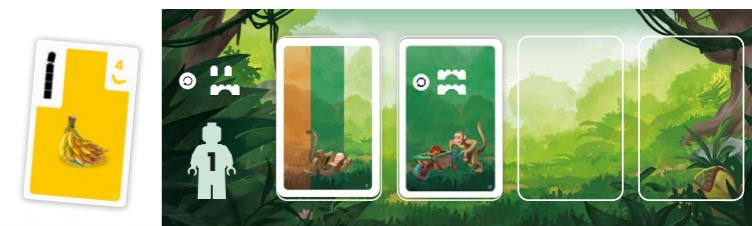


7 OTA BONUSKORTTI

Jos rakensit omalla pelivuorollasi portaikon, **joka on vähintään viiden pikkupalikan** korkuinen, saat ottaa bonuskortin. Huomaathan, että pylväs vastaa kolmea pikkupalikkaa JA että kaaripalikoita ei lasketa mukaan portaikon korkeuteen:



Saat bonuskortilla **4 banaanipalkintoa**. **Bonuskortteja** voi ottaa **vain yhden** kullakin pelivuorolla. Aseta bonuskorttisi pelialustasi viereen niin, että muut pelaajat näkevät kortin.



8 KÄYTÄ ERIKOISKORTTEJA

Erikoiskortit ja apina, perhonen ja sammakko liittyvät erilaisiin pelitoimintoihin. Erikoiskortit voivat vaihtaa omistajaa pelin aikana ja niissä oleva palkintomäärä lisää tai vähentää sen pelaajan banaanipalkintoja 🍌, kenellä erikoiskortti on pelin lopussa.

Perhosen ja sammakon käyttäminen pelissä on vapaavalintaista, ja peliä kannattaakin aluksi pelata ilman näitä lisäelementtejä.

Apina

Jos asetit pelivuorosi aikana kultaisen koristeen 🍌, sinun täytyy asettaa apina istumaan jonkin kaaripalikan kulmaan estämään muiden pelaajien rakentamista. Voit asettaa apinan mille tahansa portaikolle.

Ota apina-erikoiskortti itsellesi pelipöydältä tai siltä pelaajalta, jolla se on. Tämä erikoiskortti on 2 banaanipalkinnon 🍌 arvoinen. Aseta kortti pelialustasi viereen.

Perhonen (vapaavalintainen)

Jos asetit pelivuorollasi **minkä tahansa koristeen korkeammalle** kuin kaikki muut koristeet, sinun täytyy laittaa perhonen asettamasi koristeen päälle.

Ota **perhonen-erikoiskortti** itsellesi pelipöydältä tai siltä pelaajalta, jolla se on. Tämä erikoiskortti on 2 banaanipalkinnon 🍌 arvoinen. Aseta kortti pelialustasi viereen.

Sammakko (vapaavalintainen)

Ottamalla pelivuorollasi sammakko-erikoiskortin saat heti ottaa rasiasta ylimääräisen pylväspalikan. Saat ylimääräisen pylvään vain ottamalla sammakko-erikoiskortin itsellesi pelipöydän keskeltä tai siltä pelaajalta, jolla se on. Sammakkokortti vähentää pelin lopussa 3 banaanipalkintoa 🍌 siltä pelaajalta, jolla se on pelin lopussa.

Ota sammakko-erikoiskortti itsellesi ja aseta kortti pelialustasi viereen. Laita sammakko pelivuorolla rakentamasi portaikon matalimpaan **avoimena olevaan pätyyn**.



Erlaisia vaihtoehtoja apinan paikalle.



Esimerkki perhosen oikeasta paikasta.



Esimerkki sammakon oikeasta paikasta.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Pelin viimeinen kierros alkaa, kun rakennuspalikat loppuvat kesken siten, ettei pelaaja saa kaikkia hänelle kuuluvia tietyntyyppisiä palikoita pelivuoronsa lopussa. Peli kuitenkin jatkuu kuluvan kierroksen loppuun, jotta kaikki pelaajat saavat yhtä monta pelivuoroa.

Viimeisen pelikierroksen loputtua pelaajat kääntävät apinakortit ja laskevat yhteen omat banaanipalkintonsa 🍌 sekä apinakorteista että bonuskorteista sekä huomioivat erikoiskorttien (apina, perhonen, sammakko) vaikutukset.

Pelin voittaa se, jolla on pelin lopussa eniten banaanipalkintoja! 🍌

Jos useammalla kuin yhdellä pelaajalla on suurin määrä banaanipalkintoja 🍌, pelin voittaa se, jolla on apina-erikoiskortti. Ellei kummallakaan tasapeliin tulleista pelaajista ole apina-erikoiskorttia, molemmat pelaajat voittavat pelin.



Hauskoja pelihetkiä!



Pelikonsepti: David Gordon & TAM
Kuvitus: AMEET ja Matthieu MARTIN
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.