



# MONKEY PALACE

## モンキーパレス


### RULES


むかしむかし、ジャングルの奥地にそれはそれは素晴らしい宮殿が建てられていました。それは長年の間忘れられていましたが……



今からみんなでこの『モンキーパレス』を建て直していきましょう！

## 『モンキーパレス』の目的

『モンキーパレス』では、プレイヤーはモンキーパレスに最高の階段を作ることを競い合います。ゲームの目的は、できるだけ多くのバナナポイント  を獲得することです。

できるだけ高い階段を作り、できるだけたくさんのアーチを自分の階段にかけることで、よりたくさんの建物ブロックと一番重要なバナナポイント  を獲得することができます。

ゲームは建物ブロックがなくなったら終了です。



バナナポイントを一番たくさん集めたプレイヤーの勝ち！





# 内容物一覧

## 建物ブロック

アーチ 80個



ブロック 80個



柱 16個



## 装飾ブロック

葉っぱ 32個、  
金のブロック 16個



## 動物

サル 1匹



チョウ 1匹



カエル 1匹

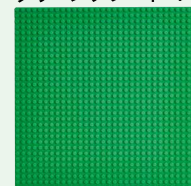


## その他のブロック

角ブロック 4個



グリーンプレート 1つ



1 x 11023

## カード

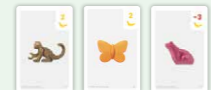
サルカード 67枚



ボーナスカード 14枚



表彰カード 3枚



## その他

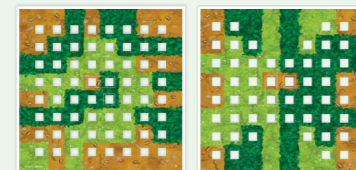
プレイヤーボード 4枚



ブロックトレイ 1つ



地面シート2枚 (両面印刷、4種類)



二次元バーコードを  
スキャンして、  
ルール動画や  
他の言語のルールへ  
アクセス：



[dottedgames.com/monkeypalace](https://dottedgames.com/monkeypalace)

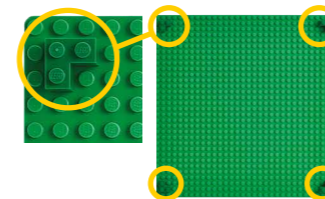


## ゲームの準備

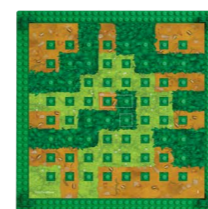
1 建物ブロックを、  
ブロックトレイの  
対応する場所に入れます。



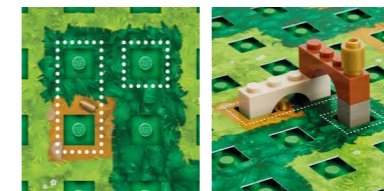
2 角ブロックを  
グリーンプレートの4つの角の  
図の位置に置きます。



3 地面シートのいずれかの面を選び、  
それをグリーンプレートに置きます。  
最初のゲームでは、地面シートの  
1番(シート隅に番号があります)での  
ゲームをお勧めします。



4 ランダムな色の  
ブロック1つとアーチ2つを、  
地面シートの白で囲まれた場所に  
図のように置きます。  
その階段の上り終わりに、  
図のように金の装飾ブロックを1つ  
おいてください。



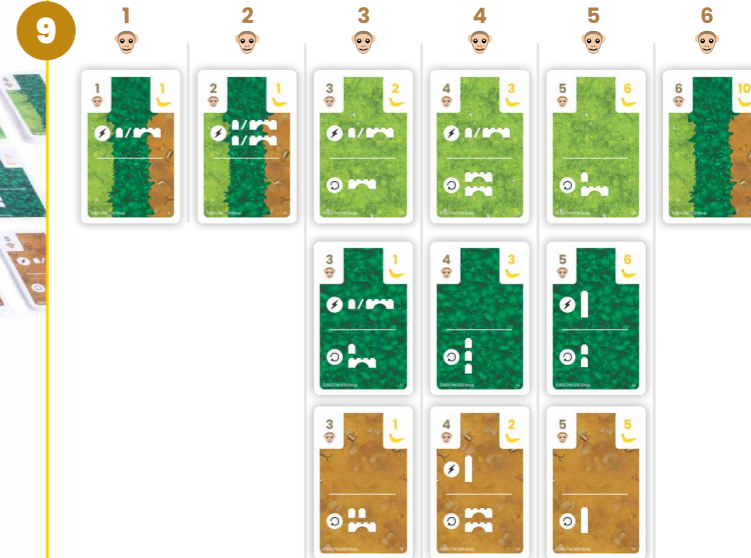
5 装飾ブロックは必要になるまで、テーブルの適当な場所にまとめておくか、  
地面シートの周囲をカッコいいジャングルを作って囲っていてもいいでしょう。

6 黄のボーナスカードはすべて重ねて置きます。

7 サルはサルの表彰カードの上に置きます。

8 チョウとカエルはミニ拡張で、ゲームをさらに面白く奥深いものにします。  
これは何ゲームか遊んでから足してみることをお勧めします。  
どちらか、あるいは両方を足す場合、チョウはチョウの表彰カード上に、  
カエルはカエルの表彰カード上に置いてください。

## サルカードの準備



9 サルカードの左上には数字(サルドル)が  
書かれています。  
サルカードをこの数値別に分け、  
上図の通りに並べてください。

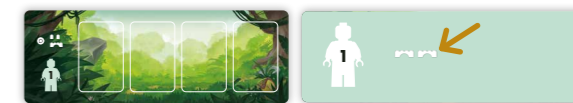
1サルドルと2サルドルの多色のサルカードを  
別にして重ねておきます。

3、4、5サルドルのサルカードは、  
色ごと(黄緑、深緑、茶)に分けて  
全部で9つの山を作ってください。

6サルドルの多色のサルカードは  
別の山にしておきます。



10 最近バナナを食べたプレイヤーが  
1番のプレイヤーボードを取り、  
さらにその裏に描かれている建築ブロックを受け取ります。  
ブロックの色は同じでも違っていてもかまいません。



その後、プレイヤーボードを表向きにして自分の前に置きます。

そこから時計回りに、次のプレイヤーは2番のプレイヤーボードと  
その裏の建築ブロックを受け取ってプレイヤーボードを表にし、  
3番目や4番目のプレイヤーも同様にします。

これで準備は完了です!



# ターンの進め方

ゲームはラウンド単位で進み、各ラウンドでは各プレイヤーが1回ずつターンを実行します。プレイヤーは自分のターンに、以下のステップを順に実行します。各ステップの細かい内容は以降のページに解説があります。

## 1 階段の建築

自分の建物ブロックを使って、モンキーパレスに階段を1つ建築します。階段の上り始めの地面の色を覚えておいてください。



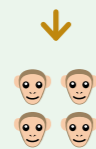
## 2 階段の飾り付け

その階段の上り終わりの場所に、上り始めの色に対応した装飾ブロックを置きます。



## 3 サルドルの確認

今回の階段で自分が置いたアーチの数を数え、その数に等しいサルドルを得ます。その階段に置いた装飾ブロックが、その色の中で単独で最も高い位置にある場合、追加で1サルドルを得ます。



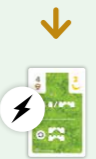
## 4 サルカードの獲得

今回のサルドルを使って、今回の装飾ブロックと同じ色のサルカードを獲得します。サルカードを得ることで、建物ブロックやバナナポイントを得ることができます。



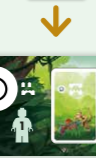
## 5 即時配達の獲得

即時配達による建物ブロックを受け取ります。



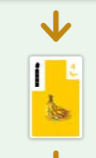
## 6 定期配達の獲得

サルカードを裏返してサルの面にし、自分のプレイヤーボード上に置きます。その後、定期配達による建物ブロックを受け取ります。



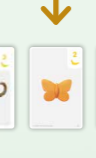
## 7 ボーナスクードの獲得

今回建築した階段のうちどこか1ヶ所の高さがブロック5つ分以上なら、ボナースカードを1枚受け取ります。



## 8 表彰カードの獲得

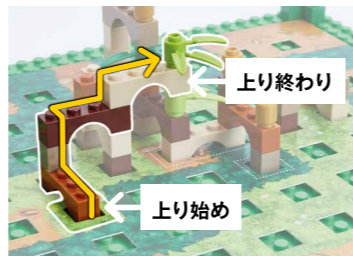
いずれかの表彰カードの条件を満たしたら、その表彰カードを(すべて)受け取ります。



これでターンは終わりです。左隣のプレイヤーが次のターンを実行します。

## 1 階段の建築

階段は**1つ以上のアーチ**からなり、ほとんどの場合においてそれを支えるブロックや柱が必要です。各アーチは上っていく階段の各段になります。階段は地面シート上から**ひとつながり**になっている必要があり、それにより階段には常に**上り始め**と**上り終わり**があります。



階段を建築する際、置いていくアーチは直前に置いたものよりも**高い必要があり**、上る方向の段で上までひとつながりにしている必要があります。



○ 上る方向の段になっている階段

✗ 階段ではないー一部の段が上っていない

階段を伸ばすために**ブロックと柱**を使うことができます。



階段の建設の際は、**自分の建物ブロックを好きなだけ**使うことができます。建物ブロックの色は何色でもかまいません。このターンに使わなかった自分のブロックは、後のターンにとっておくことができます。

例：プレイヤー1の最初のターン、アーチ2つの階段をこのように建築することができます。



例：プレイヤー2の最初のターン、アーチ2つとブロック1つの階段をこのように建築することができる。



## 建築のルール

### A. 上り始め

階段は地面シートの見えているポッチから**始まる必要があります**。



### B. 最初のブロック

階段の最初はどの建物ブロックで始めてもかまいません。



### C. 最後のブロック

階段はアーチで終わる**必要があります**。

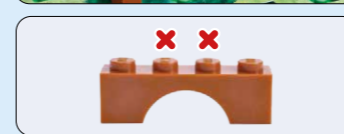


### D. ブロック上への建築

他のブロックの空いているポッチの上に建築ができます。これには**装飾ブロック**を含みます。

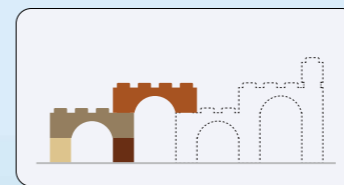


ただし、アーチの**中央2つのポッチ**の上には建築できません。



### E. 階段同士のつながり

新たな階段は、地面シート上にすでにあるいずれかの建築ブロックと**つながっている必要があります**。



めったに無いことですが、地面シート上にすでにある建物ブロックにつながる階段を新たに作れないことがあります。その場合、プレイヤーは定期配達による建物ブロックを得て、次のラウンドを待つことになります。

### F. 階段の支え

あなたの階段のすべての建物ブロックは、地面まで完全に支えられている**必要があります**。



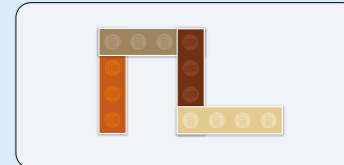
### G. アーチの真上のアーチ禁止

アーチを他のアーチに完全に重なるように置くことは**できません**。



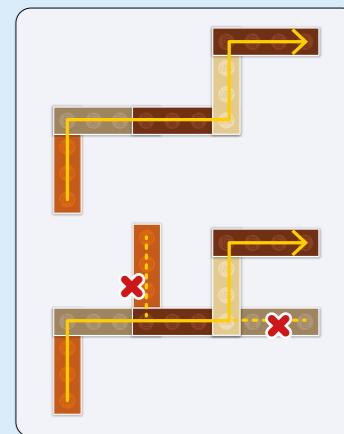
### H. 方向

階段は途中で90度曲げることができます。



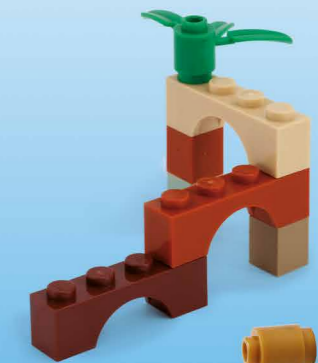
### I. アーチはルート上のみ

階段は地面シートから装飾ブロックまで、1つのひとつながりのルートになっている**必要があります**。アーチを置く場合、それはこのルート上で、階段の上り終わりに向けて段が上がるようにのみ置くことができます。



そのため、プレイヤーはアーチを支えに使う、実際のルートとは関係の無い方向に向けることは**できません**。

ヒント：ゲームボードを回して別の角度から見てみるのもいいかもね。建築中に地面シート上にもっといい場所を見つけたら、最初からやり直しても大丈夫だよ。





## 2 階段の飾り付け

階段の建築が終わったら、今回の階段の上り始めの色に対応した装飾ブロックを追加する義務があります。

その装飾ブロックをその階段の上り終わりに置いてください。



## 3 サルドルの確認

今回の階段のアーチの数を数えてください。今回建築した階段に置いたアーチ1つにつき、プレイヤーは**1サルドル**を得ます。その階段に新たに置いた装飾ブロックが、その色の中で**単独で最も高い**場合、プレイヤーは**追加で1サルドル**を得ます。



## 4 サルカードの獲得

サルドルを支払って、サルカードを好きな枚数獲得します。獲得できるサルカードの色は、自分が今回建築した階段の上り終わりの装飾ブロックの色に**一致している**必要があります。



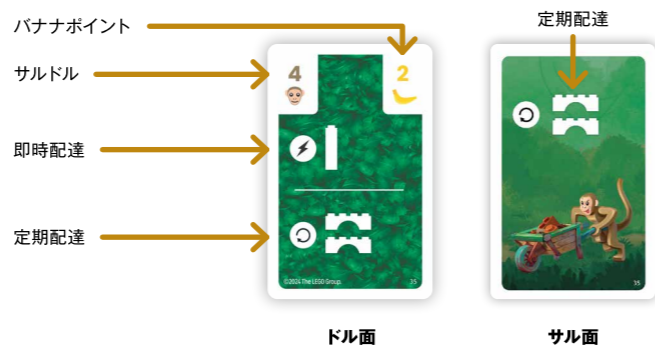
ただし、多色のカードは階段の装飾ブロックの色に関係なく獲得できます。



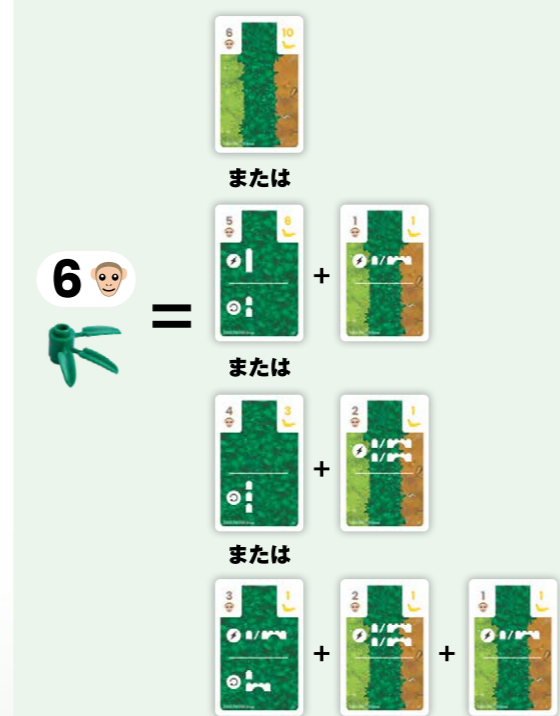
サルドルを支払えるかぎり**望む枚数のサルカード**を獲得できますが、1ターンの間には**それぞれの山の一番上にあるカード**しか獲得できません。山のカードが無くなることもありえます。

サルドルはすべて使い切らなくてもかまいませんが、次のターンに**サルドルを持ち越すことはできません**。

サルカードは片面が**ドル面**でもう片面が**サル面**です。



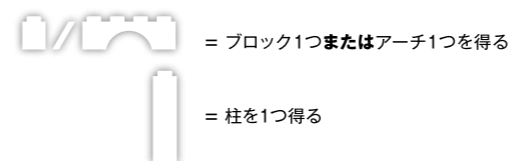
例：プレイヤー2は深緑の上り始めからアーチ6つを使った階段を建築し、深緑の装飾ブロックを置いたが、これは深緑の中では単独で最も高いものではなかった。その結果、このプレイヤーは6サルドルを獲得し、これを支払って以下のカードが獲得できる。



ターン開始時、階段をどこから上り始めるかは十分に気をつけてね。どのサルカードが取れるかはそれで決まるから。

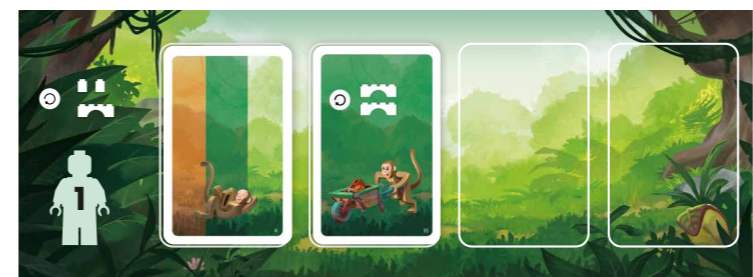
## 5 即時配達の獲得

このターンに獲得したすべてのサルカードの、ドル面に描かれているすべての即時配達の内容を受け取ります。



## 6 定期配達の獲得

獲得したサルカードを裏返して**サル面**にし、プレイヤーボードの空いているスペースに置きます。

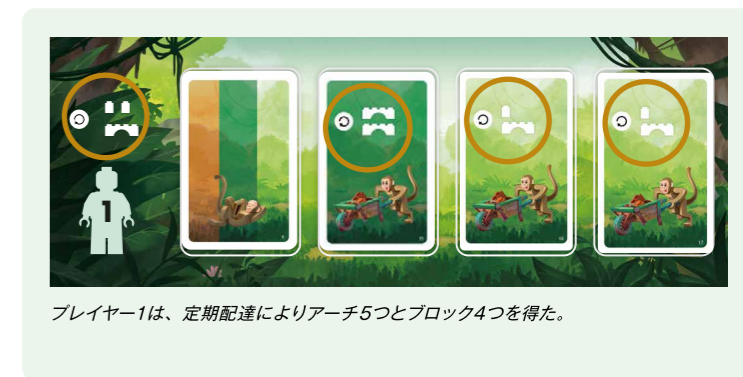


プレイヤーボードには、サルカードを置くことができる場所が**4枚分**あります。4枚を超えるサルカードを得た場合、**新たなサルカードはプレイヤーボード上のすでに置かれているサルカードの上に重ねて置く**必要があります。



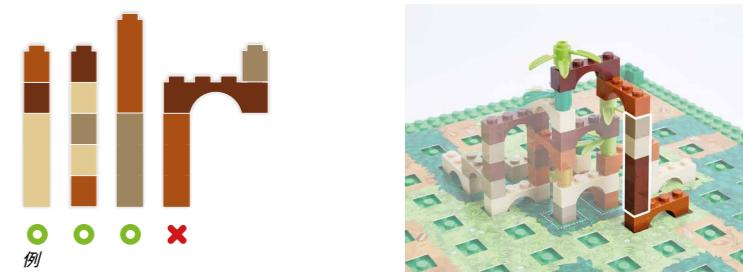
**1ターンの間に複数のサルカード**を獲得し、プレイヤーボードがすでにすべて埋まっている場合、今回取ったカード同士を**同じ場所に重ねて置いてかまいません**。

その後、プレイヤーボードの左側とプレイヤーボード上のすべての一番上のサルカードに描かれている**定期配達**を受け取ります。

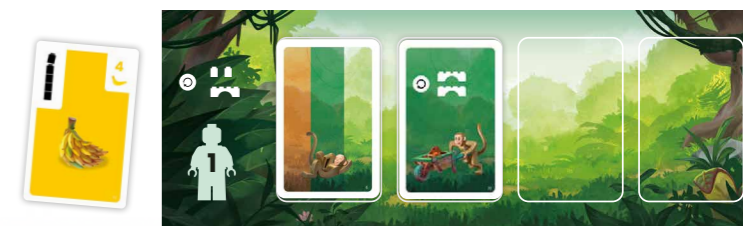


## 7 ボーナスクードの獲得

プレイヤーが建築した階段の一部の**高さがブロック5つ以上**だった場合、ボーナスカードを獲得できます。その際、柱はブロック3つ分に数え、アーチは高さに含まれません。



ボーナスカードは1枚につき**4バナナポイント**になります。1ターンに獲得できるボーナスカードは**1枚のみ**です。ボーナスカードはプレイヤーボードの脇に置き、全員に見えるようにしてください。





## 8 表彰カードの獲得

表彰カードとサルやチョウやカエルは、それぞれが各種のプレイヤーアクションと関連しています。表彰カードはゲーム中にプレイヤー間を移動し、ゲーム終了時に特定の表彰カードを持っているプレイヤーはバナナポイント🍌を得たり失ったりします。

チョウとカエルは選択ルールで、通常のゲームを何回か行ってからゲームに加えることをお勧めします。

### サル

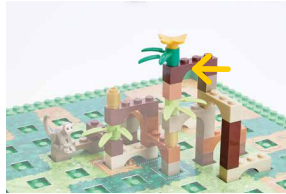
プレイヤーが自分のターンに**金の装飾ブロック**👉を置いた場合、**任意の階段**のアーチの端の、空いているポッチにサルを置く義務があります。これにより、相手がそこに建築ができなくなります。**サルの表彰カード**を、テーブル上、または現在そのカードを持っているプレイヤーから取って、プレイヤーボードの脇に置いてください。これは2バナナポイント🍌になります。



サルを置ける場所

### チョウ(選択ルール)

プレイヤーが置いた装飾ブロックが**すべての装飾ブロックの中で単独で最も高い位置**にある場合、その装飾ブロックの上にチョウを置く義務があります。**チョウの表彰カード**を、テーブル上、または現在そのカードを持っているプレイヤーから取って、プレイヤーボードの脇に置いてください。これは2バナナポイント🍌になります。



チョウの配置

### カエル(選択ルール)

ターン中、**カエルの表彰カード**を取ることで、ただちにブロックトレイから柱を1つ得ることができます。この追加の柱は、プレイヤーがカエルの表彰カードをテーブル中央か現在持っているプレイヤーから**取ってきたときにのみ**得ることができます。カエルの表彰カードは**-3**バナナポイント🍌です。

カエルの表彰カードを自分のプレイヤーボードの脇に置き、カエルを自分が今回建築した階段の**最も低いアーチの端の、空いているポッチ**に置いてください。



カエルの配置

## ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが、自分のターンの最後に**必要分の建築ブロックが不足して**取ることができなかった場合、ゲームの終了条件が発生します。ただしその後も、すべてのプレイヤーが同じターン数を実行し終わるまで、現在のラウンドを最後まで続けます。

最後のラウンドが終わったら、各プレイヤーはプレイヤーボード上の**すべてのサルカードを公開**し、サルカードやボーナスカードや表彰カード(サル、チョウ、カエル)のバナナポイント🍌を合計します。

**バナナポイント🍌を一番たくさん集めたプレイヤーが勝者です!**

**同点の場合**、その中でサルの表彰カードを持っているプレイヤーが勝利します。同点のプレイヤーが誰もサルの表彰カードを持っていない場合、その全員が勝者です。



それじゃ、楽しんでね!



Game concept by: David Gordon & TAM

Illustrations by: AMEET and 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.