



MONKEY PALACE

원숭이와 코코넛 궁전 규칙서

옛날 옛적에, 아주 멋진 궁전이 정글에 우뚝 서 있었습니다. 오랫동안 잊힌 채로 버려져 있던 이 궁전에 어느 날 사고뭉치 원숭이 한 마리가 찾아옵니다...



부디 원숭이를 도와 궁전을 다시 지어주세요.

게임 목표

게임의 목표는 궁전에 멋진 계단을 만들어서 바나나 점수 🍌 를 가능한 한 많이 모으는 것입니다.

계단이 높을수록, 계단에 아치가 많을수록, 더 많은 건설 브릭과 바나나 점수 🍌 를 얻을 수 있습니다.

브릭함에 건설 브릭이 떨어져 가져올 브릭이 모자라게 되면 게임이 종료됩니다.



게임이 종료되었을 때 바나나 점수 🍌 가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다!



구성물

건설 브릭

아치 80개



벽돌 80개



기둥 16개



장식 브릭

대나무 이파리 32개 및
금색 브릭 16개



동물 브릭

원숭이 1개



나비 1개



개구리 1개

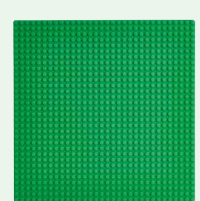


기타 브릭

모퉁이 브릭 4개



베이스 플레이트 1개



카드

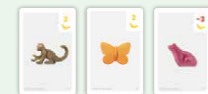
원숭이 카드 67장



보너스 카드 14장

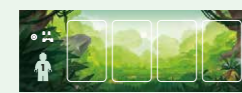


트로피 카드 3장



기타 구성물

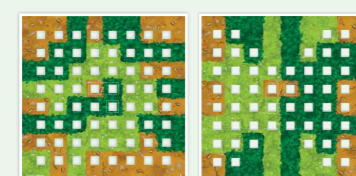
개인 참고판 4장



브릭함 1개



지형 시트 2장 (양면)



보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록
보관함에 넣어 보관하세요.

QR 코드를 스캔해
규칙 영상을 확인해
보세요.



dottedgames.com/monkeypalace

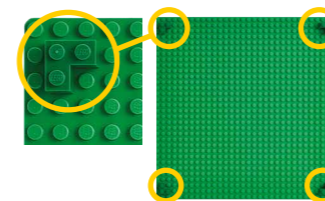


게임 준비

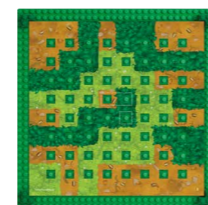
1 건설 브릭을 종류별로 브릭함의
알맞은 칸에 정리하세요.



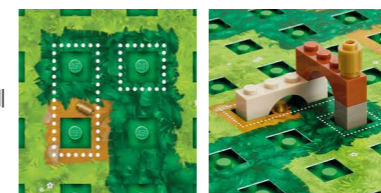
2 모퉁이 브릭 4개를 베이스
플레이트의 네 모퉁이에 그림과
같이 꽂으세요.



3 지형 시트 중 하나를 선택하고,
베이스 플레이트에 끼워 게임판을
만듭니다. 처음으로 게임을 한다면,
1번 지형 시트를 추천합니다(지형
시트 구석에서 번호를 확인할 수
있습니다).



4 지형 시트의 하얀색 테두리로
표시된 지점에 아무 색깔 벽돌
1개와 아치 2개를 사용해 계단을
만듭니다. 그리고 계단 꼭대기 끝에
금색 브릭 1개를 놓습니다.



5 장식 브릭은 탁자 한쪽에 모아 공급처를 만듭니다. 공급처를 만들지 않고, 그 대신에
장식 브릭을 게임판 가장자리에 두르듯 꽂아 정글 분위기를 내도 좋습니다.

6 노란색 보너스 카드를 한 더미로 모아 둡니다.

7 원숭이를 원숭이 트로피 카드 위에 놓습니다.

8 나비와 개구리는 추가 선택 규칙을 적용할 경우 사용합니다. 추가 선택 규칙은
게임에 다채로운 재미를 더해주지만, 우선 기본 게임에 익숙해진 후 적용하는
것을 추천드립니다. 나비 선택 규칙을 적용한다면, 나비를 나비 트로피 카드 위에
놓습니다. 개구리 추가 선택 규칙을 적용한다면, 개구리를 개구리 트로피 카드 위에
놓습니다. 두 추가 선택 규칙을 모두 적용해도 됩니다.

원숭이 카드 준비 예시



9

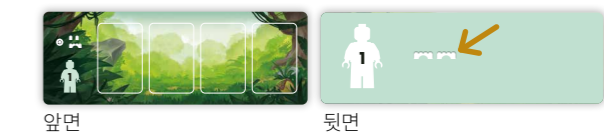
9 원숭이 카드 왼쪽 상단에는 숫자(원숭이 만족도)가
적혀있습니다. 이 숫자와 색깔을 확인하여 원숭이 카드를
위의 예시 그림과 같이 정리합니다.

원숭이 만족도가 1/2점인 원숭이 카드는 다색
카드입니다. 숫자에 따라 1짜리와 2짜리, 2개의 더미로
나누어 정리합니다. 원숭이 만족도가 3/4/5점인 원숭이
카드는 숫자와 색깔(연두색, 초록색, 금색),
두 가지 기준에 따라 분류하여, 총 9개의 더미로 나누어
정리합니다. 원숭이 만족도가 6점인 카드는 다시 다색
카드입니다. 6짜리 더미 1개를 만들어 놓습니다.



10 가장 최근에 바나나를 먹은 사람이 1번 개인 참고판을 가져옵니다. 이때
개인 참고판 뒷면에 그려진 브릭도 함께 가져옵니다. 가져오는 브릭의 색깔은
마음대로 정해도 됩니다.

그런 다음, 가져온 개인 참고판을 앞면으로 뒤집어 자기 앞에 둡니다.



시계 방향으로 다음 사람은 2번 개인 참고판을 가져와 똑같이 합니다. 그다음
사람은 3번, 그다음 사람은 4번 개인 참고판을 가져와 똑같이 합니다.

이제 게임 준비를 마쳤습니다!

차례 개요

게임은 여러 라운드 동안 진행됩니다. 모든 사람이 자신의 차례를 한 번씩 진행하면 한 라운드가 종료됩니다. 자기 차례에는 아래의 단계를 반드시 순서대로 수행합니다. 각 단계에 대해서는 뒤에서 자세히 설명합니다.

1 계단 1개 짓기

자신의 건설 브릭을 사용해 원숭이 궁전에 계단 1개를 짓습니다. 이때 계단이 시작한 지점의 색깔을 확인해 둡니다.



2 계단 장식하기

이번 차례에 지은 계단 끝에 장식 브릭 1개를 놓습니다. 이렇게 놓는 장식 브릭의 색깔은 계단이 시작한 지점의 색깔과 일치해야 합니다.



3 원숭이 만족도 계산

이번 차례에 계단을 지을 때 사용한 아치 1개마다 원숭이 만족도 1점씩을 받습니다. 이번 차례에 놓은 장식 브릭이 그 색깔 장식 브릭 중 가장 높은 곳에 있다면(동물 불가), 추가로 원숭이 만족도 1점을 받습니다.



4 원숭이 카드 가져오기

원숭이 만족도를 써서 이번 차례에 놓은 장식 브릭과 같은 색깔의 원숭이 카드를 가져옵니다. 원숭이 카드는 건설 브릭과 바나나 점수를 줍니다.



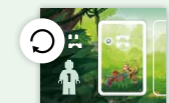
5 즉시 보상 받기

이번 차례에 가져온 원숭이 카드의 즉시 보상을 받습니다.



6 차례 종료 보상 받기

이번 차례에 가져온 원숭이 카드를 개인 창고판에 원숭이 면이 보이도록 놓습니다. 그런 다음, 차례 종료 보상을 받습니다.



7 보너스 카드 받기

이번 차례에 지은 계단에 벽돌 5개 이상을 이어 붙여 만든 구조물이 있다면 보너스 카드 1장을 받습니다.



8 트로피 카드 받기

이번 차례에 트로피 카드 조건을 만족했다면, 만족한 트로피 카드를 모두 가져옵니다.



이제 자신의 차례를 마치고 시계 방향으로 다음 사람의 차례를 진행합니다.

1 계단 1개 짓기

계단은 **아치 1개 이상**과 (만약 있다면) 이를 지지하는 벽돌과 기둥으로 이루어진 구조물을 의미합니다. 아치는 다른 아치와 연결되어 하나의 단을 이룹니다. 계단은 게임판에서부터 출발하여 갈라지거나 끊기는 일 없이 올라가도록 지어야 하기 때문에, 시작점과 끝점이 하나씩 존재합니다.



한 번에 아치 여러 개로 구성된 계단을 짓는다면, **나중에 놓는 아치는 앞서 놓인 아치보다 더 높은 곳에 지어야 합니다.** 또한 계단은 내려갔다 다시 올라가거나, 가지를 만들어 여러 갈래로 나눌 수 없습니다.



벽돌과 기둥은 계단을 지지하거나 확장할 때 사용합니다.



계단을 지을 때 **건설 브릭을 원하는 만큼 사용해도 됩니다.** 이때 건설 브릭의 색깔은 중요하지 않습니다. 사용하지 않고 남은 건설 브릭은 보관해 두었다가 이후 차례에 사용합니다.

첫 번째 차례인 청운은 아치 2개를 사용해서 오른쪽 예시와 같이 계단을 만듭니다.



윤문이 이어서 차례를 진행합니다. 윤문은 벽돌 1개와 아치 2개를 사용해 오른쪽 예시와 같이 계단을 만듭니다.



건설 규칙

A. 시작점

계단은 반드시 비어 있는 게임판 스퀘드 (튀어나와 있는 돌기)에서부터 시작해야 합니다.



B. 시작 브릭

계단은 아무 건설 브릭으로 시작하면 됩니다.



C. 끝 브릭

계단은 반드시 아치로 끝나야 합니다.

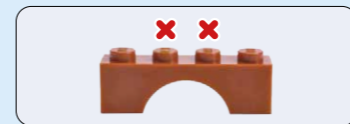


D. 아무 브릭 위에 짓기

장식 브릭을 포함해, 브릭의 빈 스퀘드 위에는 아무 브릭이나 올릴 수 있습니다.

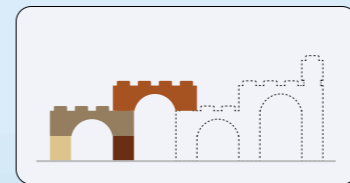


하지만 아치의 가운데 두 스퀘드에는 그 어떤 브릭도 올릴 수 없습니다.



E. 계단 연결하기

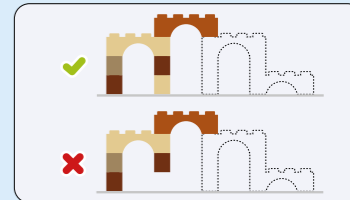
새로 짓는 계단은 반드시 게임판에 이미 지어져 있던 브릭 중 적어도 하나와는 반드시 이어져야 합니다.



매우 드물게, 자신이 가진 브릭으로는 게임판에 이미 지어져 있던 브릭과 이어지는 계단을 만들 수 없을 때가 있습니다. 이 경우 그 사람은 자신의 차례 종료 보상만 받고 이번 차례를 마칩니다.

F. 계단 지지대

계단의 모든 브릭은 반드시 빈 공간 없이 완벽히 지지되어야 합니다.



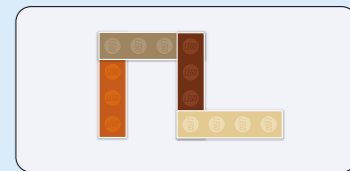
G. 아치 겹치기 불가

아치 위에 아치를 완전히 겹치게 놓을 수 없습니다.



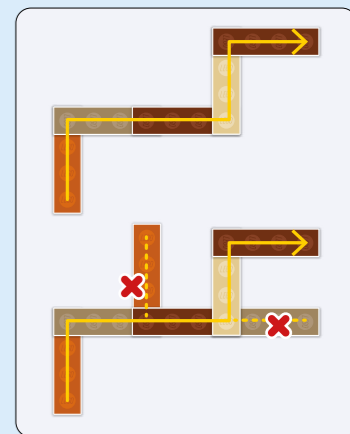
H. 방향

계단은 90도로 회전할 수 있습니다.



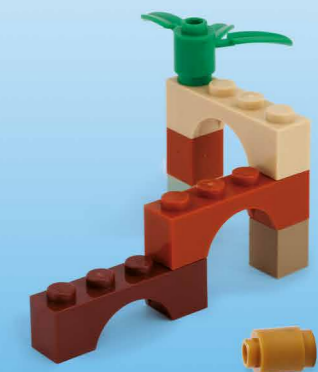
I. 아치를 한 갈래로만 짓기

계단은 게임판의 시작점부터 장식 브릭이 놓이는 끝점까지 반드시 한 갈래로만 이어져야 합니다. 새로 놓는 아치 하나하나가 모여 끝점까지 도달하는 길을 이루어야 합니다.



아치가 중간에 여러 갈래로 나뉘도록 계단을 지을 수는 없습니다. 즉, 아치를 벽돌처럼 계단을 지지하는 목적으로 쓸 수 없습니다.

도움말: 다른 각도에서 보기 위해 게임판을 돌려도 됩니다. 또한, 게임판의 다른 스퀘드에서 계단을 시작하는 게 더 좋겠다고 생각한다면, 계단을 처음부터 다시 지어도 됩니다.



2 계단 장식하기

계단 짓기를 마쳤다면, 반드시 이번에 지은 계단의 시작점 색깔과 일치하는 장식 브릭을 가져와 계단을 장식해야 합니다.

장식 브릭은 계단의 끝점에 놓습니다.



3 원숭이 만족도 계산

이번 차례에 계단을 지을 때 사용한 아치 개수를 셉니다. 사용한 아치 1개마다 원숭이 만족도 1점씩을 받습니다. 이번 차례에 놓은 장식 브릭이 그 색깔 장식 브릭 중 가장 높은 곳에 위치한다면(동률 불가), 추가로 원숭이 만족도 1점을 받습니다.



4 원숭이 카드 가져오기

이번 차례에 받은 원숭이 만족도를 사용해 원숭이 카드를 가져옵니다. 이때 자신이 이번 차례에 놓은 장식 브릭과 같은 색깔의 원숭이 카드만 가져올 수 있습니다.



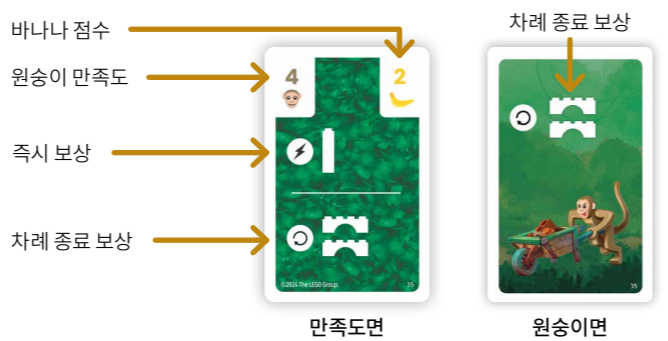
하지만, 다색 카드는 어떤 색깔의 장식 브릭을 놓았더라도 가져올 수 있습니다.



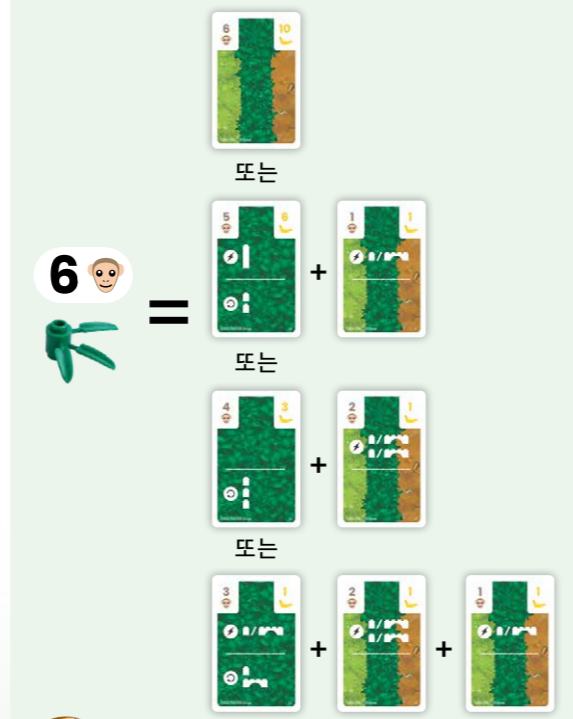
자신이 얻은 원숭이 만족도 내에서, 원숭이 카드를 여러 장 가져오는 것도 가능합니다. 하지만 같은 더미에서 여러 장의 카드를 가져올 수는 없습니다. 한 차례에 각 더미에서 가져올 수 있는 카드는 맨 위 1장뿐입니다. 게임 도중에 카드 더미가 바닥날 수 있습니다.

이번 차례에 얻은 원숭이 만족도를 모두 사용할 필요는 없지만, 남은 원숭이 만족도를 다음 차례로 넘길 수는 없습니다.

원숭이 카드에는 만족도면과 원숭이면이 있습니다.



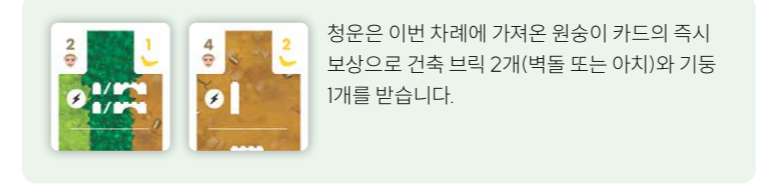
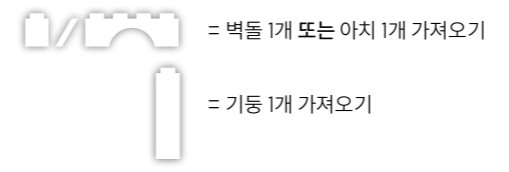
윤문은 초록색 시작점에서부터 시작하여 아치 6개로 이뤄진 계단을 지었습니다. 계단의 끝에는 초록색 장식 브릭이 올라갔지만, 가장 높은 초록색 장식이 아니어서 추가 만족도는 얻지 못했습니다. 윤문이 얻은 원숭이 만족도는 총 6점으로, 윤문이 가져올 수 있는 원숭이 카드 조합은 다음과 같습니다:



차례를 시작할 때 계단의 시작점을 어디로 할지 신중히 고민하세요. 시작점의 색깔에 따라서 이번 차례에 가져올 수 있는 원숭이 카드가 결정되기 때문입니다.

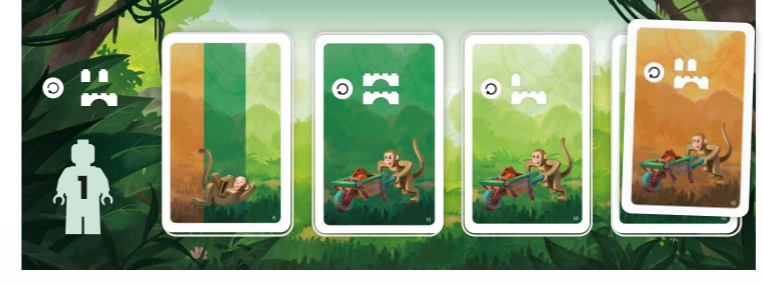
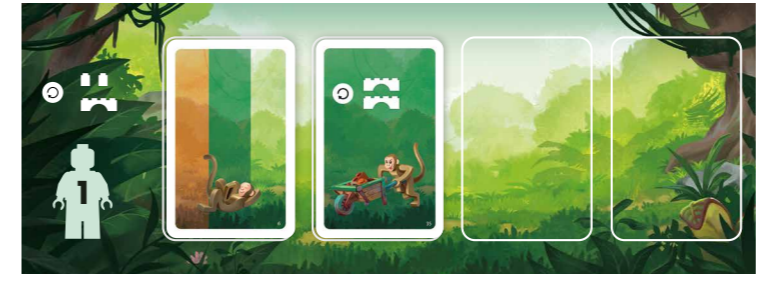
5 즉시 보상 받기

이번 차례에 가져온 모든 원숭이 카드의 만족도면에 적힌 즉시 보상을 받습니다.

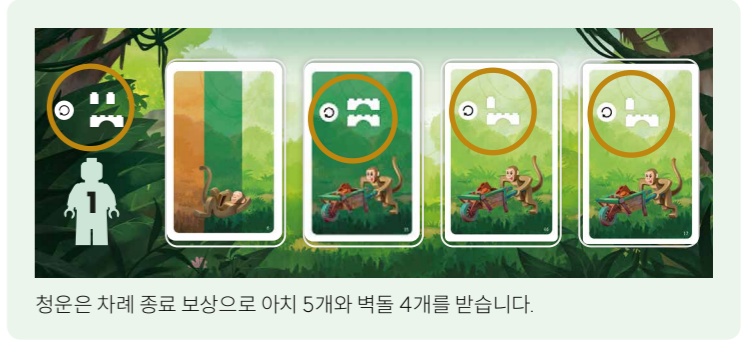


6 차례 종료 보상 받기

모든 원숭이 카드를 원숭이면으로 뒤집은 다음, 자신의 개인 창고판에 놓습니다.

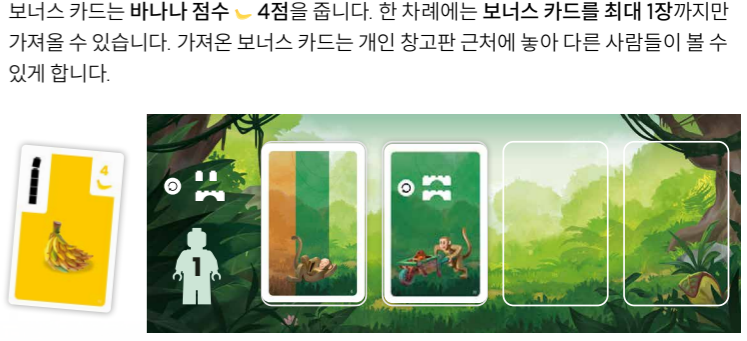
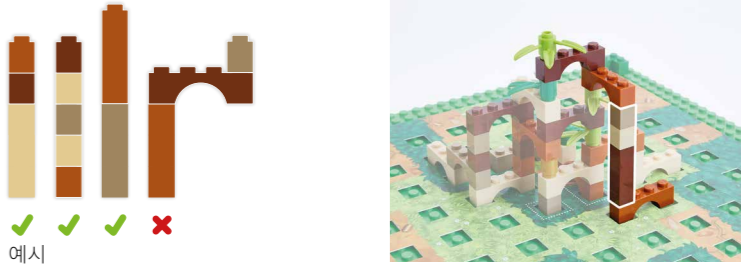


차례 종료 보상을 받습니다. 차례 종료 보상은 자신의 개인 창고판 왼쪽 및 각 칸의 맨 위 원숭이 카드에 다음 기호와 함께 표시되어 있습니다.



7 보너스 카드 받기

자기 차례에 지은 계단에, 벽돌 5개 이상을 이어 붙여 만든 구조물이 있다면, 보너스 카드 1장을 받습니다. 이때 기동 1개는 벽돌 3개로 간주하지만, 아치는 벽돌로 간주하지 않습니다.



8 트로피 카드 받기

원숭이, 나비, 개구리 및 그 트로피 카드들은 각기 다른 행동과 관련되어 있습니다. 게임을 하는 동안, 트로피 카드는 플레이어 사이를 옮겨 다닐 수 있습니다. 게임이 종료될 때 특정 트로피 카드를 가지고 있는 플레이어는 카드에 따라 바나나 점수 🍌를 받거나 잃게 됩니다.

나비와 개구리는 선택 규칙입니다. 처음 몇 게임은 기본 규칙만으로 게임을 즐기시는 걸 권장합니다. 게임에 충분히 익숙해지고 난 후, 선택 규칙을 적용하세요.

원숭이

이번 차례에 금색 장식 브릭을 놓았다면, 반드시 원숭이를 아치의 비어 있는 스택드 끝에 놓아 다른 사람들이 그곳에 계단을 짓는 것을 방해해야 합니다. 꼭 이번 차례에 놓은 아치가 아니어도 됩니다. 그런 다음, 원숭이 트로피 카드를 탁자 가운데 또는 다른 사람으로부터 가져와서 자신의 개인 창고판 옆에 둡니다. 원숭이 트로피 카드는 게임이 종료되었을 때 바나나 점수 🍌 2점을 줍니다.



원숭이를 놓을 수 있는 곳

나비(선택 규칙)

어떤 색깔 장식 브릭을 그 색깔 중에서 가장 높은 곳에 놓았다면(동물 제외), 반드시 나비를 그 장식 브릭 위에 놓아야 합니다. 그런 다음, 나비 트로피 카드를 탁자 가운데 또는 다른 사람으로부터 가져와서 자신의 개인 창고판 옆에 둡니다. 나비 트로피 카드는 게임이 종료되었을 때 바나나 점수 🍌 2점을 줍니다.



나비를 놓을 수 있는 곳

개구리(선택 규칙)

자신의 차례에 원한다면 탁자 가운데 또는 다른 사람으로부터 개구리 트로피 카드를 가져와 자신의 개인 창고판 옆에 뒹둑니다. 이렇게 개구리 트로피 카드를 가져오면 즉시 브릭함에서 추가로 기둥 1개를 가져옵니다.



개구리를 놓을 수 있는 곳

그리고 자신이 이번 차례에 지은 계단의 시작점에 개구리를 가져와 놓습니다(계단을 지은 후에 개구리를 움직입니다). 개구리 트로피 카드는 게임이 종료되었을 때 바나나 점수 🍌 -3점을 줍니다.

게임 종료

누군가 차례를 종료했는데 차례 종료 보상으로 가져올 브릭이 모자란다면 게임 종료 조건이 충족됩니다. 하지만 게임 종료 조건이 충족되더라도 이번 라운드를 끝까지 진행하여, 모든 플레이어가 차례를 같은 횟수만큼 가지도록 합니다.

마지막 사람까지 차례를 마쳐 라운드가 완전히 끝나면, 각자 자신의 개인 창고판에 놓인 원숭이 카드를 모두 공개합니다. 공개한 원숭이 카드, 보너스 카드, 트로피 카드(원숭이, 나비, 개구리)에 있는 바나나 점수 🍌를 모두 더합니다.

이렇게 계산한 바나나 점수 🍌의 총합이 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다!

동점이라면, 원숭이 트로피 카드를 가진 사람이 게임에서 승리합니다. 동점자 중에 원숭이 트로피 카드를 가진 사람이 없다면, 공동으로 승리합니다.



멋진 궁전을 지어보아요!



게임 디자인: David Gordon & TAM

일러스트: AMEET, Matthieu MARTIN

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