



MONKEY PALACE REGLER

For lenge, lenge siden ble det bygget et imponerende palass i jungelen. Palasset lå forlatt i mange år, helt til...



Nå er det opp til dere å gjenoppbygge apepalasset.

MÅLET MED MONKEY PALACE

I Monkey Palace konkurrerer dere om å bygge de beste trappene i apepalasset. Målet med spillet er å få så mange bananpoeng 🍌 som mulig.

Jo høyere trapp du bygger, og jo flere buer du bruker i trappen, dess flere byggeklosser og bananpoeng 🍌 får du.

Spillet slutter når det ikke er flere byggeklosser igjen.



Vinneren er den spilleren som har flest bananpoeng!



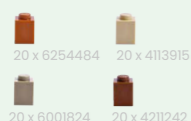
INNHold

BYGGEKLOSSER

80 buer



80 klosser



16 søyler



PYNTEKLOSSER

32 bambusblader og 16 gullklosser



DYR

1 ape



1 sommerfugl



1 frosk



ANDRE KLOSSER

4 hjørneklosser



1 byggeplate



1 x 11023

KORT

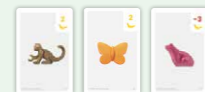
67 apekort



14 bonuskort



3 trofékort



ANDRE SPILDELER

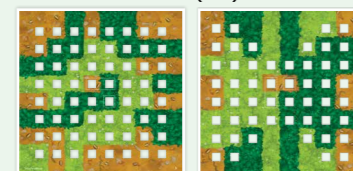
4 spillerbrett



1 klosse-eske



2 ark med 4 kart (1-4)



Skann QR-koden for å se **video-regler** og lese regler på andre språk:



dottedgames.com/monkeypalace

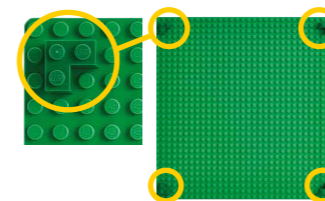


FORBEREDELSE

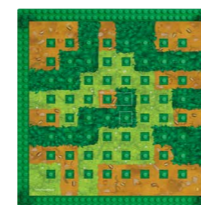
1 Legg byggeklossene i de tre rommene i klosse-esken.



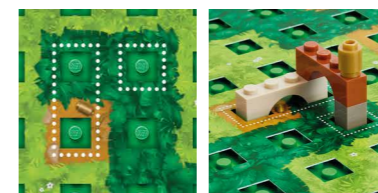
2 Sett de fire hjørneklosserne på byggeplaten som vist her.



3 Velg ett av kartene og legg det over byggeplaten. I de første par spillene anbefaler vi at dere spiller med kart 1 (se tallet i hjørnet).



4 Sett én kloss og to buer i valgfrie farger på det hvitmarkerte området på kartet. Dere har nå bygget en start-trapp. Sett en gullfarget pyntekloss i enden av trappen.



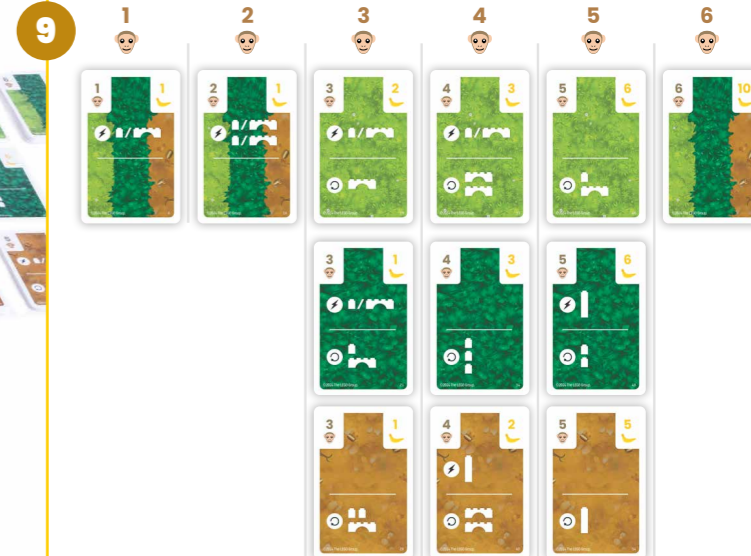
5 Legg pynteklossene på bordet eller bygg en fin jungel med dem rundt kartet, så kan de stå der til pynt frem til de skal brukes i spillet.

6 Legg de gule bonuskortene i en bunke på bordet.

7 Legg åpen oppå ape-trofékortet.

8 Sommerfuglen og frosken er mikro-utvidelser som gjør det enda morsommere å spille. Vi foreslår at dere spiller noen ganger før dere begynner å spille med dem. Hvis dere velger å spille med den ene eller begge, legges sommerfuglen på sommerfugl-trofékortet og frosken på frosk-trofékortet.

APEKORT-OPPSTILLING



9 I det øverste venstre hjørne på apekortene kan man se verdien (ape-credits). Sorter apekortene etter ape-credits og farge som vist på bildet over.

Fordel de flerfargede apekortene med **1 og 2 ape-credits** i to bunker. Fordel apekortene med **3, 4 og 5 ape-credits** i ni forskjellige bunker etter farge (lysegrønn, mørkegrønn og gull). Legg de flerfargede apekortene med **6 ape-credits** i én bunke.



10 Den spilleren som sist spiste en banan, tar spillerbrett 1 pluss de byggeklossene som vises på baksiden av spillerbrettet. Fargen på byggeklossene spiller ingen rolle.



Forside

Bakside

Snu spillerbrettet slik at **forsiden** vender opp. Den neste spilleren i klokkeretning tar spillerbrett 2 og byggeklossene som vises på baksiden, og spiller 3 og 4 gjør det samme.

Nå er dere klare til å spille!

SLIK FORLØPER EN TUR

Spillet spilles i runder, og i hver runde har hver spiller en tur. Når det er din tur, følger du trinnene nedenfor. Hvert trinn er grundig forklart på påfølgende sider.

1 BYGG EN TRAPP

Bruk byggeklossene dine til å bygge en trapp til apens palass. Legg merke til hvilken farge startpunktet på kartet har der trappen din begynner.



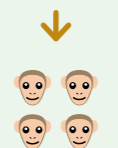
2 PYNT TRAPPEN DIN

I enden av trappen din setter du en pyntekloss som har samme farge som startpunktet på kartet der trappen din begynner.



3 TELL APE-CREDITS

Tell antall buer du har brukt i trappen din. Du får så mange ape-credits som det er buer. Hvis pynteklossen din i trappen du nettopp bygget, er den høyeste i sin farge, får du en ekstra ape-credit.



4 TA APEKORT

Bruk dine ape-credits til å ta apekort i samme farge som pynteklossen på trappen din. Apekortene gir deg byggeklosser og bananpoeng.



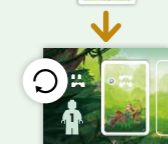
5 TA ÉNGANGSLEVERINGEN

Ta éngangsleveringen av byggeklosser.



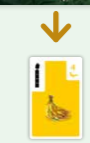
6 TA GJENTAGENDE LEVERING

Legg apekortet/apekortene med apesiden opp på spillerbrettet ditt. Ta den gjentagende leveringen av byggeklosser.



7 TA ET BONUSKORT

HVIS en del av trappen du har bygget er minst like høy som fem klosser, kan du ta et bonuskort.



8 TA TROFÉKORT

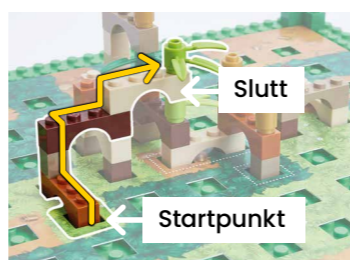
HVIS du har utløst et trofékort i turen, kan du ta trofékortet/trofékortene.



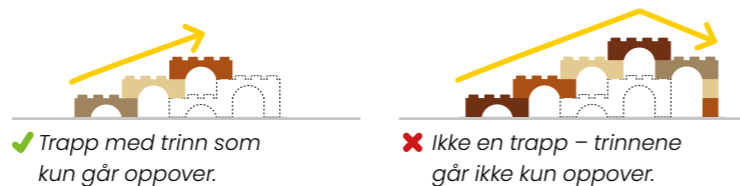
Nå er turen din ferdig. Turen fortsetter i klokkeretning.

1 BYGG EN TRAPP

En trapp består av **en eller flere buer** og ofte også av understøttende klosser eller søyler. Buene er trinnene på trappen. En trapp må danne en **direkte vei** fra kartet og opp, slik at trappen har et startpunkt og en slutt.



I trappen du bygger, må **hver bue være høyere** enn den foregående buen. Trappen må danne en direkte vei fra startpunktet til slutten, og trinnene må gå oppover.



Klosser og søyler kan brukes til å understøtte eller forlenge trappen.



Du kan bruke **så mange av dine byggeklosser** du vil til å bygge en trapp. Fargen på byggeklossene spiller ingen rolle. De byggeklossene du ikke bruker i en tur, kan du spare til neste tur.

Eksempel: Spiller 1 kan i sin første tur bygge denne trappen med sine to buer.



Eksempel: Og Spiller 2 kan i sin første tur f.eks. bygge denne trappen med sine to buer og sin ene kloss.



BYGGEREGLER

A. STARTPUNKT

En trapp må starte fra en synlig knott på kartet.



B. START-KLOSS

En trapp kan starte med hvilken som helst kloss.



C. SLUTT-KLOSS

En trapp må slutte med en bue.



D. BYGG PÅ ALLE KLOSSER

Du kan bygge på alle klosser som har en synlig knott, inkludert pynteklosser.



Men du kan ikke bygge på de to midterste knottene på buene.



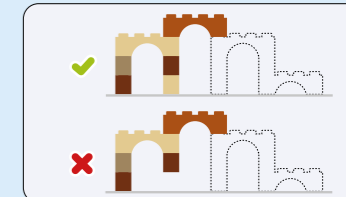
E. FEST TRAPPEN

En trapp må festes på minst én av klossene som allerede er på kartet. En sjelden gang hender det at en spiller ikke kan feste trappen sin på klossene som allerede er på kartet. Hvis det skjer, tar spilleren sin gjentagende levering av byggeklosser og venter til neste runde med å bygge.



F. UNDERSTØTT TRAPPEN

Alle byggeklosser i trappen din må være understøttet av andre klosser.



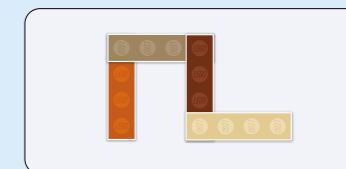
G. EN BUE PÅ EN BUE ER IKKE TILLATT

Det er ikke lov å plassere en bue rett over en annen bue.



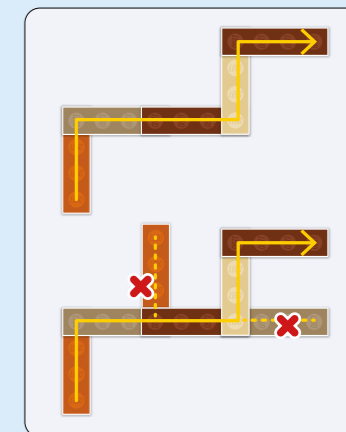
H. RETNINGER

En trapp kan svinge i 90 grader.



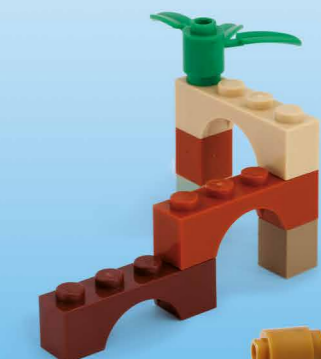
I. BRUK BUENE KUN SOM DIREKTE TRINN

En trapp må lage en direkte vei fra startpunktet på kartet og opp til pynteklossen. Alle buer som du setter i trappen din, må være direkte trinn mot enden av trappen.



Derfor kan en spiller ikke bruke buer som understøttende klosser som forgrener seg ut fra den direkte veien.

TIPS: Du kan snu på spillebrettet for å se det fra ulike vinkler, og du kan begynne på nytt hvis du, mens du bygger, finner ut at det er bedre å bygge et annet sted.



2 PYNT TRAPPEN DIN

Når du har bygget trappen din, må du sette på en pyntekloss i enden av trappen. Pynteklossen skal ha samme farge som startpunktet på kartet der hvor trappen begynner.



3 TELL APE-CREDITS

Tell antallet buer i trappen din. Du får **1 ape-credit pr. bue** som du har plassert i trappen du nettopp har bygget. Hvis pynteklossen din i trappen du nettopp bygget, er den **høyeste i sin farge**, får du **1 ekstra ape-credit**.



Spiller 1 har bygget en trapp med 3 buer (3 ape-credits) og har plassert den høyeste lysegrønne pynteklossen (1 ape-credit). Spiller 1 får derfor totalt 4 ape-credits.

4 TA APEKORT

Bruk dine ape-credits til å ta apekort. De apekortene du tar, må ha **samme farge som pynteklossen** du nettopp satte i enden av trappen.



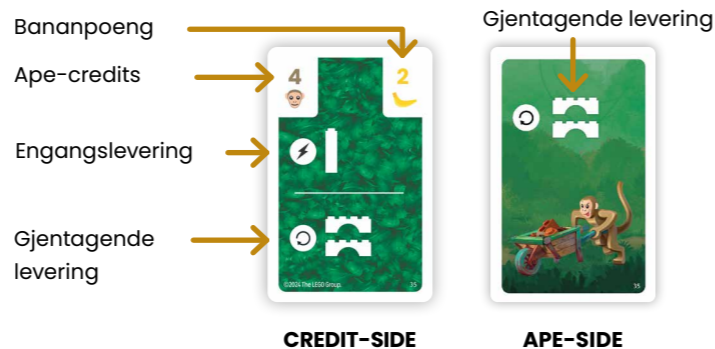
Men, du kan ta de **flerfargede kortene** uansett hvilken farge pynteklossen på trappen din er.



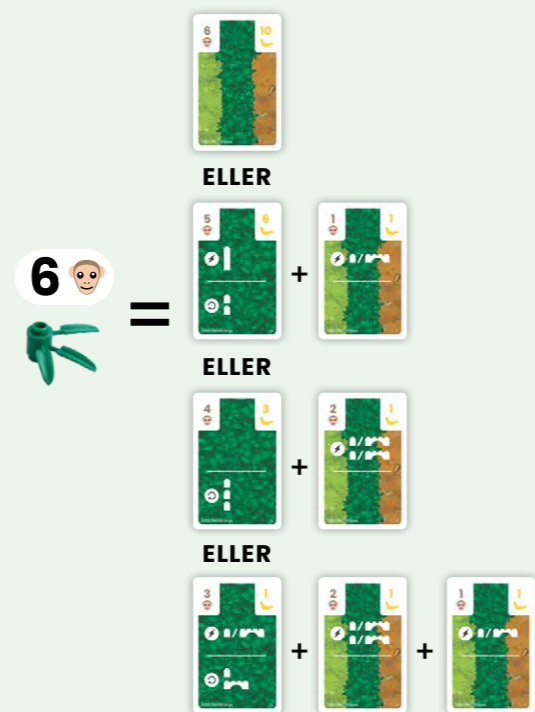
Du kan bruke dine ape-credits til å ta **ett eller flere apekort**, men i en tur kan du kun ta **det øverste kortet i hver bunke**. Og vær obs på at kortbunkene kan gå tomme for kort.

Du trenger ikke å bruke alle dine ape-credits, men du **kan ikke spare ape-credits** til neste tur.

Apekortene har en **credit-side** og en **ape-side**:



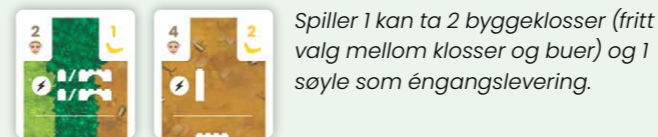
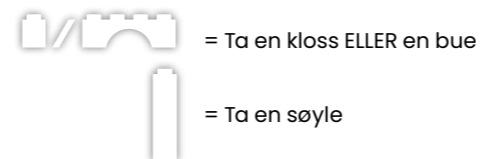
Spiller 2 har bygget en trapp med 6 buer fra et mørkegrønt startpunkt og har derfor plassert en mørkegrønn pyntekloss i enden av trappen. Pynteklossen er ikke den høyeste i sin farge. Spiller 2 har fått 6 ape-credits og kan f.eks. velge å ta:



Når du skal bygge en trapp, må du være obs på hvilken farge startpunktet har, for fargen bestemmer hvilke apekort du kan ta.

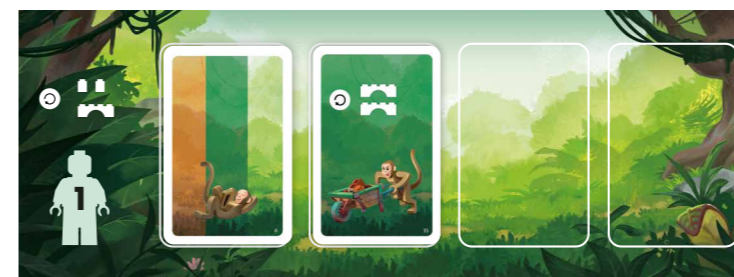
5 TA ÉNGANGSLEVERING

Ta éngangsleveringen av byggeklosser som vises på credit-siden av apekortet/apekortene som du har tatt i turen.

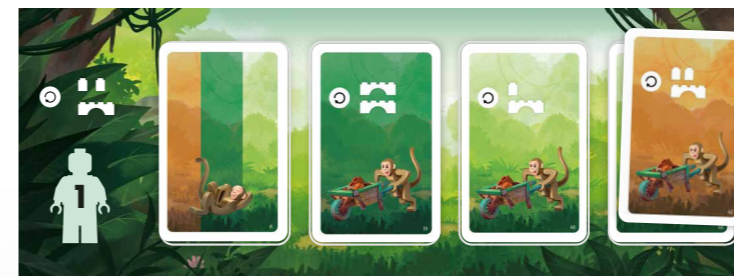


6 TA GJENTAGENDE LEVERING

Snu apekortene/-kortet slik at **apesiden** vender opp, og legg dem/ det på de tomme plassene på spillerbrettet ditt.

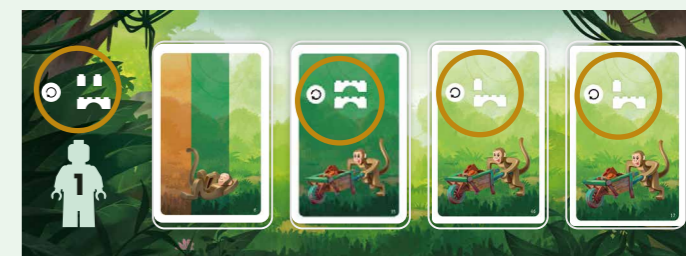


Det er plass til **fire apekort** på spillerbrettet ditt. Når du har flere enn fire apekort, må du legge **de nye apekortene over de apekortene** som allerede ligger på spillerbrettet.



Hvis du tar **flere apekort i én tur**, og spillerbrettet er fullt, kan du legge disse nye apekortene over hverandre på spillerbrettet.

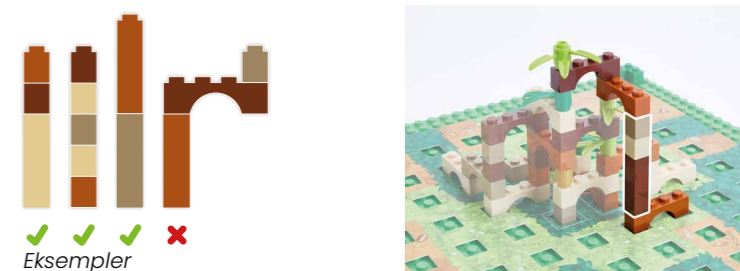
Ta din gjentakende levering av byggeklosser som vises til venstre på spillerbrettet ditt OG på alle apekortene som ligger øverst på spillerbrettet ditt.



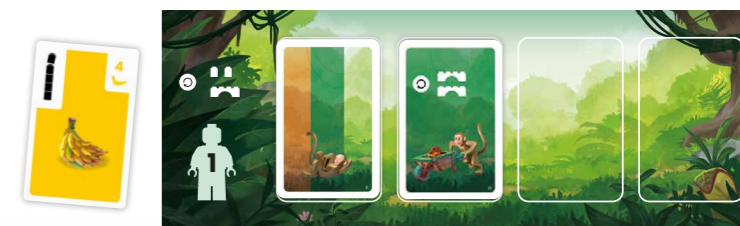
Spiller 1 kan ta 5 buer og 4 klosser som sin gjentakende levering.

7 TA BONUSKORT

Hvis en del trappen din har **en høyde på minst fem klosser**, kan du ta et bonuskort i turen din. Vær obs på at en søyle teller som tre klosser, OG at buer ikke teller med.



Bonuskortet gir deg **4 bananpoeng**. Du kan kun ta **1 bonuskort** i en tur. Legg bonuskortet ved siden av spillerbrettet ditt, slik at alle spillerne kan se det.



8 TA TROFÉKORT

Trofékortene og apen, sommerfuglen og frosken er knyttet til spesielle handlinger som en spiller kan foreta i spillet. Trofékortene kan bytte fra spiller til spiller underveis i spillet, og spilleren som har det gjeldende trofékortet når spillet slutter, vil enten få eller miste bananpoeng 🍌.

Det er valgfritt om dere vil bruke sommerfuglen og frosken, men vi anbefaler at dere spiller et par spill før dere begynner å bruke dem.

Apen

Hvis du har plassert en **gullfarget pyntekloss** 🟡 i din tur, kan du plassere apen på en ledig knott på en bue i en **hvilken som helst trapp** på platen. Da blokkerer du slik at motstanderne dine ikke kan bygge der.

Ta **ape-trofékortet** verdt 2 bananpoeng 🍌 fra midten av bordet eller fra den spilleren som har det. Legg kortet ved siden av spillerbrettet ditt.

Sommerfuglen (valgfritt)

Hvis du har plassert den **høyeste pynteklossen av alle farger** (uavgjort teller ikke), må du sette sommerfuglen oppå den pynteklossen. Ta **sommerfugl-trofékortet** verdt 2 bananpoeng 🍌 fra midten av bordet eller fra den spilleren som har det. Legg kortet ved siden av spillerbrettet ditt.

Frosken (valgfritt)

Når det er din tur, kan du ta **frosk-trofékortet** som gir deg lov til å ta en ekstra søyle fra klosse-esken med en gang. Det er kun når du tar frosk-trofékortet fra midten av bordet eller fra spilleren som har det, at du kan ta en ekstra søyle. Frosk-trofékortet er verdt -3 bananpoeng 🍌.

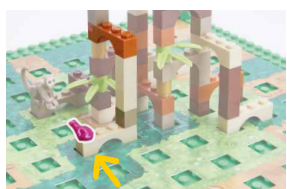
Ta frosk-trofékortet og legg det ved siden av spillerbrettet ditt. Sett frosken **på den lavest mulige knotten** i trappen du nettopp har bygget.



Her kan du plassere apen.



Her må du plassere sommerfuglen.



Her må du plassere frosken.

SLIK SLUTTER SPILLET

Spillet slutter når det **ikke er nok av én type byggeklosser** igjen i klosse-esken til en spiller som skal til å ta brikker mot slutten av turen sin. Men spillet fortsetter ut runden, slik at alle spillere får like mange turer.

Når den siste runden er ferdig, snur spillerne **alle apekortene** på eget spillerbrett og teller bananpoeng på apekortene, på bonuskortene 🍌 og på trofékortene (ape, sommerfugl og frosk).

Vinneren er den spilleren som har **flest bananpoeng** 🍌!

Hvis det er **uavgjort**, vinner den spilleren som har ape-trofékortet. Hvis ingen av spillerne som har fått like mange poeng har ape-trofékortet, deler de seieren.



Ha det gøy!



Spillkonsept: David Gordon & TAM

Illustrasjoner: AMEET og Matthieu MARTIN

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