

# MONKEY PALACE REGRAS



Muito tempo atrás, um incrível palácio foi erguido no meio da selva. Ele permaneceu abandonado por muitos anos, até que...



Agora, cabe a você reconstruir o Palácio do Macaco.

## O OBJETIVO EM MONKEY PALACE

Em Monkey Palace, você disputa para construir as melhores escadarias para o Palácio do Macaco. O objetivo do jogo é conseguir o máximo possível de Pontos de Banana 🍌.

Quanto mais alta a escadaria e mais arcadas você usar nela, mais blocos de construção usará e, principalmente, mais Pontos de Banana 🍌 você ganhará.

A partida acaba quando não houver mais blocos de construção restantes.



O vencedor é o jogador com a maior quantidade de Pontos de Banana!



# COMPONENTES

## BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

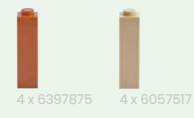
80 arcadas



80 blocos



16 colunas



## BLOCOS DECORATIVOS

32 folhas de bambu & 16 blocos dourados



## ANIMAIS

1 macaco



1 borboleta



1 sapo

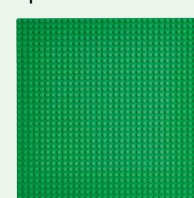


## OUTROS

4 blocos de canto



1 placa de base



1 x 11023

## CARTAS

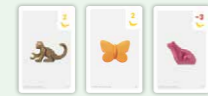
67 Cartas de Macaco



14 Cartas Bônus



3 Cartas de Troféu



## OUTROS COMPONENTES

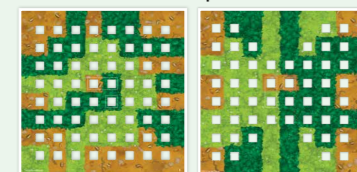
4 tabuleiros de jogador



1 repositório de blocos



2 folhas com 4 mapas de terreno (1-4)



Escaneie o QR code para assistir as **regras em vídeo** e para ver as regras em outros idiomas: [dottedgames.com/monkeypalace](http://dottedgames.com/monkeypalace)

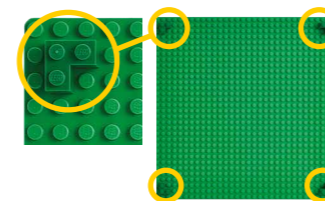


## PREPARAÇÃO

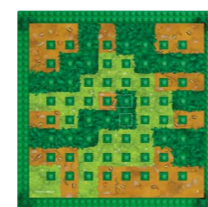
1 Coloque os **blocos de construção** nos compartimentos correspondentes do repositório de blocos.



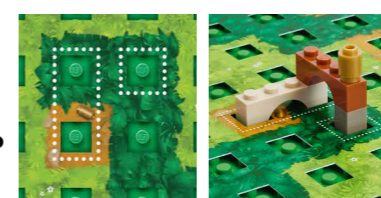
2 Coloque os quatro **blocos de canto** na placa de base, conforme mostrado.



3 Escolha um dos **mapas de terreno** e coloque-o na placa de base. Para seu primeiro jogo, recomendamos jogar com o mapa de terreno 1 (veja o número no canto).



4 Coloque **um bloco e duas arcadas** de qualquer cor na área marcada em branco sobre o mapa de terreno. Coloque um **bloco decorativo dourado** no fim da escadaria.



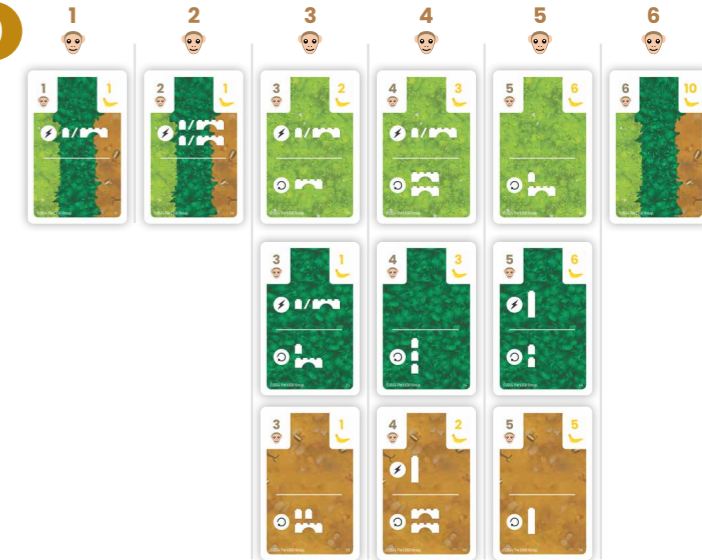
5 Coloque os **blocos decorativos** na mesa ou brinque construindo uma selva divertida com eles ao redor do mapa de terreno, até que os blocos decorativos sejam necessários para jogar.

6 Coloque as **Cartas Bônus amarelas** em uma pilha.

7 Coloque o **Macaco** na **Carta de Troféu de Macaco**.

8 A **Borboleta** e o **Sapo** são microexpansões que adicionam ainda mais diversão e variedade. Sugerimos que você jogue algumas partidas antes de incluí-los no jogo. Se você decidir jogar com um ou ambos, coloque a Borboleta na **Carta de Troféu de Borboleta** e o Sapo na **Carta de Troféu de Sapo**.

## PREPARAÇÃO DAS CARTAS DE MACACO

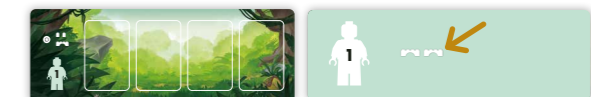


9 No canto superior esquerdo das **Cartas de Macaco**, você pode ver o valor de cada uma (em Créditos de Macaco). Separe as Cartas de Macaco pelo valor e cor, **conforme mostrado na imagem acima**.



Posicione as Cartas de Macaco multicoloridas que valem **1 e 2 Créditos de Macaco** em duas pilhas separadas. Coloque as Cartas de Macaco que valem **3, 4 e 5 Créditos de Macaco** em nove pilhas separadas divididas por cor (verde claro, verde escuro e dourado). Coloque as Cartas de Macaco multicoloridas que valem **6 Créditos de Macaco** em uma pilha separada.

10 O último jogador a comer uma banana pega o **tabuleiro de jogador 1** junto com os blocos de construção mostrados no **verso** do tabuleiro. Você pode escolher blocos de construção de cores diferentes ou da mesma cor.



Frente

Verso

Vire o tabuleiro de jogador para a frente e posicione-o à sua **frente**.

Em sentido horário, o próximo jogador pega o tabuleiro de jogador 2 e os blocos de construção mostrados no verso, assim como os jogadores 3 e 4.

**É isso! Vocês terminaram a preparação!**

# VISÃO GERAL DE UM TURNO

A partida é jogada em rodadas. Em cada rodada, cada jogador joga um turno. No seu turno, você deve seguir os passos abaixo. Cada um dos passos é detalhado nas páginas seguintes.

## 1 CONSTRUA UMA ESCADARIA

Use seus blocos de construção para construir uma escadaria para o Palácio do Macaco. Verifique a cor do chão no ponto inicial da sua escadaria.



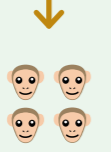
## 2 DECORE SUA ESCADARIA

Ao fim da sua escadaria, posicione um bloco decorativo correspondente à cor do ponto inicial.



## 3 CONTE OS CRÉDITOS DE MACACO

Conte o número de arcadas que você colocou em sua escadaria. Você recebe um número de Créditos de Macaco igual ao número de arcadas. Adicione 1 Crédito de Macaco se o bloco decorativo na escadaria que você acabou de construir for o mais alto daquela cor.



## 4 PEGUE CARTAS DE MACACO

Gaste seus Créditos de Macaco para pegar Cartas de Macaco da mesma cor que seu bloco decorativo. As Cartas de Macaco lhe fornecem blocos de construção e Pontos de Banana.



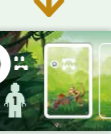
## 5 PEGUE A ENTREGA ÚNICA

Pegue a entrega única de blocos de construção.



## 6 PEGUE A ENTREGA RECORRENTE

Coloque as Cartas de Macaco com o lado do Macaco para cima em seu tabuleiro de jogador. Pegue a entrega recorrente de blocos de construção.



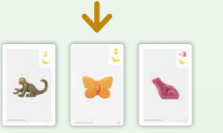
## 7 PEGUE UMA CARTA BÔNUS

CASO uma parte da sua escadaria tenha a altura de pelo menos 5 blocos, pegue uma carta bônus.



## 8 PEGUE CARTAS DE TROFÉU

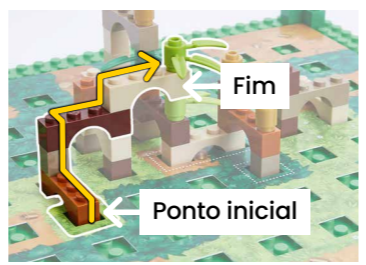
CASO você tenha acionado qualquer Carta de Troféu no seu turno, pegue a(s) Carta(s) de Troféu.



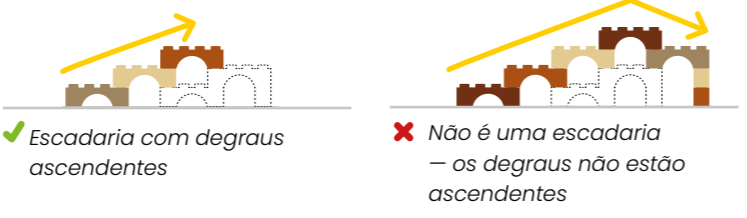
Seu turno acabou. É a vez do próximo jogador em sentido horário.

## 1 CONSTRUA UMA ESCADARIA

Uma escadaria consiste em uma ou mais arcadas e, em muitos casos, também de blocos e colunas de suporte. As arcadas formam os degraus numa escadaria ascendente. Uma escadaria deve fazer um caminho direto do mapa de terreno e seguir apenas para cima, portanto uma escadaria tem um ponto inicial e um fim.



Ao construir a escadaria, cada arcada que você posiciona deve estar mais alta que a anterior, e criar um caminho ascendente com os degraus.



Blocos e colunas podem ser utilizados para dar suporte ou estender a escadaria.



Você pode usar qualquer quantidade de seus blocos de construção para construir a escadaria. As cores dos blocos de construção não importam. Quaisquer blocos de construção que você não utilizar no turno podem ser guardados para turnos posteriores.

Exemplo: No primeiro turno do Jogador 1, ele pode construir essa escadaria com suas duas arcadas.



Exemplo: E no primeiro turno do Jogador 2, ele pode construir essa escadaria com suas duas arcadas e um bloco.



## REGRAS DE CONSTRUÇÃO

**A. PONTO INICIAL**  
Uma escadaria deve começar num pino aberto no mapa de terreno.



**B. BLOCO INICIAL**  
Uma escadaria pode começar com qualquer bloco de construção.



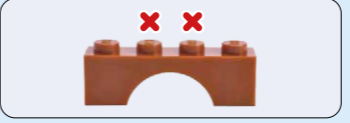
**C. BLOCO FINAL**  
Uma escadaria deve acabar com uma arcada.



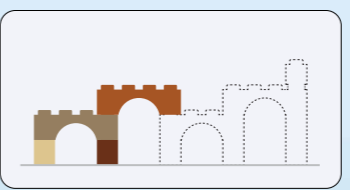
**D. CONSTRUIR EM QUALQUER BLOCO**  
Você pode construir em quaisquer blocos que possuam pinos abertos, incluindo blocos decorativos.



Porém, você não pode construir nos dois pinos centrais das arcadas.

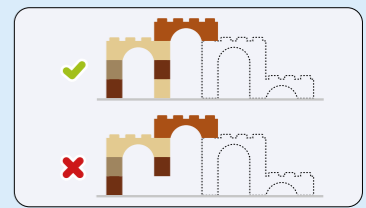


**E. CONECTAR A ESCADARIA**  
Uma escadaria deve estar ligada a pelo menos um dos blocos já existentes no mapa de terreno.



Muito raramente, um jogador não conseguirá conectar a escadaria dele a um bloco existente no mapa de terreno. Nesses casos, o jogador deve pegar a Entrega Recorrente de blocos de construção dele e esperar até a próxima rodada.

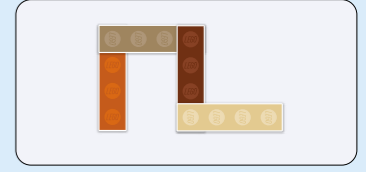
**F. SUPORTE À ESCADARIA**  
Cada bloco de construção da sua escadaria deve ter um suporte completo.



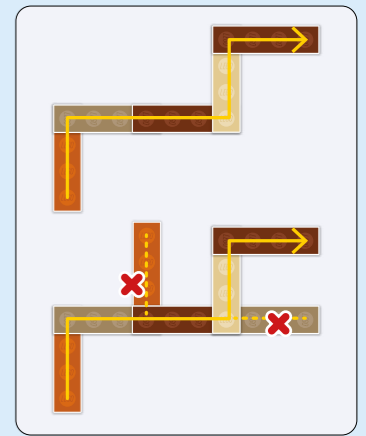
**G. ARCADA SOBRE ARCADA NÃO É PERMITIDO**  
Não é permitido colocar uma arcada diretamente sobre outra arcada.



**H. DIREÇÕES**  
Uma escadaria pode virar até 90 graus.



**I. USE ARCADAS APENAS COMO DEGRAUS**  
Uma escadaria deve fazer um caminho direto do mapa de terreno até o bloco decorativo. Cada arcada que você posicionar deve ser um degrau direto em direção ao fim da sua escadaria.



Portanto, um jogador não pode posicionar arcadas como blocos de suporte fora do caminho direto.

**DICA:** Você pode virar o tabuleiro de jogo em ângulos diferentes, e pode recomeçar caso perceba enquanto constrói que há um lugar melhor para construir no mapa de terreno.



## 2 DECORE SUA ESCADARIA

Após você construir sua escadaria, você deve adicionar o bloco decorativo correspondente à cor do ponto inicial da sua escadaria.

Coloque o bloco decorativo no fim da sua escadaria.



## 3 CONTE OS CRÉDITOS DE MACACO

Conte o número de arcadas em sua escadaria. Você ganha 1 **Crédito de Macaco** para cada arcada que você **posicionou** na escadaria que acabou de construir. Se o bloco de decoração na escadaria que você acabou de construir for o **mais alto daquela cor** no momento, você recebe **1 Crédito de Macaco adicional**.



O Jogador 1 construiu uma escadaria com 3 arcadas (3 Créditos de Macaco) e posicionou o bloco de decoração verde claro mais alto (1 Crédito de Macaco). Dessa forma, o Jogador 1 recebe um total de 4 Créditos de Macaco.

## 4 PEGUE CARTAS DE MACACO

Gaste seus Créditos de Macaco para pegar Carta(s) de Macaco. As Cartas de Macaco que você pegar **devem ser iguais à cor do bloco decorativo** no fim da escadaria que você acabou de construir.



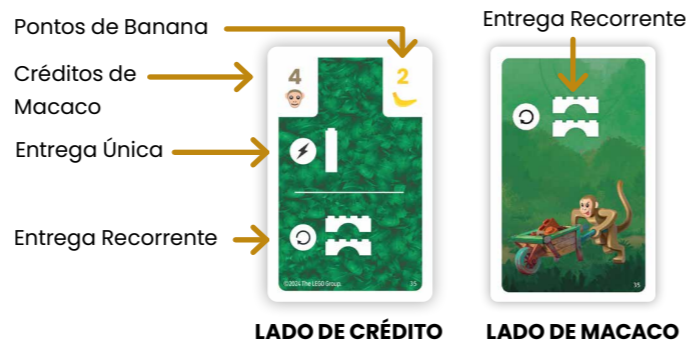
No entanto, você pode pegar as **cartas multicoloridas**, nesse caso a cor do bloco decorativo da sua escadaria não importa.



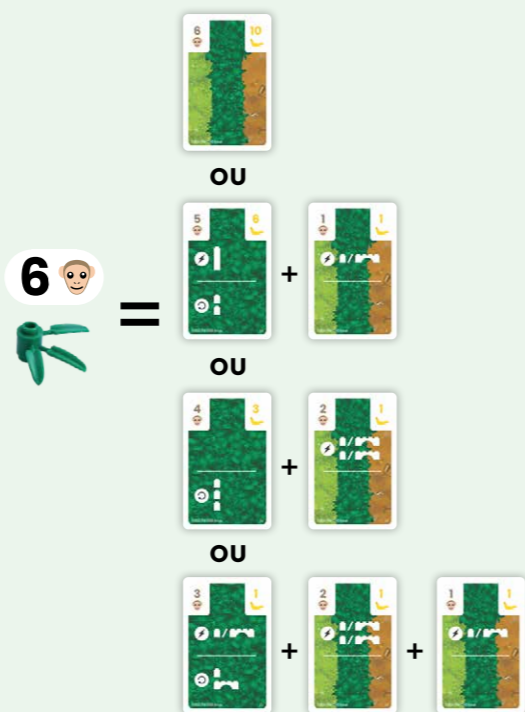
Você pode pegar **uma ou mais Cartas de Macaco** com seus Créditos de Macaco, mas você só pode pegar a **carta do topo da pilha a cada turno**. As pilhas podem ficar sem cartas.

Você não precisa usar todos os seus Créditos de Macaco, mas você **não pode guardá-los para o próximo turno**.

As Cartas de Macaco possuem um **Lado de Crédito** e um **Lado de Macaco**:



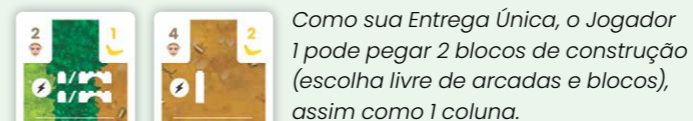
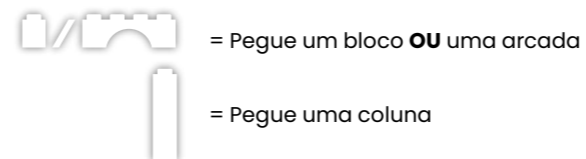
Do ponto inicial verde escuro, o Jogador 2 construiu uma escadaria com 6 arcadas e colocou um bloco decorativo verde escuro que não é o mais alto. Ele recebe 6 Créditos de Macaco e pode escolher, por exemplo:



No começo do seu turno, preste atenção na cor do ponto inicial da sua escadaria. Ela determina quais Cartas de Macaco você pode pegar.

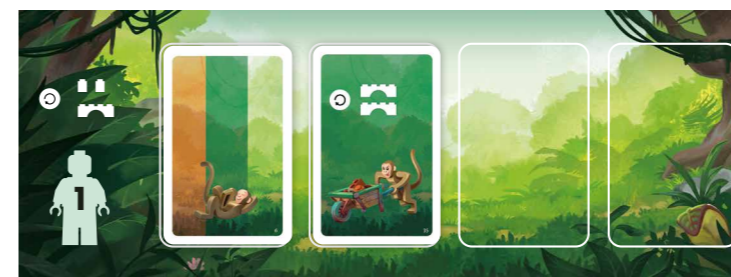
## 5 PEGUE A ENTREGA ÚNICA

Pegue a Entrega Única mostrada no Lado de Crédito da(s) Carta(s) de Macaco que você pegou neste turno.

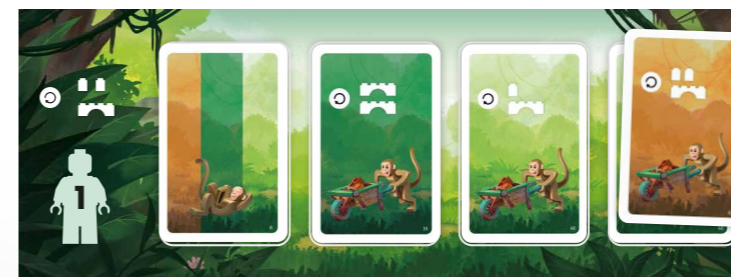


## 6 PEGUE A ENTREGA RECORRENTE

Vire a(s) Carta(s) de Macaco para o **Lado de Macaco** e coloque-a(s) no seu tabuleiro de jogador.



Há espaço para **um máximo de quatro cartas** visíveis em seu tabuleiro de jogador. Quando você possuir mais que quatro Cartas de Macaco, você deve **colocar a(s) nova(s) Carta(s) de Macaco sobre as Cartas de Macaco já existentes** no seu tabuleiro de jogador.



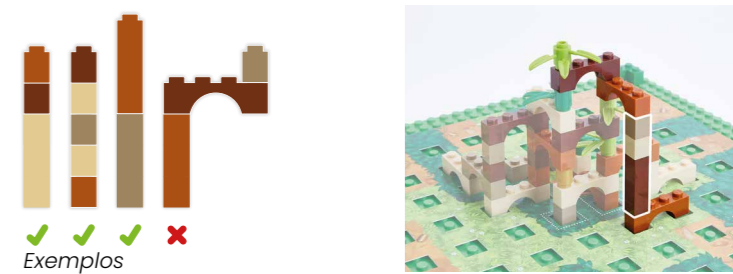
Se você pegar **diversas Cartas de Macaco** em um turno, e seu tabuleiro de jogador estiver cheio, você deve colocar essas novas Cartas de Macaco uma sobre a outra no tabuleiro de jogador.

Pegue sua Entrega Recorrente, conforme mostrado na parte esquerda do seu tabuleiro de jogador E em todas as Cartas de Macaco no topo das pilhas do seu tabuleiro de jogador.

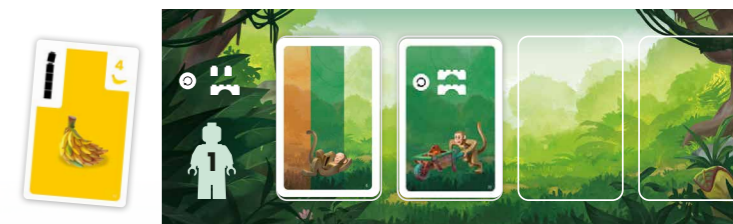


## 7 PEGUE CARTAS BÔNUS

No seu turno, se parte da sua escadaria **tem a altura de pelo menos cinco blocos**, você pode pegar uma Carta Bônus. Note que uma coluna conta como três blocos E que arcadas não podem ser incluídas na contagem.



A Carta Bônus dá a você **4 Pontos de Banana**. Você só pode pegar **1 Carta Bônus** por turno. Coloque sua Carta Bônus próxima ao seu tabuleiro de jogador, para que todos possam ver.



## 8 PEGUE CARTAS DE TROFÉU

As Cartas de Troféu e o Macaco, a Borboleta e o Sapo são elementos ligados a diferentes ações de jogadores. As Cartas de Troféu podem passar de jogador para jogador durante a partida, e o jogador que possuir determinada Carta de Troféu no fim do jogo pode ganhar ou perder Pontos de Banana 🍌.

A Borboleta e o Sapo são opcionais e recomendamos que você jogue algumas partidas sem eles antes de utilizá-los.

### O Macaco

Se você posicionou **um bloco decorativo dourado** no seu turno, você deve colocar o Macaco num pino aberto de uma arcada em **qualquer escadaria** para impedir seus oponentes de construírem ali. Pegue a **Carta de Troféu de Macaco** que vale 2 Pontos de Banana 🍌 da mesa ou do jogador que a possui atualmente. Coloque a carta próxima ao seu tabuleiro de jogador.



Posicionamentos possíveis para o Macaco

### A Borboleta (opcional)

Se você posicionou **o bloco decorativo mais alto de qualquer cor** (sem empate), você deve posicionar a Borboleta em cima daquele bloco decorativo. Pegue a **Carta de Troféu de Borboleta** que vale 2 Pontos de Banana 🍌 da mesa ou do jogador que a possui atualmente. Coloque a carta próxima ao seu tabuleiro de jogador.



Posicionamento da Borboleta

### O Sapo (opcional)

Durante seu turno, você pode pegar a **Carta de Troféu de Sapo** que permite a você pegar imediatamente uma coluna extra vinda do repositório de blocos. Você só pode pegar essa coluna extra quando pegar a Carta de Troféu de Sapo da mesa ou do jogador que a possui naquele momento do jogo. A Carta de Troféu de Sapo vale **-3** Pontos de Banana 🍌.



Posicionamento do Sapo

Pegue a Carta de Troféu de Sapo da mesa ou do jogador que a possui atualmente. Coloque-a próxima do seu tabuleiro de jogador. Posicione o Sapo no **pino aberto mais baixo** da escadaria que você acabou de construir.

## FIM DA PARTIDA

O fim da partida é acionado quando **não houver blocos de construção suficientes** de determinado tipo para um jogador pegar no fim do turno dele. No entanto, a partida continua até o fim da rodada, para que todos os jogadores joguem um número igual de turnos.

Assim que a rodada final for completada, cada jogador **vira todas as Cartas de Macaco** em seu tabuleiro de jogador e contabiliza seus Pontos de Banana 🍌 nas Cartas de Macaco, assim como nas Cartas Bônus e nas Cartas de Troféu (Macaco, Borboleta, Sapo).

O vencedor é o jogador **com mais Pontos de Banana** 🍌!

**No caso de empate**, o vencedor é o jogador com a Carta de Troféu de Macaco. Se nenhum dos jogadores empatados está com a Carta de Troféu de Macaco, eles compartilham a vitória.



**DIVIRTA-SE!**



Conceito do jogo criado por David Gordon e Tam · Ilustrações por AMEET e Matthieu MARTIN  
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.