



MONKEY PALACE REGLER

För länge sedan byggdes ett stort palats djupt inne i djungeln. Det låg öde i många år tills...



Nu är det upp till er att bygga upp apans palats igen.

MÅLET MED MONKEY PALACE

I Monkey Palace tävlar ni om att bygga de bästa och högsta trapporna i palatset. Spelets mål är att få så många bananpoäng 🍌 som möjligt.

Ju högre trappor ni bygger och ju fler bågar ni använder till dem, desto fler bitar och framför allt bananpoäng 🍌 får ni.

Spelet är slut när det inte finns några bitar kvar att bygga med.



Den som får flest
bananpoäng vinner.



INNEHÅLL

BITAR

80 bågar



80 klossar



16 pelare



DEKORATIONSBITAR

32 bambublåd och
16 runda guldklossar



DJUR

1 apa



1 fjäril



1 groda



ANDRA BITAR

4 hörnklossar



1 basplatta



1 x 11023

KORT

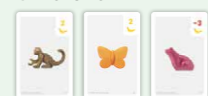
67 apkort



14 bonuskort



3 trofékort



ÖVRIGA DELAR

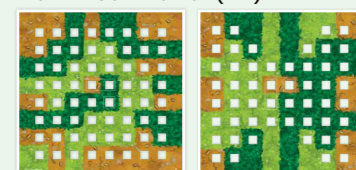
4 spelarbrickor



1 sorteringslåda



2 ark med 4 kartor (1-4)



Scanna QR-koden för att se **videoregler** eller läsa reglerna på andra språk:



dottedgames.com/monkeypalace

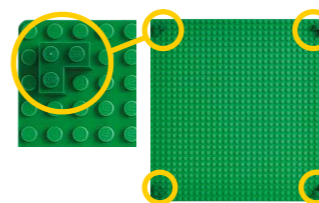


FÖRBEREDELSE

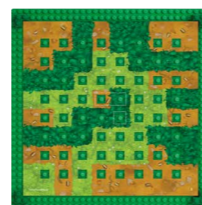
1 Sortera **bitarna** i sina fack i sorteringslådan.



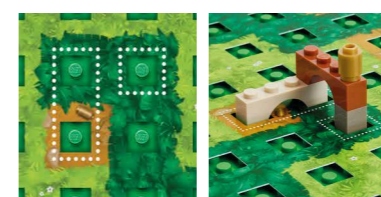
2 Sätt fast de fyra **hörnklossarna** på basplattan på det här sättet.



3 Välj en av **kartorna** och lägg på basplattan. För ert första spel rekommenderar vi att ni använder karta nummer 1 (numret står tryckt i hörnet).



4 Sätt **en kloss och två bågar** i valfri färg på området markerat med streckade linjer på kartan. Ni har nu byggt den första trappan. Sätt **en guldfärgad dekorationsbit** högst upp på trappan.



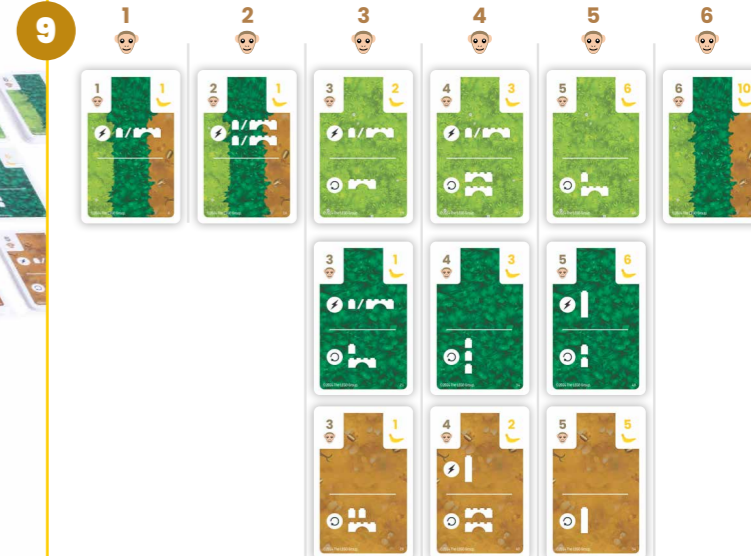
5 Lägg **dekorationsbitarna** på bordet eller bygg en kul djungel med dem runt kartan tills bitarna behövs i spelet.

6 Lägg de **gula bonuskort** i en hög.

7 Ställ **apan** på **aptröfékortet**.

8 **Fjärilen** och **grodan** är extrakort som ger spelet extra variation. Vi rekommenderar att ni spelar ett par omgångar innan ni börjar använda dem. Om ni väljer att använda en av dem eller båda ställer ni fjärilen på fjärilskortet och grodan på grodkortet.

FÖRDELNING AV APKORTEN



9 I övre vänstra hörnet på **apkort** ser ni deras värde (antal aphuvuden). Sortera apkortet efter värde och färg **som på bilden ovanför**.

Lägg de flerfärgade apkortet som är värda **1 respektive 2 aphuvuden** i två högar. Lägg kortet som är värda **3, 4 och 5 aphuvuden** i nio separata högar uppdelade efter färg (ljusgrön, mörkgrön och guld). Lägg de flerfärgade apkortet värda **6 aphuvuden** i en egen hög.



10 Den spelare som åt en banan senast tar **spelarbricka 1** tillsammans med de bitar som visas på brickans **baksida**. Bitarnas färg spelar ingen roll.



Framsida

Baksida

Brickan läggs sedan med **framsidan** uppåt framför spelaren. Fortsätt medsols så att nästa spelare tar spelarbricka 2 och de bitar som visas på baksidan, och så vidare med spelare 3 och 4.

Nu är ni redo att börja spela!

SÅ HÄR SPELAS EN OMGÅNG

Spelet spelas i omgångar, och i varje omgång får spelarna en tur var, där de måste följa stegen nedanför. Varje steg beskrivs i detalj på de följande sidorna.

1 BYGG EN TRAPPA

Bygg en trappa i palatset av dina bitar. Lägg märke till färgen på marken där trappan börjar.



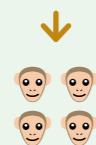
2 DEKORERA TRAPPAN

I slutet av trappan sätter du en dekorationsbit med samma färg som marken där trappan börjar.



3 RÄKNA APHUVUDEN

Räkna hur många bågar du har använt i din trappa. Du får lika många aphuvuden som bågar. Lägg till ytterligare ett aphuvud om dekorationsbiten på trappan är den högsta av sin färg.



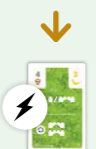
4 KÖP APKORT

Använd dina aphuvuden för att köpa apkort. De måste ha samma färg som din dekorationsbit. Apkorten ger dig fler bitar och bananpoäng.



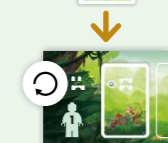
5 FÅ ENGÅNGSLEVERANS

Få en engångsleverans av bitar.



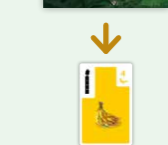
6 FÅ ÅTERKOMMANDE LEVERANS

Lägg apkorten med apsidan uppåt på din spelarbricka. Få den återkommande leveransen av bitar.



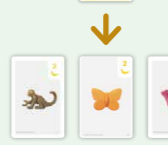
7 TA BONUSKORT

Om någon del av din trappa är minst fem bitar hög får du ta ett bonuskort.



8 TA TROFÉKORT

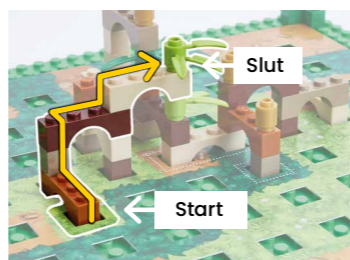
Om du har kvalificerat dig till trofékort under din tur får du ta det eller dem nu.



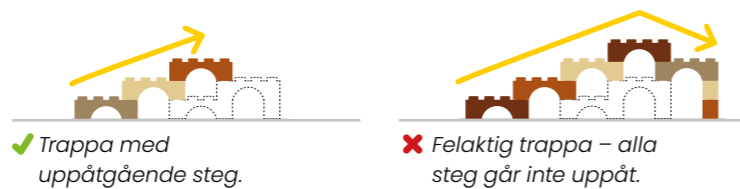
Turen är slut och fortsätter medsols till nästa spelare.

1 BYGG EN TRAPPA

En trappa består av **en eller flera bågar**, och ofta även klossar och pelare som stöd. Det är bågar som utgör trappstegen, och varje steg får vara hur högt som helst. En trappa måste ha en **konstant stigning** från marken och uppåt, så att den alltid har en startpunkt och en slutpunkt.



I trappan som du bygger måste **varje båge sitta högre upp** än den föregående och bilda en kontinuerligt stigande väg till toppen.



Klossar och **pelare** kan användas för att stötta eller förlänga trappan.



Du får använda **hur många av dina bitar som du vill** när du bygger din trappa. Färgen på bitarna spelar ingen roll. Bitar som du inte använder får du spara till nästa omgång.

Exempel:

Spelare 1 kan under sin första tur bygga den här trappan med sina två bågar.



Och spelare 2 kan bygga den här trappan med sina två bågar och en kloss.



BYGGREGLER

A. STARTPLATSEN

En trappa **måste** starta från en ledig knopp på kartan.



B. FÖRSTA BITEN

En trappa kan starta med vilken sorts bit som helst.



C. SISTA BITEN

En trappa måste sluta med en båge.



D. BYGG PÅ ALLA BITARNA

Du får bygga på alla bitar som har en ledig knopp, **inklusive dekorationsbitarna**.



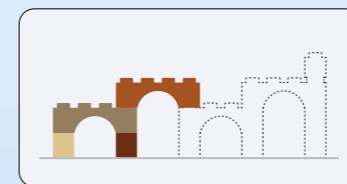
Men du får inte bygga på bågar som har **två mittknappar**.



E. FÄST TRAPPAN

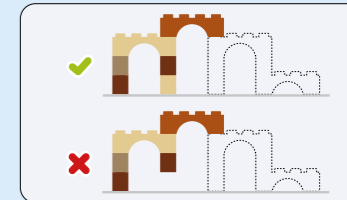
En trappa **måste** fästas vid minst en av bitarna som redan sitter på kartan.

I sällsynta fall kan en spelare inte fästa sin trappa på någon befintlig bit på kartan. Då får spelaren ta emot sin återkommande leverans och vänta till nästa omgång istället.



F. GE TRAPPAN STÖD

Varje bit som ingår i trappan måste ha stöd av andra bitar.



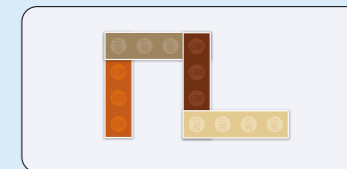
G. BÅGE PÅ BÅGE ÄR INTE TILLÅTET

Det är inte tillåtet att sätta en båge rakt ovanpå en annan båge.



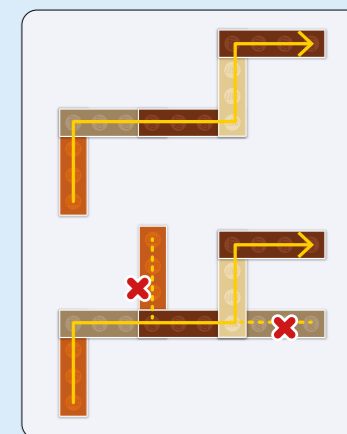
H. VINKLAR

En trappa får svänga, men bara i 90-graders vinklar.

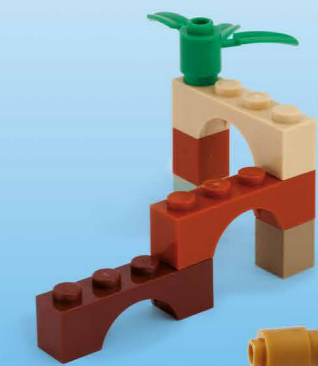


I. BÅGAR ENBART SOM DIREKTA STEG

En trappa måste bilda en kontinuerlig väg från kartan upp till dekorationsbiten. Varje båge du sätter måste utgöra ett steg uppåt mot trappans slut. Därför får bågar inte användas som stödbitar som sticker ut åt sidorna.



TIPS: Du kan vrida på spelplanen för att se den från olika vinklar, och du kan börja om medan du bygger ifall du inser att det finns en bättre plats att bygga på.



2 DEKORERA TRAPPAN

När du har byggt klart trappan måste du placera en dekorationsbit på trappans slutpunkt. Biten ska ha samma färg som marken där trappan börjar.



3 RÄKNA APHUVUDEN

Räkna antalet bågar i trappan. Du får **1 aphuvud per båge** som du själv har placerat i trappan som du **just har byggt**. Om dekorationsbiten på trappan är den som är **högst upp av sin färg** får du **1 extra aphuvud**.



Spelare 1 har byggt en trappa med 3 bågar (3 aphuvuden) och har den högst placerade ljusgröna dekorationsbiten (1 aphuvud). Spelare 1 får därför totalt 4 aphuvuden.

4 KÖP APKORT

Använd dina aphuvuden för att köpa apkort. Apkorten måste ha **samma färg som dekorationsbiten** på trappan som du just har byggt.



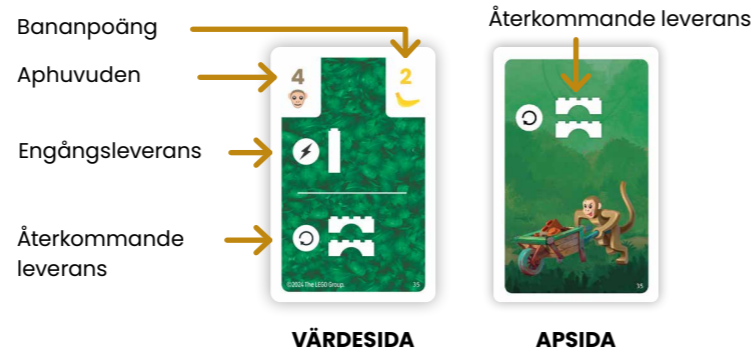
Men du kan även köpa de **flerfärgade korten** oavsett vilken färg det är på dekorationsbiten.



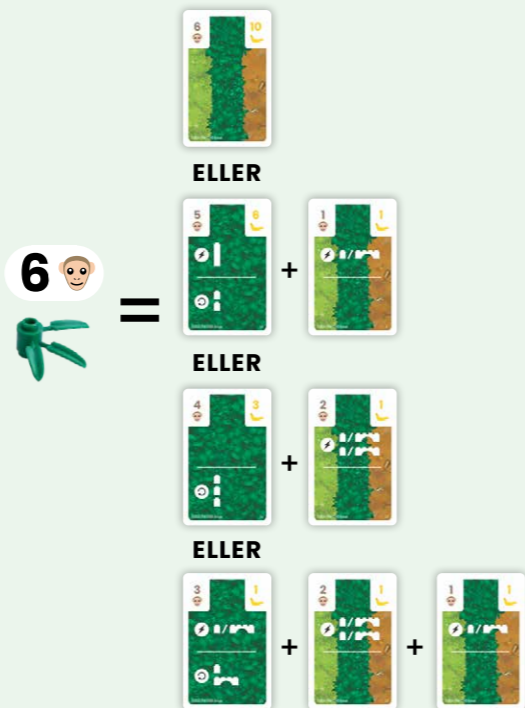
Du får köpa **ett eller flera apkort** för dina aphuvuden, men du får bara ta **det översta kortet i varje hög**. Korthögarna kan få slut på kort.

Du behöver inte spendera alla aphuvuden, men de som blir över **får du inte spara** till nästa omgång.

Apkorten har en **värdesida** och en **apsida**:



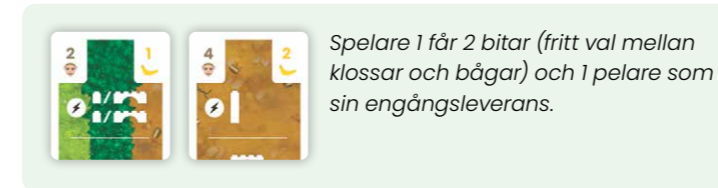
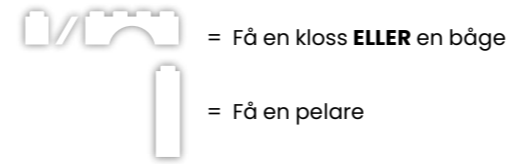
Spelare 2 har byggt en trappa med 6 bågar från ett mörkgrönt startområde och har därför avslutat den med en mörkgrön dekorationsbit, som inte är den högsta av sin färg. Spelare 2 får därför 6 aphuvuden och kan t.ex. spendera dem så här:



Var uppmärksam på vilken färg du väljer att börja bygga från när det är din tur, eftersom den avgör vilka apkort som du kan köpa.

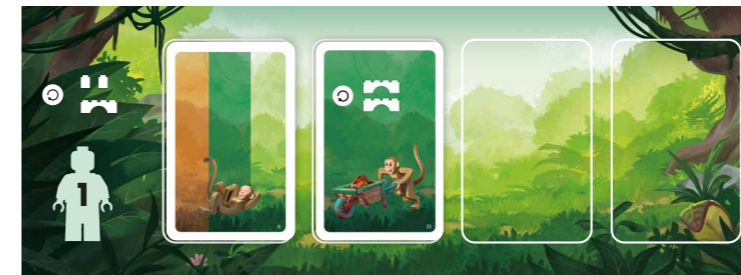
5 FÅ ENGÅNGSLEVERANS

Få en engångsleverans av de bitar som visas på värdesidan på det eller de apkort som du har köpt.

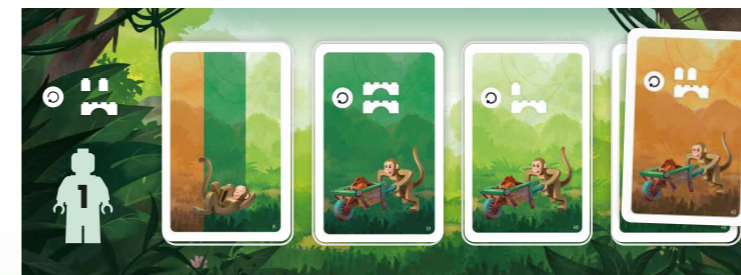


6 FÅ ÅTERKOMMANDE LEVERANS

Vänd apkort(en) med **apsidan** uppåt och lägg på de tomma platserna på din spelarbricka.

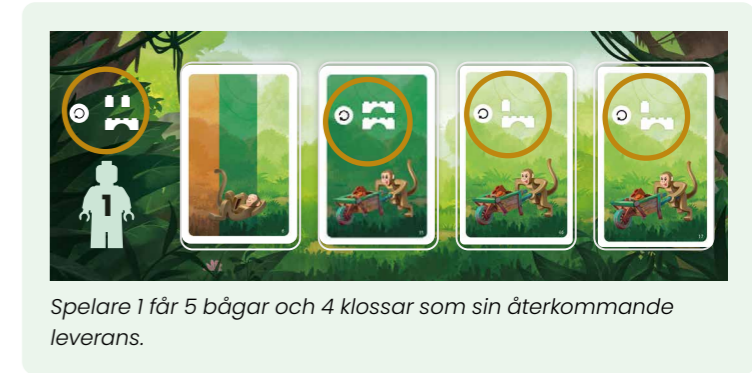


Det finns plats för **fyra synliga apkort** på spelarbrickan. När du får fler apkort än så får du **lägga de nya apkorten ovanpå de befintliga** på spelarbrickan.



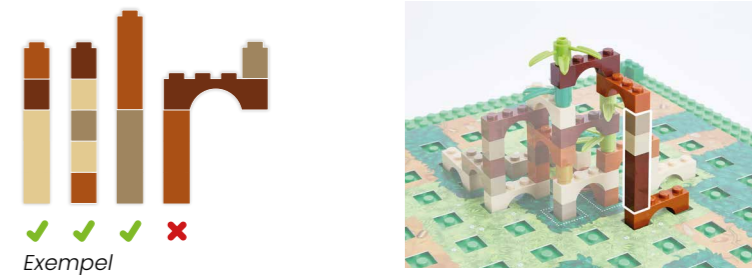
Om du köper **flera apkort under samma omgång** och spelarbrickan är full så är det tillåtet att lägga dessa nya apkort ovanpå varandra.

Få din återkommande leverans av bitar enligt bilden till vänster på din spelarbricka OCH bilderna på de apkort som ligger överst på brickan.

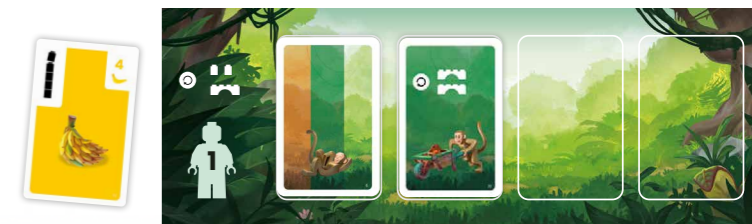


7 TA BONUSKORT

Om någon del av din trappa har **minst fem klossar på höjden** får du ta ett bonuskort. Observera att pelare räknas som tre klossar och att det inte får finnas några bågar i stapeln:



Bonuskortet ger dig **4 bananpoäng**. Du får bara ta **1 bonuskort** per omgång. Lägg bonuskortet bredvid spelarbrickan så att alla kan se det.



8 TA TROFÉKORT

Trofékorten samt apan, fjärilen och grodan är knutna till olika händelser. Trofékorten kan byta ägare under spelets gång, och den som har trofékortet vid spelets slut kan få fler eller färre bananpoäng 🍌.

Fjärilen och grodan är valfria och vi rekommenderar att ni spelar några spel innan ni börjar använda dem.

Apan

Om du har satt en **guldfärgad dekorationsbit** under din tur får du ta apan och sätta den på en ledig ändknopp på en båge i **vilken trappa du vill** för att blockera motspelarna från att bygga där.

Ta **aprotrofékortet** som är värt 2 bananpoäng 🍌 från bordet eller den spelare som har det för tillfället. Lägg kortet bredvid din spelarbricka.

Fjärilen (valfri)

Om du har satt den **högsta dekorationsbrickan oavsett färg** (ingen annan får vara lika hög) sätter du fjärilen på den dekorationsbiten.

Ta **fjärilstrofékortet** som är värt 2 bananpoäng 🍌 från bordet eller den spelare som har det för tillfället. Lägg kortet bredvid din spelarbricka.

Grodan (valfri)

När det är din tur har du möjlighet att ta **grodtrofékortet** som låter dig ta en extra pelare från sorteringslådan. Du får bara ta extrapelaren samtidigt som du tar kortet från bordet eller den spelare som har det för tillfället. Grodtrofékortet ger dig **minus 3** bananpoäng 🍌.

Ta **grodtrofékortet** och lägg bredvid din spelarbricka och sätt grodan på den **lägsta ändknoppen** i trappan som du just har byggt.



Här kan du sätta apan.



Här måste du sätta fjärilen



Här måste du sätta grodan

SÅ HÄR SLUTAR SPELET

När det **inte finns tillräckligt många bitar** kvar av en viss sort för att en spelare ska kunna avsluta sin tur är spelet nästan slut. Spelet fortsätter omgången ut så att alla spelare får spela lika många gånger, men de som inte kan uppfylla sina leveranser tar inga bitar alls.

När omgången är avslutad vänder spelarna på **alla sina apkort** på spelarbrickorna och räknar ihop bananpoängen 🍌 på korten tillsammans med de på bonuskortet och trofékorten (apan, fjärilen, grodan).

Vinnaren är den som har **flest bananpoäng** 🍌!

Om flera spelare har fått **lika många poäng** är det den som har apotrofékortet som vinner, eller så delar de på segern om ingen av dem har det.



Ha det så kul!



Spelidé: David Gordon & TAM

Illustrationer: AMEET och Matthieu MARTIN

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