

# MONKEY PALACE



## PRAVIDLÁ HRY OPIČÍ PALÁC

*Kedysi dávno vyrástol v džungli imponantný palác. Dlhé roky ležal opustený, až...*



*Teraz je na každom z vás, aby ste Opičí palác znovu postavili.*

### CIEĽ HRY OPIČÍ PALÁC

V hre Opičí palác budete súťažiť o to, kto v tomto paláci postaví najlepšie schodisko. Cieľom hry je získať čo najviac banánov 🍌.

Čím vyššie schodisko postavíte a čím viac oblúkov naň použijete, tým viac stavebných dielikov a najmä banánov 🍌 získate.

Hra končí, keď niektorý z hráčov nemá k dispozícii dostatok stavebných dielikov.



**Vítazom sa stane hráč s najväčším počtom banánov.**



# HERNÉ SÚČASTI

## STAVEBNÉ DIELIKY

80 oblúkov



80 kociek



16 pilierov



## DEKORATÍVNE DIELIKY

32 bambusových listov a  
16 zlatých dielikov



## DIELIKY ZVIERAT

1 opica



1 motýľ



1 žaba

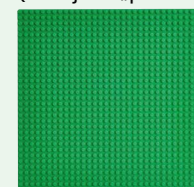


## OSTATNÉ DIELIKY

4 rohové dieliky



1 podložka na stavanie  
(ďalej len „podložka“)



1 x 11023

## KARTY

67 opičích kariet



14 bonusových kariet



3 karty trofeji

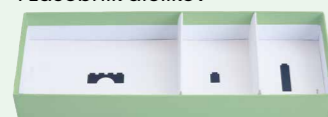


## OSTATNÉ HERNÉ SÚČASTI

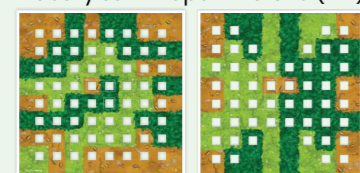
4 dosky hráčov



1 zásobník dielikov



2 dosky so 4 mapami terénu (1-4)



Naskenovaním kódu QR si môžete pozrieť **video s pravidlami** a nájsť pravidlá hry v iných jazykoch:



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

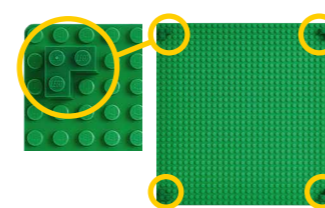


## PRÍPRAVA HRY

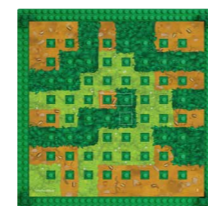
**1** Všetky **stavebné dieliky** roztriedte do príslušných priehradiek zásobníka dielikov.



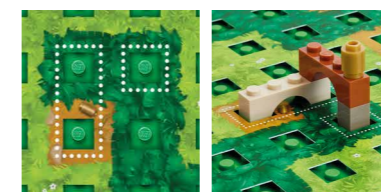
**2** Štyri **rohové dieliky** umiestnite na podložku tak, ako je znázornené na obrázku.



**3** Vyberte si jednu **mapu terénu** a umiestnite ju na podložku. Pri vašej prvej hre vám odporúčame hrať s mapou terénu 1 (pozri číslo v rohu mapy).



**4** Umiestnite **jednu kocku a dva oblúky ľubovoľnej farby** do bielo označenej oblasti na hornej strane mapy terénu. Teraz ste postavili počiatkové schodisko. Na koniec schodiska umiestnite **jeden zlatý dekoratívny dielik**.



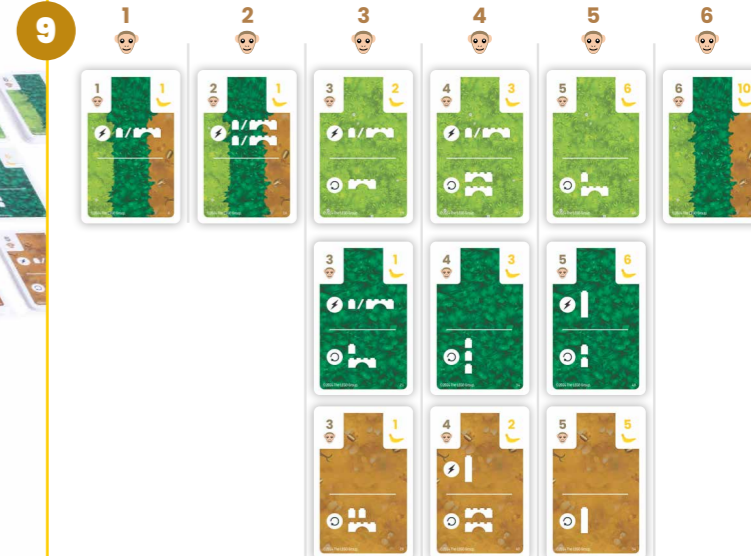
**5** **Dekoratívne dieliky** umiestnite na stôl v dosahu všetkých hráčov. Alebo si s nimi užite kopec zábavy pri vytváraní parádnej džungle okolo mapy terénu, kde zostanú, kým ich nebudete v hre potrebovať.

**6** Zo **žltých bonusových kariet** vytvorte balíček a položte ho na hraciu plochu.

**7** **Kartu opičej trofeje** položte vedľa žltých bonusových kariet a na kartu položte **dielik opice**.

**8** **Motýľ** a **žaba** predstavujú mikrorozšírenia, ktoré do hry vnášajú ešte viac zábavy a rozmanitosti. Pred ich zaradením odporúčame odohrať niekoľko hier. Ak sa rozhodnete hrať s jedným z nich, prípadne s oboma, umiestnite **kartu motýľej trofeje** vedľa karty opičej trofeje a na kartu položte dielik motýľa. Potom urobte to isté s **kartou žabacej trofeje** a dielikom žaby.

## ROZLOŽENIE OPIČÍCH KARIET



**9** V ľavom hornom rohu **opičích kariet** je uvedená ich hodnota v opičích dukátoch (ďalej len dukáty). Zoradte opičie karty podľa ich hodnoty a farby, **ako je znázornené na obrázku vyššie**.

Viacfarebné opičie karty **v hodnote 1 a 2 dukátov** poukladajte na dve samostatné hromádky. Opičie karty **v hodnote 3, 4 a 5 dukátov** rozložte na deväť samostatných hromádok rozdelených podľa farieb (svetlozelená, tmavozelená a zlatá). Viacfarebné opičie karty **v hodnote 6 dukátov** položte na jednu samostatnú hromádku.



**10** Hráč, ktorý ako posledný zjedol banán, si vezme jednu **dosku hráča** a stavebné dieliky uvedené na **zadnej strane** dosky hráča. Môže si zvoliť stavebné dieliky ľubovoľnej farby – rovnakej alebo rôznych farieb.



Predná strana



Zadná strana

Dosku hráča otočte **prednou stranou nahor** a položte ju pred seba.

Potom si ostatní hráči, v poradí v smere hodinových ručičiek, podľa vyššie uvedeného postupu, postupne vezmú svoju dosku hráča a stavebné dieliky uvedené na zadnej strane ich dosiek.

**Týmto sa príprava na hru končí a vy môžete začať hrať!**

# PRIEBEH HRY

Hra pozostáva z jednotlivých kôl, v ktorých sa hráči, počnúc začínajúcim hráčom a ďalej v smere hodinových ručičiek, striedajú vo svojich ťahoch. Vo svojom ťahu musíte vykonať nasledujúce akcie. Všetky akcie sú podrobne vysvetlené na ďalších stranách.

## 1 STAVBA SCHODISKA

Zo svojich stavebných dielikov postavte jedno schodisko opičieho paláca. Venujte pozornosť farbe podkladu počiatočného bodu schodiska.



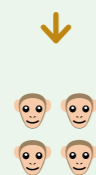
## 2 DEKORÁCIA SCHODISKA

Na koniec schodiska umiestnite dekoratívny dielik vo farbe zodpovedajúcej počiatočnému bodu.



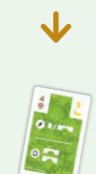
## 3 ZISK OPIČÍCH DUKÁTOV

Spočítajte počet vami umiestnených oblúkov a za každý oblúk dostanete jeden dukát. Pripočítajte si jeden dukát, ak je váš dekoratívny prvok na vami práve postavenom schodisku v danej farbe najvyššie.



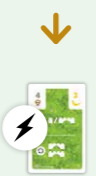
## 4 NÁKUP OPIČÍCH KARIET

Za získané dukáty si môžete kúpiť opičie karty v rovnakej farbe, akú farbu má váš dekoratívny dielik. Opičie karty vám poskytnú stavebné dieliky a banány.



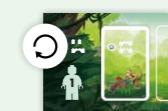
## 5 POUŽITIE JEDNORAZOVEJ ZÁSIELKY

Využite jednorazovú zásielku stavebných dielikov.



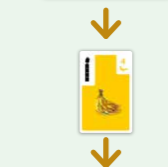
## 6 PRAVIDELNÝ PRÍJEM ZÁSIELOK

Zabezpečte si pravidelnú dodávku stavebných dielikov. Umiestnite opičiu kartu stranou opičieho zásobovača nahor na svoju dosku hráča.



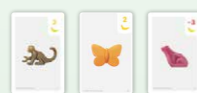
## 7 ZISK BONUSOVEJ KARTY

Ak je časť schodiska, ktoré ste postavili, vysoká aspoň päť kociek, vezmite si bonusovú kartu.



## 8 ZISK KARIET TROFEJÍ

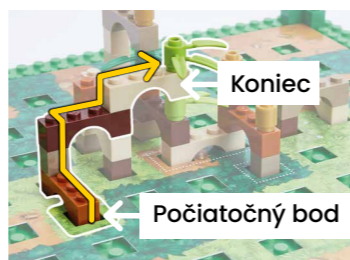
Ak ste vo svojom ťahu aktivovali nejaké karty trofejí, vezmite si kartu(y) trofejí.



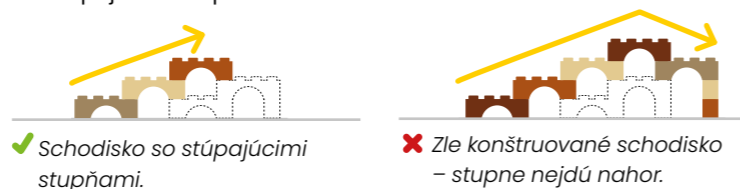
**Koniec ťahu hráča. Na ťahu je hráč sediaci v smere hodinových ručičiek.**

## 1 STAVBA SCHODISKA

Schodisko sa skladá z **jedného alebo viacerých oblúkov** a v mnohých prípadoch aj z nosných kociek a pilierov. Oblúky tvoria stupne stúpajúceho schodiska. Schodisko musí tvoriť **priamu stúpajúcu trasu** z mapy terénu, čiže musí mať počiatočný a koncový bod.



Na schodisku, ktoré staviate, **musí byť každý oblúk umiestnený vyššie ako ten predchádzajúci** a musí tvoriť priamu trasu na vrchol so stúpajúcimi stupňami.



Na podopretie alebo zvýšenie schodiska je možné použiť **kocky a piliere**.



Na stavbu schodiska môžete použiť **ľubovoľný počet stavebných dielikov**. Na farbe stavebných dielikov nezáleží. Všetky stavebné dieliky, ktoré v tomto ťahu nepoužijete, si môžete ponechať do ďalších ťahov.

*David môže vo svojom prvom ťahu vďaka dvom oblúkom postaviť napr. toto schodisko.*



*Ester vo svojom prvom ťahu môže vďaka svojim dvom oblúkom a jednej kocke postaviť napr. takého schodisko.*



## PRAVIDLÁ STAVBY

### A. POČIATOČNÝ BOD

Schodisko **musíte** založiť na niektorom z voľných výstupkov na mape terénu.



### B. POČIATOČNÝ DIELIK

Schodisko môžete začať stavať z ľubovoľného stavebného dielika.



### C. KONCOVÝ DIELIK

Schodisko **musíte** ukončiť oblúkom.

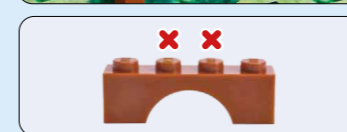


### D. STAVBA NA ĽUBOVOĽNÝCH DIELIKOKH

Stavať môžete na ľubovoľných dielikoch s voľným výstupkom, vrátane dekoratívnych dielikov.

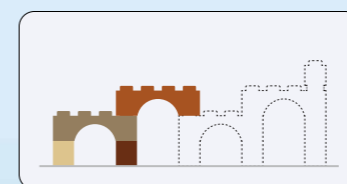


Nikdy však nesmiete nič umiestniť na **jeden z dvoch stredových výstupkov** iného oblúka.



### E. PRIPOJENIE SCHODISKA

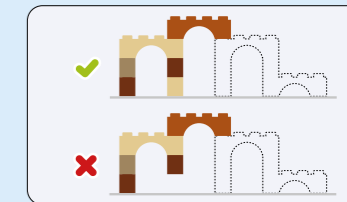
Schodisko **musíte** vždy pripojiť aspoň k jednému z dielikov, ktorý je už pripojený k mape terénu.



Vo veľmi zriedkavých prípadoch sa stáva, že nemôžete pripojiť schodisko k existujúcej stavbe na mape terénu. V takýchto prípadoch si vezmete svoju pravidelnú zásielku stavebných dielikov a čakajte do ďalšieho kola.

### F. STABILITA SCHODISKA

Každý stavebný dielik schodiska musíte dokonale podprieť.



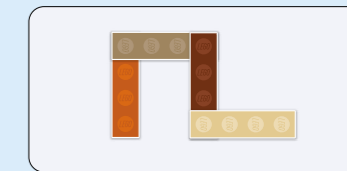
### G. DVA OBLÚKY NAD SEBOU

Za žiadnych okolností nesmiete prekryť jeden oblúk druhým oblúkom.



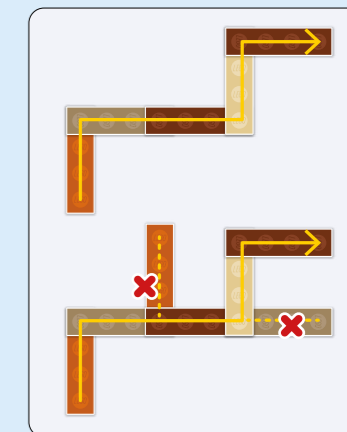
### H. ZMENA SMÉRU

Schodisko môžete otočiť o 90 stupňov.



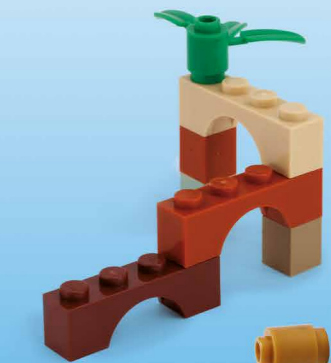
### J. POUŽÍVANIE OBLÚKOV LEN AKO NÁSLEDNÝCH STUPŇOV

Schodisko musí vytvárať priamu trasu (vrátane pravouhlých zákrut, avšak bez vetvenia) z mapy terénu k dekoratívnejmu dieliku. Každý umiestnený oblúk musí smerovať hore na koniec schodiska.



Preto nesmiete nikdy umiestniť oblúky ako oporné prvky, ktoré sa vychýľujú od priamej línie trasy.

**TIP:** Hernú dosku môžete otáčať, aby ste sa na ňu pozreli z rôznych uhlov, a môžete začať odznova, ak počas stavania zistíte, že na mape terénu je vhodnejšie miesto na stavbu niekde inde.



## 2 DEKORÁCIA SCHODISKA

Po dokončení stavby schodiska musíte pridať dekoratívny dielik, zodpovedajúci farbe počiatočného bodu schodiska.

Dekoratívny dielik umiestnite na koniec schodiska.



## 3 ZISK OPIČÍCH DUKÁTOV

Spočítajte počet vámi umiestnených oblúčkov na schodisku. Za **každý oblúk**, ktorý ste umiestnili na práve postavené schodisko, dostanete **1 dukát**. Ak má váš dekoratívny dielik na schodisku, ktoré ste práve postavili, **farbu, ktorá je v danom okamihu najvyššie**, dostanete **1 dukát navyše**. **Nezabudnite!** Hodnotí sa výška farby, nie výška dielika. Ten môže byť nižšie ako dekoratívny dielik inej farby.



David postavil schodisko s tromi oblúčkmi (3 dukáty) a umiestnil naň dekoratívny dielik svetlozelenej farby, ktorá je v súčasnosti umiestnená najvyššie (1 dukát). To mu dáva spolu 4 dukáty.

## 4 NÁKUP OPIČÍCH KARIET

Za svoje získané dukáty si môžete nakupovať opičie karty. Opičia karta, ktorú si kúpite, **musí mať rovnakú farbu ako dekoratívny dielik na konci schodiska**, ktoré ste práve postavili.



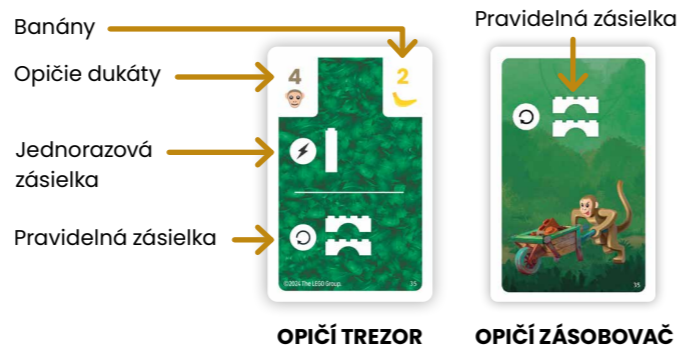
**Viacfarebné karty** však môžete získať bez ohľadu na farbu dekoratívneho dielika, ktorý ste umiestnili na schodisko.



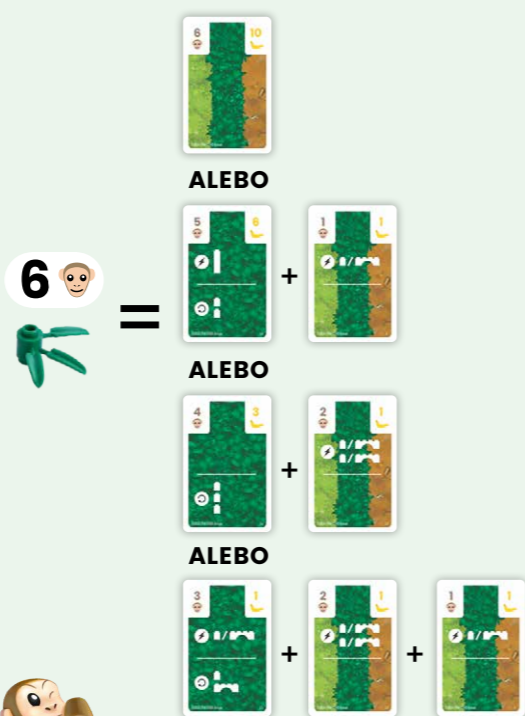
Za svoje dukáty si máte možnosť kúpiť **jednu alebo viac opičích kariet**, ale v každom ťahu si môžete vziať **len vrchnú kartu z každej hromádky**. V priebehu hry sa môže stať, že v niektorých hromádkach dôjdu karty.

Nemusíte využiť všetky získané dukáty, ale **nemôžete si ich preniesť** do ďalšieho ťahu.

Opičia karta vždy obsahuje stranu **opičieho trezora** a **opičieho zásobovača**.



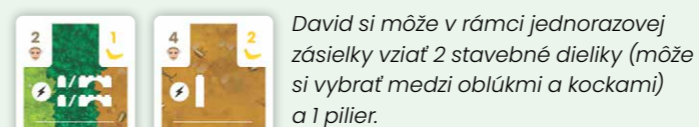
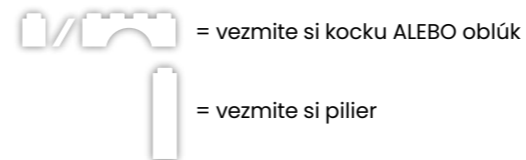
Z tmavozeleného počiatočného bodu postavila Ester schodisko so 6 oblúčkmi a na jeho koniec umiestnila tmavozelený dekoratívny dielik, ktorý nie je najvyšším tmavozeleným dielikom. Získala 6 dukátov a môže si vybrať z ponuky, napr.



Na začiatku svojho ťahu venujte pozornosť farbe počiatočného bodu schodiska. Tá určuje, ktoré karty opíc si budete môcť zaobstaráť.

## 5 POUŽITIE JEDNORAZOVEJ ZÁSIELKY

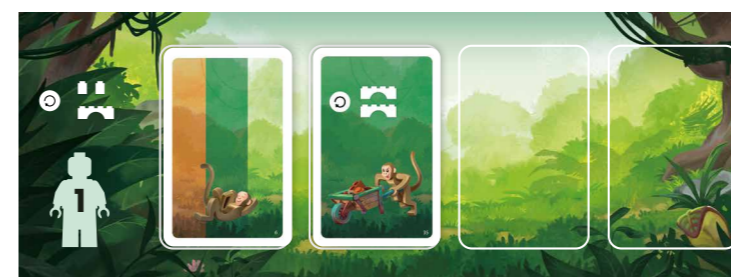
Využite jednorazovú zásielku uvedenú na strane **opičieho trezora** na opičej karte (opičích kartách), ktorú ste si zakúpili v tomto ťahu.



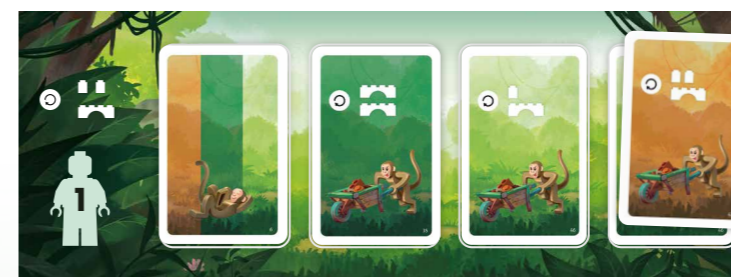
David si môže v rámci jednorazovej zásielky vziať 2 stavebné dieliky (môže si vybrať medzi oblúčkmi a kockami) a 1 pilier.

## 6 PRAVIDELNÝ PRÍJEM ZÁSIELOK

Otočte opičiu kartu (karty) stranou **opičieho zásobovača** nahor a umiestnite ju (ich) na ľubovoľné voľné miesto na svojej doske hráča.

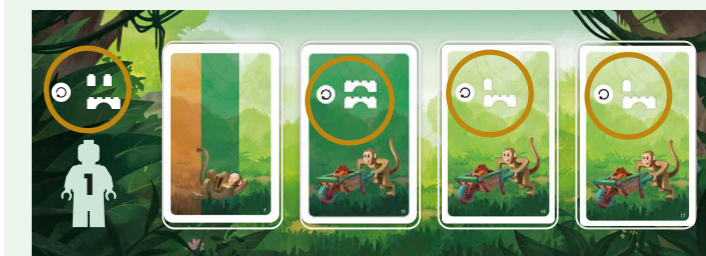


Na vašej doske hráča máte k dispozícii 4 kolónky, na ktoré **môžete umiestniť** štyri aktívne karty. Ak chcete po zakúpení umiestniť akúkoľvek ďalšiu opičiu kartu, musíte ju umiestniť na **ktorúkoľvek zo stávajúcich kariet**, ktoré sa okamžite stanú neaktívnymi.



Ak počas jedného ťahu získate **niekoľko opičích kariet** a vaša doska hráča je zaplnená, môžete tieto nové opičie karty umiestniť na svoju dosku hráča jednu na druhú.

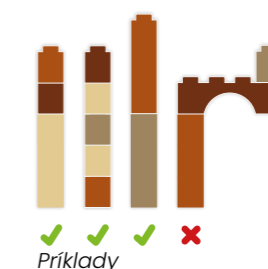
Zaobstarajte si pravidelnú zásielku, ako je uvedené na ľavej strane dosky hráča a na všetkých vrchných opičích kartách umiestnených na vašej doske hráča.



David si ako svoju pravidelnú zásielku môže vziať 5 oblúčkov a 4 kocky.

## 7 ZISK BONUSOVEJ KARTY

Ak má vaše schodisko **výšku aspoň päť kociek**, môžete si vo svojom ťahu vziať **bonusovú kartu**. Nezabudnite, že pilier sa počíta za tri kocky a že oblúky do tohto počtu nemôžete započítať!



Príklady



Za každú **bonusovú kartu** získate **4 banány**. V každom ťahu si môžete vziať **len 1 bonusovú kartu**. Bonusovú kartu umiestnite vedľa svojej dosky hráča tak, aby bola viditeľná pre všetkých ostatných spoluhráčov.



## 8 ZISK KARIET TROFEJÍ

Karty trofejí – opica, motýl a žaba – sú prvkami spojenými s rôznymi akciami hráčov. Karty trofejí sa môžu počas hry presúvať od jedného hráča k druhému a hráč, ktorý má na konci hry určitú kartu trofeje, buď získa, alebo stratí banány 🍌.

Motýl a žaba sú voliteľné a pred ich použitím odporúčame odohrať niekoľko hier.

### Opica

Ak ste vo svojom ťahu umiestnili **zlatý dekoratívny dielik** 🍌, musíte na **jeden z voľných koncových výstupkov oblúka** akéhokoľvek schodiska umiestniť dielik opice, aby ste súperom zabránili v stavbe z tohto výstupku. Zoberte si kartu opičej trofeje v hodnote 2 banánov 🍌 z hracej plochy alebo od hráča, ktorý ju práve drží. Kartu položte vedľa svojej dosky hráča.

### Motýl (voliteľné)

Ak ste umiestnili **dekoratívny dielik ľubovol'nej farby** na najvyššie miesto (aj v prípade zhody), musíte na tento dielik umiestniť motýľa. **Zoberte si kartu motýľej trofeje** v hodnote 2 banánov 🍌 z hracej plochy alebo od hráča, ktorý ju práve drží. Kartu položte vedľa svojej dosky hráča.

### Žaba (voliteľné)

Počas svojho ťahu si môžete vziať kartu žabej trofeje, ktorá vám umožní okamžite si vziať ďalší pilier zo zásobníka dielikov. **Až keď si zoberiete kartu žabej trofeje** z hracej plochy alebo od spoluhráča, ktorý ju práve drží, môžete si vziať ďalší pilier. Karta žabej trofeje má hodnotu **-3 banány** 🍌.

Vezmite si kartu žabej trofeje z hracej plochy alebo od hráča, ktorý ju práve drží. Kartu položte vedľa svojej dosky hráča a dielik žaby umiestnite na **najnižší voľný koncový výstupok** schodiska, ktoré ste práve postavili.

## KONIEC HRY

Koniec hry nastáva v okamihu, keď na konci svojho ťahu niektorý z hráčov **nemá dostatok stavebných dielikov**, ktoré by si mohol vziať. Hra pokračuje do konca kola, aby sa zabezpečilo, že všetci hráči odohrali rovnaký počet ťahov.

Po skončení posledného kola všetci **obráťte všetky opičie karty na svojej doske hráča**. Potom na všetkých opičích kartách, ako aj na bonusových kartách a kartách trofejí (opica, motýl, žaba) spočítajte všetky získané banány 🍌.

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý **získal najvyšší počet banánov** 🍌.

**V prípade remízy** vyháva hráč s kartou opičej trofeje. Ak ani jeden z hráčov nemá kartu opičej trofeje, o výhru sa podelia.



Možnosti umiestnenia dielika opice.



Ukážka umiestnenia dielika motýľa.



Ukážka umiestnenia dielika žaby.



**Veľa zábavy pri hraní!**



Návrh hry: David Gordon & TAM

Ilustrácie: AMEET a Matthieu MARTIN

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