

MONKEY PALACE PRAVILA

Pred davnimi časi so v džungli postavili imenitno palačo. Dolga leta je ležala zapuščena, dokler...



Prišel je čas, da ponovno zgradite Opičjo palačo.

CILJ IGRE OPIČJA PALAČA

V igri Opičja palača želite z izgradnjo najlepših stopnišč zbrati čim več banan 🍌.

Višje stopnišče, sestavljeno iz čim več Obokov, vam bo prineslo nove kocke in več banan 🍌.

Igra se konča, ko zmanjka kock v škatlici za kocke.



Zmagovalec je igralec z največjim številom banan!



VSEBINA

KOCKE

80 Obokov



80 Enk



16 Stebričkov



OKRASKI

32 Bambusovih listov in 16 Zlatih opek



ŽIVALI

1 Opica



1 Metulj



1 Žaba

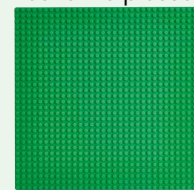


PLOŠČA

4 kotniki



1 osnovna plošča



1 x 11023

KARTICE

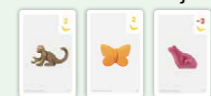
67 opičjih kart



14 bonus kart



3 kartice s trofejmi



DODATNI DELI

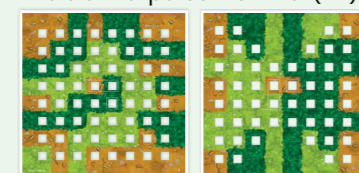
4 plošče za igralce



1 škatlica za kocke



2 lista s 4 razporeditvami tal (1-4)



Skenirajte kodo QR in si ogledate **videoposnetek** s pravili in najdete pravila v drugih jezikih:



dottedgames.com/monkeypalace

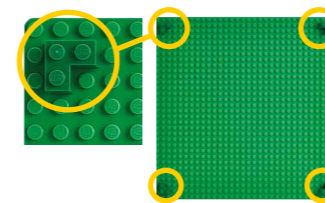


PRIPRAVA

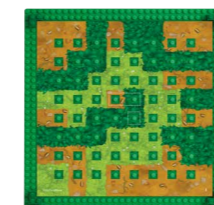
1 Razporedite **kocke** v ustrezne predale **škatlice za kocke**.



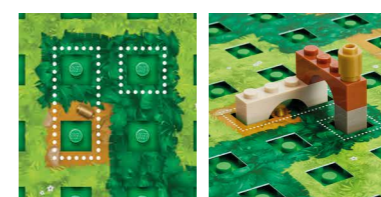
2 Štiri **kotnike** pritrдите na osnovno ploščo, kot je prikazano na sliki.



3 Izberite poljubno **razporeditev tal** in jo postavite na osnovno ploščo. Za prvo igro priporočamo, da igrate s razporeditvijo 1 (glejte številko v kotu).



4 Postavite **eno Enko in dva Oboka** poljubne barve na belo označena mesta na razporeditvi tal. Zgradili ste začetno stopnišče. Na konec stopnišča postavite **Zlato opeko**.



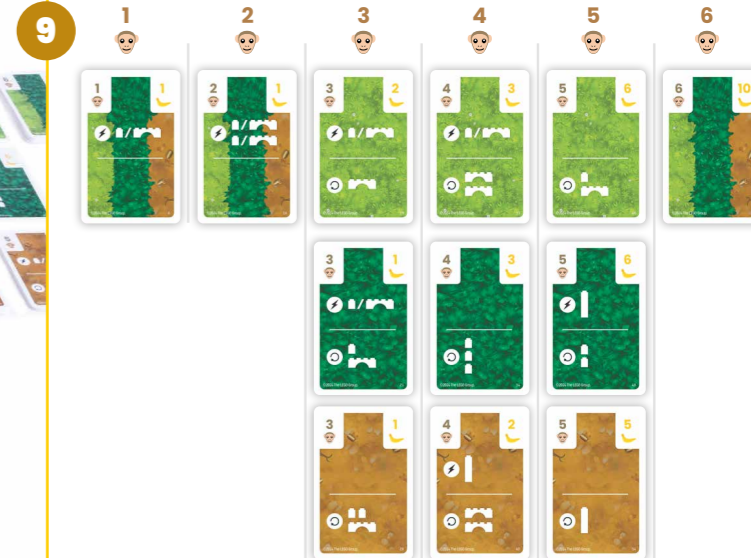
5 Preostale **okraske** zberite v kupček na mizi ali pa se pozabavajte in z njimi zgradite "cool" džunglo po robu osnovne plošče. Vsaj dokler okrasov ne boste potrebovali za igro.

6 **Rumene bonus kartice** položite na kupček.

7 **Opico** postavite na **kartico s trofejo za opico**.

8 **Metulj** in **Žaba** sta mikro razširitvi, ki dodata še več zabave in raznolikosti. Predlagamo, da odigrate nekaj iger, preden ju vključite v igro. Če se odločite za igro z enim ali obema, postavite Metulja na **karto s trofejo za metulja**, Žabo pa na **karto s trofejo za žabo**.

PRIPRAVA OPIČJIH KART



9 V zgornjem levem kotu **opičjih kart** je prikazana njihova vrednost (opičje dobroimetje). Kartice opic razvrstite po vrednosti in barvi, **kot je prikazano na zgornji fotografiji**.



Raznobarvne opičje kartice, za katere potrebujete **opičje dobroimetje 1 oz. 2**, položite na dva ločena kupčka. Opičje kartice, za katere potrebujete **opičje dobroimetje 3, 4 oz. 5**, položite na devet ločenih kupčkov, razdeljenih po barvi (svetlo zelena, temno zelena in zlata). Raznobarvne kartice opic, za katere potrebujete **opičje dobroimetje 6**, položite na ločen kupček.

10 Igralec, ki je nazadnje jedel banano, vzame **ploščo za igralca št.1** skupaj s kockami, ki so prikazane na **hrbni strani** plošče. Izberete lahko kocke različnih ali enake barve.



Sprednja stran

Zadnja stran

Ploščo obrnite nazaj na **sprednjo stran** in jo postavite pred sebe.

Naslednji igralec v smeri urinega kazalca, vzame ploščo za igralca št.2 in kocke, prikazane na hrbtni strani, nato obrne svojo ploščo in jo postavi pred sebe. Podobno nadaljujeta tudi igralec 3 in igralec 4.

Priprava igre je zdaj končana!

POTEK KROGA

Igra se igra v krogih. Ko je igralec na potezi, mora izvesti spodaj navedene korake. Vsak korak je podrobno razložen na naslednjih straneh.

1 ZGRADITE STOPNIŠČE

Zgradite eno stopnišče v opičji palači s kockami, ki so vam na voljo. Bodite pozorni na barvo tal na začetni točki vašega stopnišča.



2 OKRASITE SVOJE STOPNIŠČE

Na konec svojega stopnišča postavite okrasek, ki ustreza barvi začetne točke.



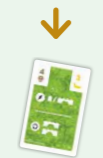
3 PREŠTEJTE OPIČJE DOBROIMETJE

Preštajte število Obokov, ki ste jih uporabili za izgradnjo svojega stopnišča. To je vaše opičje dobroimetje. Dobroimetje povečajte za ena, če je vaš okrasek na najvišjem stopnišču v barvi začetne točke.



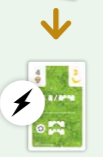
4 KUPITE OPIČJIE KARTE

Z opičjimi dobroimetjem, lahko kupite opičje karte enake barve, kot je vaš okrasek. Opičje kartice vam dajo nove kocke in banane.



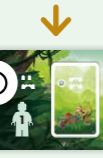
5 VZEMITE ENKRATNO DOBAVO

Vzemite enkratno dobavo kock.



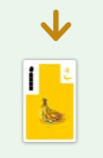
6 VZEMITE OPIČJO DOBAVO

Opičje karte obrnite na opičjo stran in jih položite na igralno ploščo. Vzemite opičjo dobavo kock.



7 VZEMITE BONUSNO KARTO

Če je del vašega zgrajenega stopnišča sestavljen iz vsaj pet Enk, vzemite bonus karto.



8 VZEMITE KARTICE S TROFEJAMI

Če ste v svoji potezi upravičeni do katere od kart s trofejami, vzemite karto(e) s trofejami.



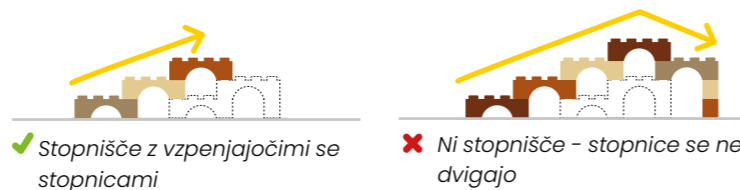
Vaše pozteze je konec. Naslednji na potezi je igralec na levi.

1 ZGRADITE STOPNIŠČE

Stopnišče je sestavljeno iz **enega ali več Obokov** in v mnogih primerih tudi iz Enk in Stebričkov. Oboki predstavljajo stopnice v vzpenjajočem se stopnišču. Stopnišče mora imeti **neposredno pot** z osnovne plošče, zato ima stopnišče **začetno točko** in **konec**.



Na stopnišču, ki ga gradite, **mora biti vsak obok postavljen višje** od prejšnjega in mora nadaljevati neposredno pot do konca stopnišča.



Enke in Stebričke lahko uporabite za podporo ali podaljšanje stopnišča.



Za gradnjo stopnišča lahko uporabite **poljubno število kock**. Barva kock ni pomembna. Vse kocke, ki jih ne uporabite v svoji potezi, lahko shranite za prihodnje poteze.

Primer: Med svojo prvo potezo igralec 1 s svojima dvema Obokoma zgradi stopnišče.



Primer: Med drugo potezo, lahko zgradi stopnišče z dvema Obokoma in Enko.



PRAVILA GRADNJE

A. ZAČETNA TOČKA

Stopnišče se **mora** začeti pritrjeno na osnovno ploščo.



B. ZAČETNA KOCKA

Stopnišče se lahko začne s poljubno kocko.



C. KONEC

Stopnišče se **mora** končati z Obokom.



D. GRADNJA NA VSEH KOCKAH

Gradite lahko na vseh kockah in okraskih, ki imajo prosto mesto za pritrditev.

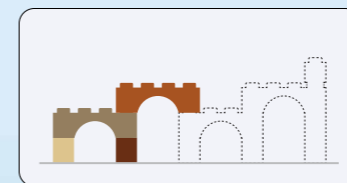


Izjema sta **srednji dve mesti** na Obokih, kjer gradnja ni dovoljena.



E. PRITRDITE STOPNIŠČE

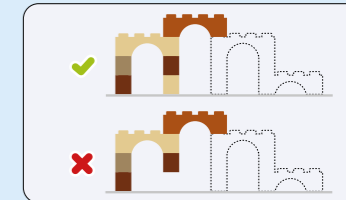
Stopnišče se **mora** pritrčiti na vsaj eno od kock, ki so že na osnovni plošči.



Zelo redko se zgodi, da igralec ne more pritrčiti svojega stopnišča na obstoječo gradnjo na osnovni plošči. V takih primerih igralec vzame svojo ponavljajočo se dobavo kock in počaka do naslednjega kroga.

F. PODPORA STOPNIŠČA

Vsaka kocka v vašem stopnišču mora biti v celoti podprta.



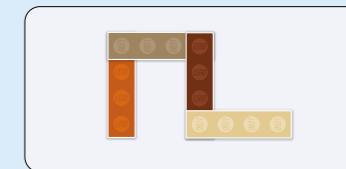
G. OBOK NA OBOK NI DOVOLJEN

Obok ne smete postaviti neposredno na drug Obok.



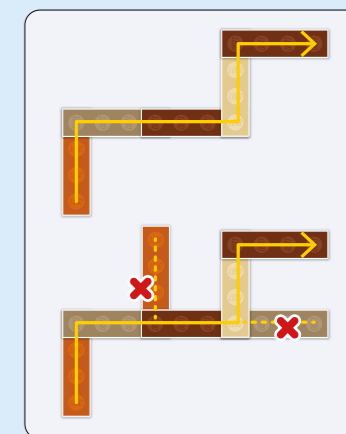
H. SMER

Stopnišče se lahko obrne za 90 stopinj.



I. OBOKE UPORABLJAJTE SAMO KOT NEPOSREDNE STOPNICE

Stopnišče mora imeti neposredno pot od osnovne plošče do okraska. Vsak Obok, ki ga postavite, mora tvoriti korak navzgor proti koncu stopnišča.



Zato igralec ne sme postaviti Obokov kot podporno kocko, ki se odcepi od grajene poti.

NAMIG: Osnovno ploščo lahko obrnete, da si lahko palačo bolje ogledate iz različnih zornih kotov. Med gradnjo lahko začnete znova, če ugotovite, da je drugje na osnovni plošči boljše mesto za gradnjo.



2 OKRASITE SVOJE STOPNIŠČE

Ko ste zgradili svoje stopnišče, morate dodati okrasek, ki ustreza barvi začetne točke vašega stopnišča.

Okrasek postavite na konec svojega stopnišča.



3 PREŠTEJTE OPIČJE DOBROIMETJE

Preštete število Obokov, ki sestavljajo stopnišče. **Za vsak Obok**, ki ste ga **vgradili** na pravkar zgrajeno stopnišče, dobite **1 opičje dobroimetje**. Če je okras v pravkar zgrajenem stopnišču trenutno **najvišji v tej barvi**, dobite **1 dodatno opičje dobroimetje**.



Igralec 1 je zgradil stopnišče s 3 Oboki (opičje dobroimetje je 3) in postavil najvišjo svetlozelen okras (1 dodatno opičje dobroimetje). Igralec 1 ima torej skupaj opičje dobroimetje enako 4.

4 KUPITE OPIČJE KARTE

Opičje dobroimetje lahko porabite za nakup ene ali več opičjih kart. Kupljene opičje karte, se **morajo ujemati z barvo okraska** na koncu stopnišča, ki ste ga pravkar zgradili.



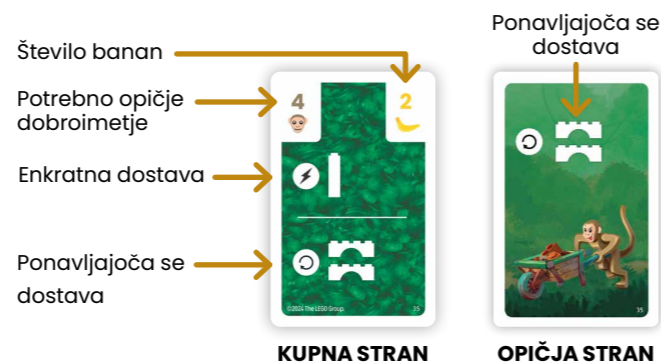
Večbarvne karte lahko kupite, ne glede na to, kakšne barve je okrasek na vašem stopnišču.



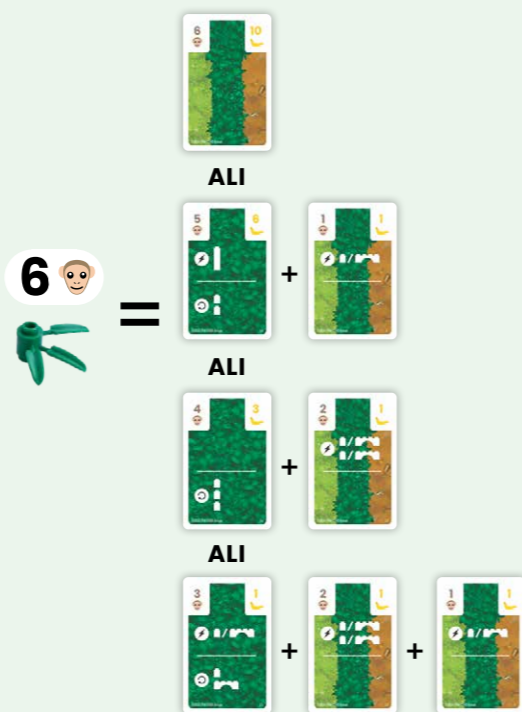
Z opičjim dobroimetjem lahko kupite **eno ali več opičjih kart**, vendar lahko vzamete **le zgornjo karto z vsakega kupčka**. Na kupčkih lahko zmanjka kartic.

Ni vam treba porabiti celotnega opičjega dobroimetja, vendar **doborimetja ne morete prenesti** na naslednjo potezo.

Opičje karte imajo **kupno** in **opičjo stran**:



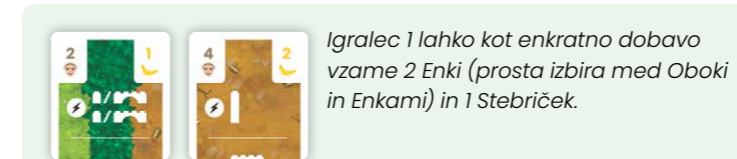
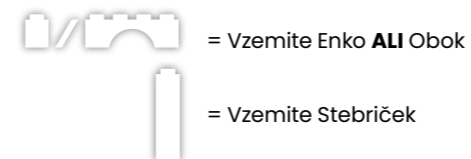
Primer: Igralec 2 je iz temno zelene začetne točke zgradil stopnišče s 6 oboki in postavil temno zelen okras, ki ni najvišji temno zelen okras. Zato je njegovo opičje dobroimetje enako 6. Lahko ga porabi za nakup opičjih kart.



Na začetku gradnje bodite pozorni na barvo začetne točke vašega stopnišča. Od izbire je odvisno, katere opičje karte lahko kupite.

5 VZEMITE ENKRATNO DOBAVO

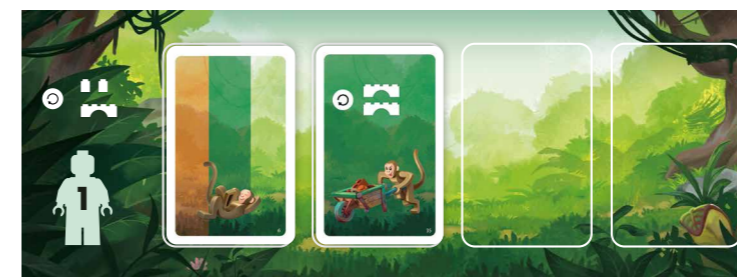
Vzemite enkratno dobavo, ki je prikazana na kupni strani opičjih kart, ki ste jih vzeli v tej potezi.



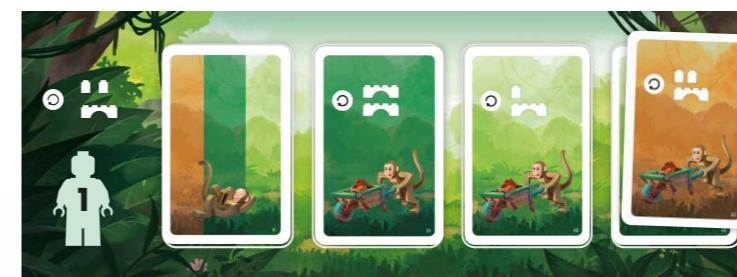
Igralec 1 lahko kot enkratno dobavo vzame 2 Enki (prosta izbira med Oboki in Enkami) in 1 Stebriček.

6 VZEMITE PONAVLJAJOČO SE DOBAVO

Opičje karte obrnite na **opičjo stran** in jih položite na prazna mesta na svoji plošči za igralce.

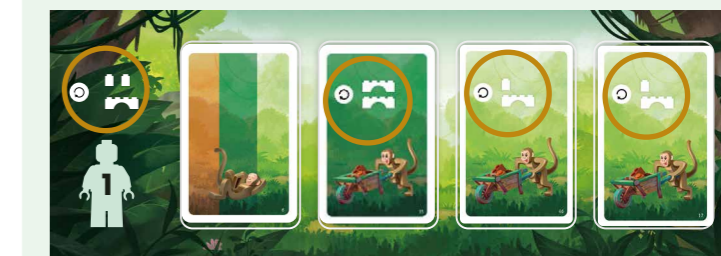


Na vaši plošči za igralce je prostor za **štiri aktivne opičje karte**. Če imate več kot štiri opičje karte, morate preostale opičje karte **položiti na že položene opičje karte** na svoji plošči za igralce.



Če **v eni potezi kupite več opičjih kart** in je vaša plošča za igralce polna, lahko te nove opičje karte položite eno na drugo na ploščo za igralce.

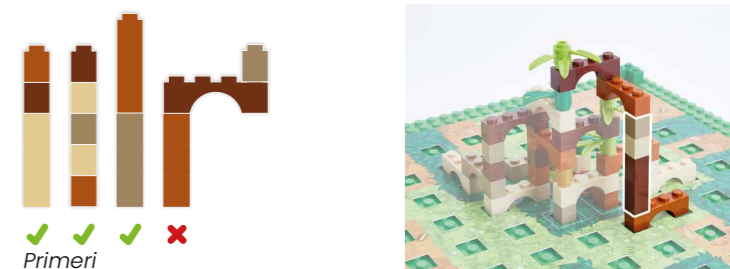
Vzemite ponavljajočo se dobavo, kot je prikazano na levi strani plošče za igralce IN na vseh zgornjih opičjih kartah na plošči.



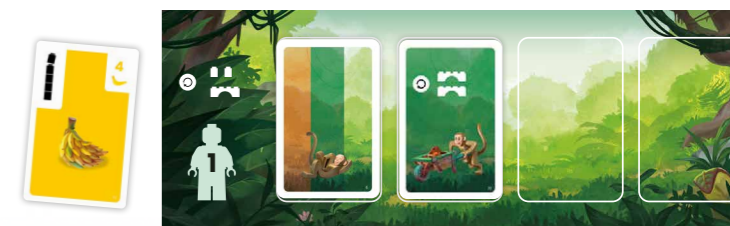
Igralec 1 lahko kot svojo ponavljajočo se dobavo vzame 5 Obokov in 4 Enke.

7 VZEMITE BONUSNE KARTE

Če je del vašega stopnišča **sestavljeno iz vsaj pet Enk**, lahko vzamete bonus karto. Upoštevajte, da Stebriček šteje kot tri Enke IN da Oboki ne štejejo:



Bonus karta vam prinese **4 banane**. V eni potezi lahko vzamete le **1 bonus karto**. Bonus karto položite poleg svoje plošče za igralce, da jo vidijo vsi igralci.



8 VZEMITE KARTICE S TROFEJAMI

Kartice s trofejami, Opica, Metulj in Žaba so elementi, povezani z različnimi akcijami igralcev. Kartice s trofejami lahko med igro zamenjajo igralca. Igralec, ki ima na koncu igre določeno kartico s trofejo, pa dobi ali izgubi banane 🍌.

Uporaba Metulja in Žabe ni obvezna, zato priporočamo, da najprej odigrate nekaj iger brez njiju.

Opica

Če ste v svoji potezi pritrdili **Zlato opeko** 🟡, morate na končno prosto mesto Oboka na **katerem koli stopnišču** pritrditi Opico. Opica nasprotnikom prepreči gradnjo na tem mestu. **Kartico s trofejo opice**, vredno 2 banani 🍌, vzemite s sredine mize ali od igralca, ki jo trenutno ima. Kartico položite poleg svoje plošče za igralce.



Možne postavitve Opice

Metulj (neobvezno)

Če ste postavili **najvišji okrasek katere koli barve** (zares najvišji), morate na vrh okraska pritrditi Metulja. **Kartico s trofejo metulja**, vredno 2 banani 🍌, vzemite s sredine mize ali od igralca, ki jo trenutno ima. Kartico položite poleg svoje plošče za igralce.



Postavitev Metulja

Žaba (neobvezno)

Med svojo potezo lahko vzamete **kartico s trofejo žabe**, ki vam omogoči, da takoj vzamete 1 dodaten Stebriček iz škatlice za opeke. Dodatni Stebriček lahko vzamete šele, ko **vzamete** kartico s trofejo žabe. Kartica s trofejo žabe je vredna -3 banane 🍌.



Postavitev Žabe

Vzemite kartico s trofejo žabe in jo položite poleg svoje plošče za igralca in postavite Žabo na **najnižje prosto mesto** na stopnišču, ki ste ga pravkar zgradili.

KONEC IGRE

Konec igre nastopi, ko na koncu poteze v škatlici za kocke **ni dovolj ene vrste kock**, ki bi jih igralec lahko kupil. Igra se nadaljuje do konca kroga, tako da imajo vsi igralci enako število potez.

Ko je krog končan, **igralci preštejejo banane** 🍌 na svojih opičjih, bonus kartah in karticah s trofejami (opica, metulj, žaba).

Zmagovalec je igralec, ki ima **največ banan** 🍌!

V primeru neodločenega izida je zmagovalec igralec, ki ima kartico s trofejo opice. Če nihče od teh igralcev nima kartice s trofejo opice, si igralci zmagavo razdelijo.



OBILO ZABAVE PRI IGRANJU!



Zamiselnice igre: David Gordon & TAM_x000D_

Ilustracije: AMEET in Matthieu MARTIN_x000D_

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