MONKEY PALACE

SPIELANLEITUNG

Vor langer Zeit wurde ein prächtiger Palast im Dschungel errichtet. Für viele Jahre lag er verlassen da, bis ...

Jetzt ist es eure Aufgabe, den Palast des Affen wiederaufzubauen.

ZIEL DES SPIELS

In Monkey Palace tretet ihr gegeneinander an, um die besten Treppen für den Palast des Affen zu bauen. Versuche so viele Bananen 🍌 wie möglich zu bekommen.

Je höher deine gebaute Treppe ist und je mehr Bogen du dafür verwendest, desto mehr Bausteine und – viel wichtiger – Bananen 🍌 bekommst du.

Das Spiel ist vorbei, wenn keine Bausteine mehr übrig sind.

Wer am Ende die meisten Bananen hat, gewinnt!

SPIELMATERIAL

BAUSTEINE

80 Bogen

80 Einzelsteine

16 Säulen

DEKORATIONEN

32 Bambusblätter &
16 Goldene Steine

TIERE

1 Affe

1 Schmetterling

1 Frosch

WEITERE STEINE

4 Ecksteine

1 Bodenplatte

KARTEN

67 Affenkarten

14 Bonuskarten

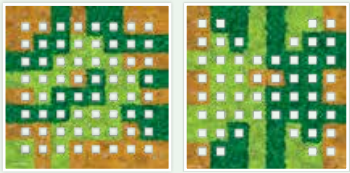
3 Trophäenkarten

WEITERES SPIELMATERIAL

4 Spieltafeln

1 Sortiereinsatz für die Steine

2 Spielpläne mit 4 Bodenkarten (1–4)



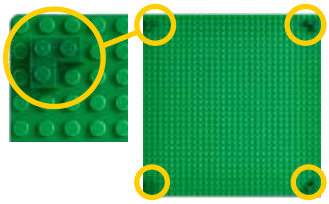
Hier findet ihr ein **Regelvideo** und die Spielanleitung in anderen Sprachen:

dottedgames.com/monkeypalace

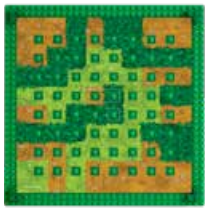
SPIELAUFBAU

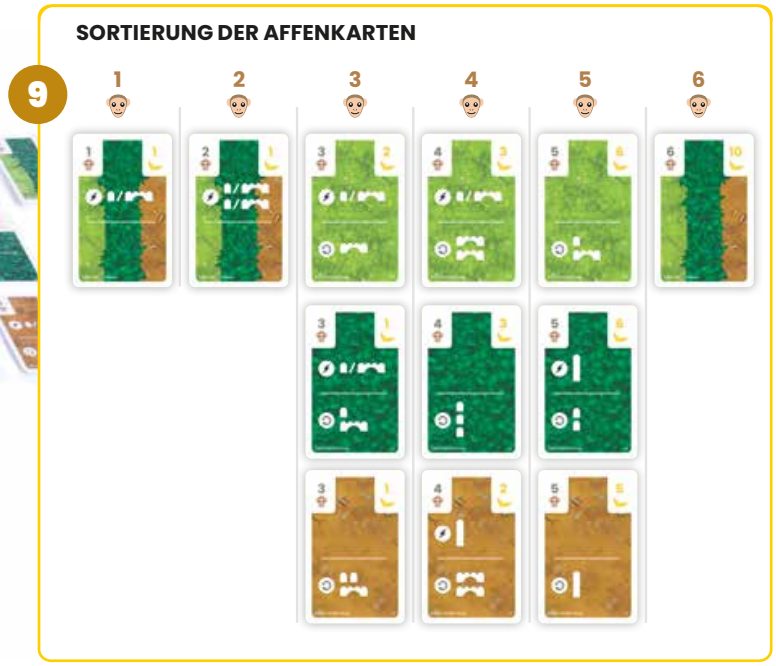
1. Legt die **Bausteine** in die entsprechenden Fächer im Sortiereinsatz.

2. Steckt die **4 Ecksteine** wie hier abgebildet auf die Bodenplatte.



3. Sucht euch eine der **Bodenkarten** aus und legt sie auf die Bodenplatte. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, empfehlen wir euch Bodenkarte 1 (die Nummer steht in einer der Ecken).





4 Steckt **1 Stein und 2 Bogen** beliebiger Farbe wie oben abgebildet in den weiß umrandeten Bereich auf der Bodenkarte. Steckt **1 goldene Dekoration** auf das Ende der Treppe.

5 Legt die **Dekorationen** als Vorrat bereit oder baut mit ihnen einen coolen Dschungel um die Bodenkarte herum, bis ihr sie im Spiel braucht.

6 Bildet aus den **gelben Bonuskarten** einen Stapel.

7 Stellt den **Affen** auf die **Affen-Trophäenkarte**.

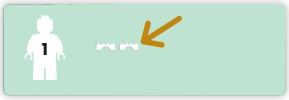
8 Der **Schmetterling** und der Frosch sind Mini-Erweiterungen, die ihr für mehr Spaß und Vielfalt hinzufügen könnt. Spielt am besten erst mit ihnen, wenn ihr das Spiel besser kennt. Wenn ihr mit einer oder beiden spielen wollt, stellt den Schmetterling auf die **Schmetterling-Trophäenkarte** und den Frosch auf die **Frosch-Trophäenkarte**.

9 In der oberen linken Ecke der **Affenkarten** seht ihr ihren Wert (Affen-Punkte). Sortiert die Affenkarten **wie oben abgebildet** nach ihrem Wert und ihrer Farbe.

Bildet aus den mehrfarbigen Affenkarten, die **1 und 2 Affen-Punkte** wert sind, jeweils einen Stapel. Bildet aus den Affenkarten, die **3, 4 und 5 Affen-Punkte** wert sind, 9 verschiedene Stapel, die nach Farben getrennt sind (hellgrün, dunkelgrün und gold) und mischt sie. Bildet aus den mehrfarbigen Affenkarten, die **6 Affen-Punkte** wert sind, einen eigenen Stapel.

10 Wer zuletzt eine Banane gegessen hat, nimmt sich **Spieltafel 1** und die Bausteine, die **auf der Rückseite** angegeben sind. Du darfst dir die Farben der Bausteine frei aussuchen.

Vorderseite



Rückseite

Drehe die Spieltafel auf die **Vorderseite** und lege sie vor dich.

Im Uhrzeigersinn nimmt sich die nächste Person Spieltafel 2 und die Bausteine, die auf der Rückseite angegeben sind. Fahrt so fort, bis alle eine Spieltafel haben.

Jetzt könnt ihr loslegen!

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug musst du die unten beschriebenen Schritte befolgen. Jeder Schritt wird auf den folgenden Seiten genau erklärt.

1 BAUE 1 TREPPE

Nutze deine Bausteine, um 1 Treppe für den Palast des Affen zu bauen. Achte auf die Bodenfarbe des Startpunkts, auf dem du deine Treppe baust.

2 DEKORIERE DEINE TREPPE

Stecke eine Dekoration in der Farbe des Startpunkts auf das Ende deiner Treppe.

3 ZÄHLE DIE AFFEN-PUNKTE

Zähle die Anzahl der Bogen, die du in deiner Treppe hast. Du erhältst so viele Affen-Punkte, wie du Bogen hast. Du erhältst 1 zusätzlichen Affen-Punkt, wenn die Dekoration der Treppe, die du gerade gebaut hast, die höchste dieser Farbe ist.

4 NIMM AFFENKARTEN

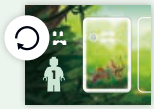
Gib deine Affen-Punkte aus, um dir Affenkarten derselben Farbe wie die deiner Dekoration zu nehmen. Durch die Affenkarten erhältst du Bausteine und Bananen 🍌.

5 NIMM DIE SOFORT-STEINE

Nimm dir die auf der Karte angegebenen Sofort-Bausteine.

6 NIMM DIE BAUSTEIN-LIEFERUNG

Lege die Affenkarten mit der Affen-Seite nach oben auf deine Spieltafel. Nimm dir alle deine Baustein-Lieferungen.



7 NIMM 1 BONUSKARTE

Hat ein Teil deiner gebauten Treppe die Höhe von mindestens 5 Einzelsteinen, nimm dir 1 Bonuskarte.

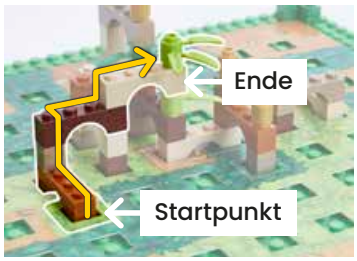
8 NIMM TROPHÄENKARTEN

Hast du in deinem Zug eine Trophäenkarte erfüllt, nimm dir die Trophäenkarte(n).

Dein Zug ist abgeschlossen. Spielt im Uhrzeigersinn weiter.

1 BAUE 1 TREPPE

Eine Treppe besteht aus **einem oder mehreren Bogen** und in vielen Fällen zusätzlich aus Einzelsteinen und Säulen. Die Bogen bilden die Treppenstufen der ansteigenden Treppe. Bei einer Treppe muss es einen **direkten Weg** von der Bodenkarte nach oben geben, daher hat jede Treppe einen Startpunkt und ein Ende.



Bei der Treppe, die du baust, muss **jeder platzierte Bogen höher** als der vorherige sein und mit ansteigenden Stufen einen direkten Weg nach oben bilden.

✔ *Treppe mit ansteigenden Stufen*

✖ *Keine Treppe – die Stufen sind nicht ansteigend*

Du kannst **Einzelsteine und Säulen** nutzen, um die Treppe abzustützen oder zu erweitern.

Du kannst sie zwischen den Bogen platzieren, um höhere Stufen in deiner Treppe zu bauen.

Du kannst **beliebig viele Bausteine** nutzen, um eine Treppe zu bauen. Die Farbe der Bausteine spielt keine Rolle. Alle Bausteine, die du in diesem Zug nicht nutzt, kannst du für spätere Züge aufbewahren.

Beispiel: Du hast Spieltafel 1 und beginnst. In deinem ersten Zug kannst du diese Treppe mit deinen 2 Bogen bauen.

Beispiel: Wer Spieltafel 2 hat, könnte im ersten Zug diese Treppe mit 2 Bogen und 1 Einzelstein bauen.

Hier findet ihr kurze Videos mit Baubeispielen:

BAUREGELN

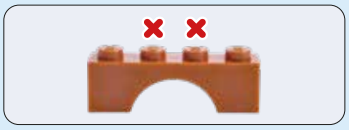
A. STARTPUNKT
Du musst den ersten Baustein deiner Treppe immer auf eine freie Noppe auf der Bodenkarte setzen.

B. STARTSTEIN
Eine Treppe darf mit einem beliebigen Baustein beginnen.

C. ENDSTEIN
Eine Treppe muss mit einem Bogen enden.

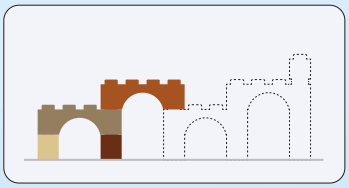
D. AUF BELIEBIGEN STEINEN BAUEN
Du darfst auf beliebigen Steinen bauen, die eine freie Noppe haben, auch auf Dekorationen.

Du darfst allerdings nicht auf den beiden mittleren Noppen der Bogen bauen.

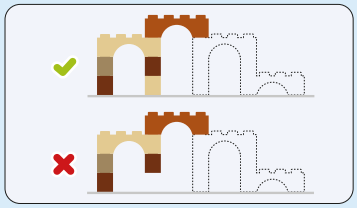


E. TREPPE ANSCHLIESSEN
Du musst eine Treppe an mindestens einen bereits gebauten Stein anschließen.

Ganz selten ist es nicht möglich, die Treppe an bereits Gebautes auf der Bodenkarte anzuschließen. Nimm in diesem Fall direkt deine Baustein-Lieferung und warte bis zur nächsten Runde.

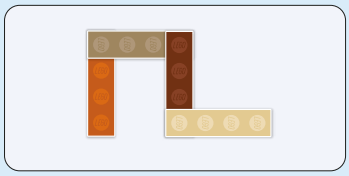


F. TREPPE ABSTÜTZEN
Jeder Baustein in deiner Treppe muss komplett abgestützt werden.



G. BOGEN AUF BOGEN IST NICHT ERLAUBT
Du darfst nicht zwei Bogen direkt übereinander bauen.

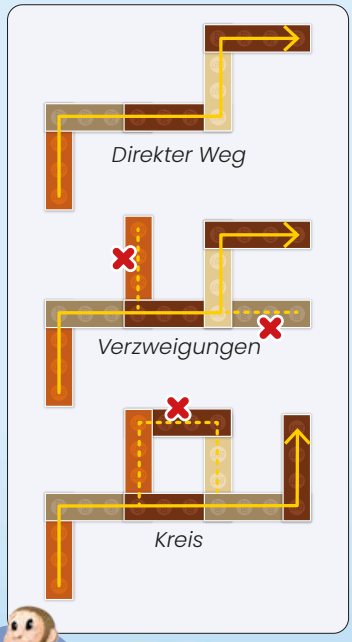
H. RICHTUNGEN
Eine Treppe darf 90°-Drehungen beinhalten.



I. NUTZE BOGEN NUR ALS DIREKTE STUFEN
Bei einer Treppe muss es einen direkten Weg von der Bodenkarte zum Dekorationsstein geben. Jeder Bogen, den du platzierst, muss eine direkte Stufe in Richtung des Treppenendes sein.

Du darfst daher keine Bogen als abstützende Steine platzieren, die von diesem direkten Weg abweichen.

Du darfst mit deiner Treppe auch keinen Kreis bilden, der wieder auf derselben Treppe landet.



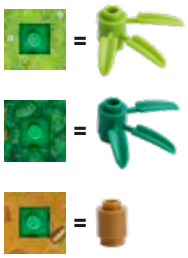
HINWEIS: *Du darfst die Bodenplatte drehen, um dir alles aus verschiedenen Winkeln anzuschauen. Du darfst auch neu anfangen, wenn du während des Bauens merkst, dass es einen besseren Ort zum Bauen auf der Bodenkarte gibt.*

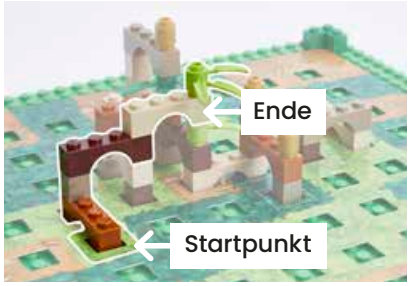
Habt ihr noch Fragen? Hier findet ihr häufig gestellte Fragen (auf Englisch):

2 DEKORIERE DEINE TREPPE

Sobald du deine Treppe gebaut hast, **musst** du immer eine Dekoration in der Farbe des Startpunkts der Treppe hinzufügen.

Stecke die Dekoration auf das Ende deiner Treppe.





3 ZÄHLE DIE AFFEN-PUNKTE

Zähle die Anzahl der Bogen, die du in deiner Treppe hast. Du erhältst **1 Affen-Punkt für jeden Bogen**, den du in deiner gebauten Treppe **platziert** hast. Du erhältst **1 zusätzlichen Affen-Punkt**, wenn die Dekoration der Treppe, die du gerade gebaut hast, aktuell die **höchste dieser Farbe** ist (Gleichstand zählt nicht).

Du hast eine Treppe mit 3 Bogen gebaut (3 Affen-Punkte) und die Treppe hat die höchste hellgrüne Dekoration (1 Affen-Punkt). Du erhältst insgesamt also 4 Affen-Punkte.

4 NIMM AFFENKARTEN

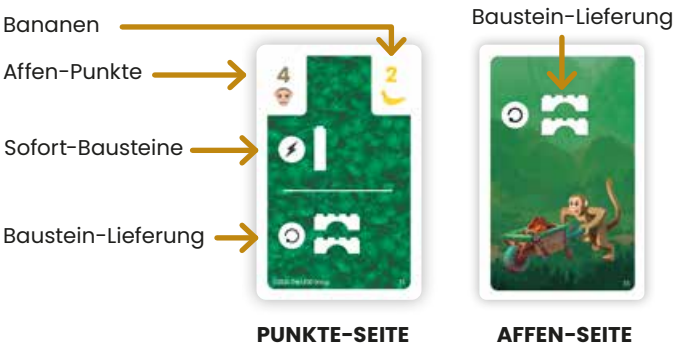
Gib deine Affen-Punkte aus, um dir eine oder mehrere Affenkarten zu nehmen. Die Affenkarten, die du dir nimmst, **müssen dieselbe Farbe haben wie die Dekoration**, die du auf das Ende der gerade gebauten Treppe gesteckt hast.

Die **mehrfarbigen Karten** kannst du immer nehmen, egal welche Farbe die Dekoration deiner Treppe hat.

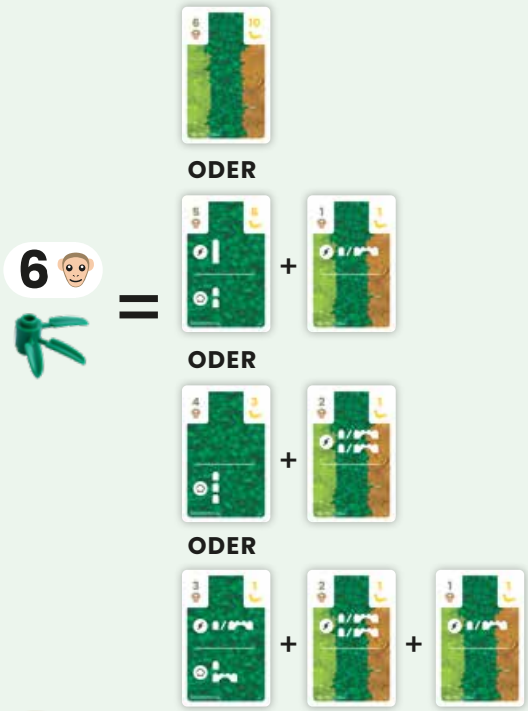
Du darfst eine oder mehrere Affenkarten für deine Affen-Punkte nehmen, aber **in jedem Zug immer nur die oberste Karte jedes Stapels**. Du darfst also nicht mehrere Karten vom selben Stapel nehmen. Es kann vorkommen, dass ein Stapel im Laufe des Spiels leer wird.

Du musst nicht alle deine Affen-Punkte ausgeben, aber du **kannst sie nicht für deinen nächsten Zug aufsparen**.

Die Affenkarten haben eine **Punkte-Seite** und eine **Affen-Seite:**



Du hast deine Treppe auf einem dunkelgrünen Startpunkt mit 6 Bogen gebaut und eine dunkelgrüne Dekoration auf das Ende gesteckt, die nicht die höchste dunkelgrüne ist. Also erhältst du 6 Affen-Punkte und hast damit folgende Möglichkeiten:



Achte zu Beginn deines Zugs darauf, was der Startpunkt deiner Treppe ist. Seine Farbe bestimmt, welche Affenkarten du dir nehmen kannst.

5 NIMM DIE SOFORT-BAUSTEINE

Nimm dir die Sofort-Bausteine, die auf der Punkte-Seite auf den Affenkarten abgebildet sind, die du dir in diesem Zug genommen hast.

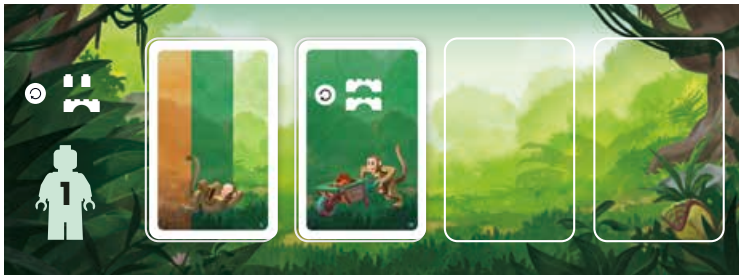
= Nimm dir einen Einzelstein **ODER** einen Bogen

= Nimm dir eine Säule

Du darfst dir als Sofort-Bausteine 2 Bausteine (freie Wahl zwischen Bogen und Einzelsteinen) und 1 Säule nehmen.

6 NIMM DIE BAUSTEIN-LIEFERUNG

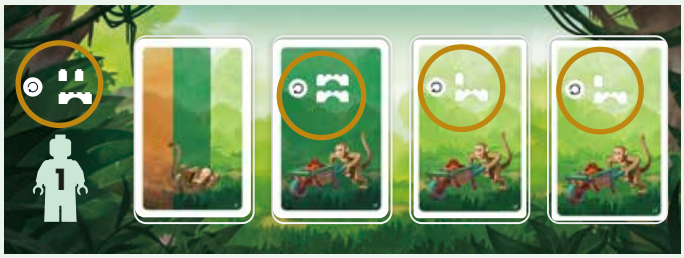
Drehe die Affenkarte(n) auf ihre **Affen-Seite** und lege sie auf deine Spieltafel.



Auf deiner Spieltafel ist Platz für **höchstens 4 sichtbare Karten** nebeneinander. Hast du mehr als 4 Affenkarten, musst du **die neue(n) Affenkarte(n) auf bereits vorhandene Affenkarten** auf deiner Spieltafel legen.

Nimmst du dir in **einem Zug mehrere Affenkarten** und auf deiner Spieltafel liegen bereits 4 Affenkarten, darfst du die neuen Affenkarten übereinander auf deine Spieltafel legen.

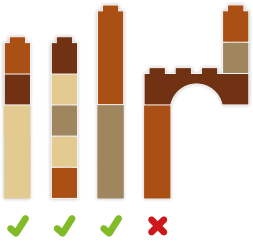
Nimm dir die Baustein-Lieferung, die links auf deiner Spieltafel UND auf allen obersten Affenkarten auf deiner Spieltafel angegeben ist.



Du darfst dir als Baustein-Lieferung 5 Bogen und 4 Einzelsteine nehmen.

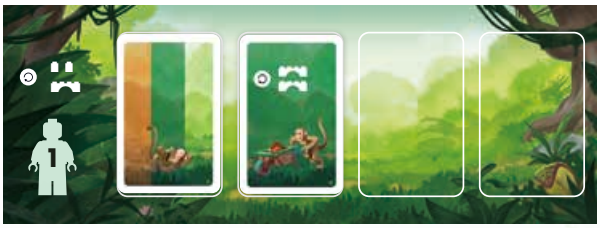
7 NIMM 1 BONUSKARTE

Wenn du in deinem Zug in deiner Treppe einen durchgängigen Pfeiler einbaust, der **mindestens 5 Einzelsteine hoch** ist und von keinem Bogen unterbrochen wird, darfst du dir eine Bonuskarte nehmen. Eine Säule zählt als 3 Einzelsteine. Bogen zählen nicht dazu:



Beispiele

Durch die Bonuskarte erhältst du **4 Bananen**. Du darfst **1 Bonuskarte** pro Zug nehmen. Lege die Bonuskarte neben deine Spieltafel, damit alle sie sehen können.



8 NIMM TROPHÄENKARTEN

Die Trophäenkarten und der Affe, der Schmetterling sowie der Frosch sind mit verschiedenen Spielaktionen verbunden. Die Trophäenkarten können sich im Spiel von Person zu Person bewegen. Wer die entsprechende Trophäenkarte am Spielende hat, erhält oder verliert Bananen 🍌.

Der Schmetterling und der Frosch sind optional und wir empfehlen, erst mit ihnen zu spielen, wenn ihr das Spiel besser kennt.

Der Affe

Wenn du in deinem Zug **eine goldene Dekoration** 🟤 platziert hast (auch wenn es nicht die höchste ist), darfst du den Affen bewegen. Wenn du ihn bewegst, setze ihn auf eine freie, äußere Noppe eines Bogens einer beliebigen Treppe, um zu verhindern, dass andere dort bauen. Nimm dir die **Affen-Trophäenkarte**, die 2 Bananen 🍌 wert ist, entweder aus der Tischmitte oder von der Person, die sie aktuell hat. Lege sie neben deine Spieltafel.

Mögliche Plätze für den Affen

Der Schmetterling (optional)

Wenn du in deinem Zug **die höchste Dekoration** (unabhängig von der Farbe) platziert hast, musst du den Schmetterling auf diese Dekoration stecken. Nimm dir die **Schmetterling-Trophäenkarte**, die 2 Bananen 🍌 wert ist, entweder aus der Tischmitte oder von der Person, die sie aktuell hat. Lege sie neben deine Spieltafel.

Platz für den Schmetterling

Der Frosch (optional)

In deinem Zug darfst du dir die **Frosch-Trophäenkarte** nehmen, durch die du sofort eine zusätzliche Säule aus dem Sortiereinsatz nehmen und in diesem Zug einsetzen darfst. Nur wenn du dir die Frosch-Trophäenkarte aus der Tischmitte oder von der Person, die sie aktuell hat, nimmst, darfst du dir eine zusätzliche Säule nehmen. Die Frosch-Trophäenkarte ist **–3** Bananen 🍌 wert .

Nimm dir die Frosch-Trophäenkarte, lege sie neben deine Spieltafel und stecke den Frosch auf **die unterste freie äußere Noppe** der Treppe, die du gerade gebaut hast.

Platz für den Frosch

SPIELENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald sich jemand am Ende des Zugs von einer Sorte **nicht mehr genügend Bausteine** nehmen kann. Spielt die Runde zu Ende, bis alle dieselbe Anzahl an Zügen durchgeführt haben.

Dreht nach der letzten Runde **alle Affenkarten auf euren Spieltafeln um** und zählt jeweils die Bananen 🍌 auf den Affenkarten sowie auf den Bonuskarten und Trophähenkarten (Affe, Schmetterling, Frosch).

Wer **die meisten Bananen** 🍌 gesammelt hat, gewinnt!

Bei einem **Gleichstand** gewinnt, wer von den Beteiligten die Affen-Trophäenkarte hat. Falls niemand von den am Gleichstand Beteiligten die Affen-Trophäenkarte hat, teilen sie sich den Sieg.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!

Ein Spiel von David Gordon & TAM
Illustrationen von AMEET und Matthieu MARTIN
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.