

# MONKEY PALACE

## REGOLAMENTO

*Molto tempo fa, nella giungla venne costruito un magnifico palazzo. Rimase abbandonato per molti anni, finché...*



*Ora tocca a voi ricostruire il Monkey Palace.*

### **MONKEY PALACE: SCOPO DEL GIOCO**

In Monkey Palace dovrete competere per costruire le più belle scalinate del palazzo. Lo scopo del gioco è ottenere quanti più Punti Banana 🍌 possibili.

Più alte saranno le scalinate che costruirete e più archi utilizzerete, più saranno i mattoncini da costruzione e soprattutto i Punti Banana 🍌 che otterrete!

La partita termina quando non rimangono più mattoncini da costruzione.



**Il vincitore è il giocatore con più Punti Banana!**



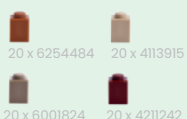
# CONTENUTO

## MATTONCINI DA COSTRUZIONE

80 archi



80 mattoncini



16 colonne



## MATTONCINI DA DECORAZIONE

32 foglie di bambù e  
16 mattoncini dorati



## ANIMALI

1 scimmia



1 farfalla



1 rana

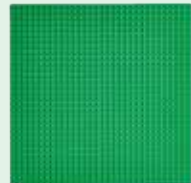


## ALTRI MATTONCINI

4 mattoncini angolari



1 base



## CARTE

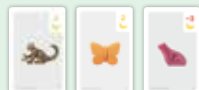
67 Carte Scimmia



14 Carte Bonus



3 Carte Trofeo



## ALTRI COMPONENTI

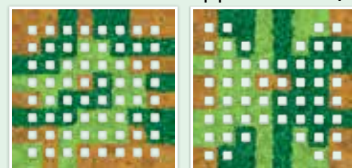
4 Plance Giocatore



1 Vassoio per Mattoncini



2 schede con 4 Mappe Terreno (1-4)



Scansionate  
il QR code per  
guardare il **video  
con le regole**  
e visionare il  
regolamento in  
altre lingue:



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

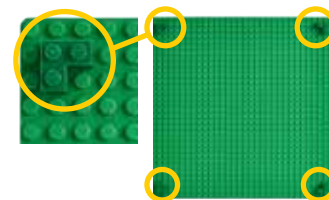


## PREPARAZIONE

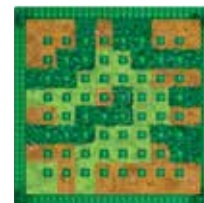
- 1 Collocate i **mattoncini da costruzione** negli scomparti corrispondenti del Vassoio per Mattoncini.



- 2 Collocate i 4 **mattoncini angolari** sulla base come mostrato a fianco.



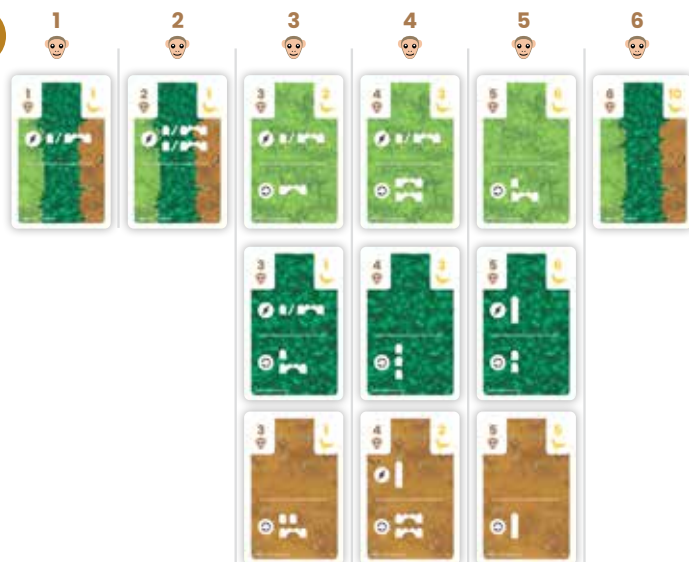
- 3 Scegliete 1 **Mappa Terreno** e collocatela sulla base. Per la prima partita, vi suggeriamo di giocare con la Mappa Terreno 1 (vedere il numero nell'angolo).





## PREPARAZIONE CARTE SCIMMIA

9



- 4 Collocate **1 mattoncino e 2 archi** di qualsiasi colore nell'area contrassegnata in bianco sulla Mappa Terreno. Avete appena costruito la scalinata iniziale. Collocate **un mattoncino da decorazione dorato** alla fine della scalinata.



- 5 Collocate i **mattoncini da decorazione** sul tavolo oppure, finché i mattoncini da decorazione non saranno necessari per giocare, divertitevi a costruire una giungla rigogliosa intorno alla Mappa Terreno.

- 6 Formate una pila con le **Carte Bonus gialle**.

- 7 Collocate la **Scimmia** sulla **Carta Trofeo Scimmia**.

- 8 La **Farfalla** e la **Rana** sono micro-espansioni che aggiungono divertimento e varietà al gioco, ma vi suggeriamo di giocare almeno un paio di partite prima di includerle. Se scegliete di giocare con una di esse o con entrambe, collocate la Farfalla sulla **Carta Trofeo Farfalla** e la Rana sulla **Carta Trofeo Rana**.

- 9 Nell'angolo in alto a sinistra delle **Carte Scimmia** viene indicato il loro valore (Crediti Scimmia). Dividete le Carte Scimmia in base al valore e al colore **come mostrato sopra nell'immagine**.

Collocate le Carte Scimmia multicolore da **1 e 2 Crediti Scimmia** in due pile separate. Collocate le Carte Scimmia da **3, 4 e 5 Crediti Scimmia** in nove pile separate, divise in base ai colori (verde chiaro, verde scuro e oro). Collocate le Carte Scimmia multicolore da **6 Crediti Scimmia** in una pila separata.



- 10 L'ultimo giocatore ad aver mangiato una banana prende la **Plancia Giocatore 1**, insieme ai mattoncini da costruzione indicati **sul retro**. Potete scegliere mattoncini da costruzione di colori diversi o dello stesso colore.



Fronte



Retro

Girate la Plancia Giocatore **sul fronte** collocatela davanti a voi. Proseguendo in senso orario, il giocatore successivo prende la Plancia Giocatore 2 e i mattoncini da costruzione indicati sul retro, poi il Giocatore 3 e il Giocatore 4 fanno lo stesso.

**La preparazione è terminata!**

# PANORAMICA DEL TURNO

La partita è suddivisa in round e in ogni round tutti i giocatori effettuano un turno, alternandosi. Durante il vostro turno è necessario seguire i passaggi descritti sotto. Ogni passaggio verrà illustrato in dettaglio nelle pagine successive.

## 1 COSTRUIRE UNA SCALINATA

Utilizzate i vostri mattoncini da costruzione per costruire una scalinata per il Monkey Palace, prestando attenzione al colore del terreno nel suo punto d'inizio.



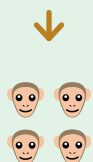
## 2 DECORARE LA SCALINATA

Alla fine della vostra scalinata, collocate un mattoncino da decorazione del colore corrispondente al terreno del punto d'inizio della vostra scalinata.



## 3 CONTARE I CREDITI SCIMMIA

Contate gli archi che avete utilizzato per la vostra scalinata e ottenete un ammontare di Crediti Scimmia pari al loro numero. Se il mattoncino da decorazione della scalinata che avete appena costruito è quello posizionato più in alto fra i mattoncini da decorazione dello stesso colore, aggiungete 1 Credito Scimmia.



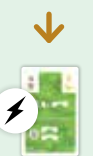
## 4 PESCARE CARTE SCIMMIA

Utilizzate i vostri Crediti Scimmia per pescare Carte Scimmia del colore corrispondente a quello del vostro mattoncino da decorazione. Le Carte Scimmia vi assegnano mattoncini da costruzione e Punti Banana 🍌.



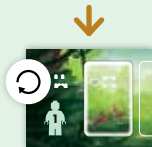
## 5 RITIRARE LA CONSEGNA SINGOLA

Ritirate la Consegna Singola di mattoncini da costruzione.



## 6 RITIRARE LA CONSEGNA RICORRENTE

Collocate le Carte Scimmia con il Lato Scimmia rivolto verso l'alto sulla vostra Plancia Giocatore. Ritirate la Consegna Ricorrente di mattoncini da costruzione.



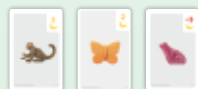
## 7 OTTENERE UNA CARTA BONUS

Se una parte della scalinata che avete appena costruito ha un'altezza di almeno 5 mattoncini, ottenete una Carta Bonus.



## 8 PRENDERE CARTE TROFEO

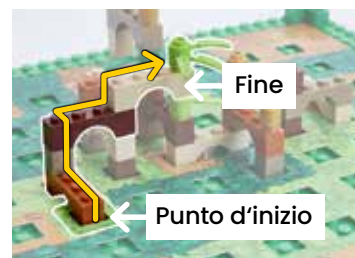
Se durante il vostro turno avete soddisfatto le condizioni di una o più Carte Trofeo, prendete quelle carte.



**Il vostro turno è terminato e si prosegue in senso orario.**

## 1 COSTRUIRE UNA SCALINATA

Una scalinata è formata da **1 o più archi** e, in molti casi, anche da mattoncini e colonne. Gli archi costituiscono i gradini della scalinata ascendente. Una scalinata deve formare un **percorso diretto** che sale progressivamente partendo dalla Mappa Terreno, quindi una scalinata ha un punto d'inizio e una fine.



Nel costruire la scalinata, **ogni arco che collocate deve essere più in alto** del precedente e formare un percorso diretto fino alla sommità, con gradini ascendenti.



✓ *Scalinata con gradini ascendenti*



✗ *Gradini non ascendenti: non è considerata una scalinata*

### I mattoncini e le colonne

possono essere utilizzati per sostenere o estendere la scalinata.



Per costruire la scalinata potete utilizzare **un qualsiasi numero dei vostri mattoncini da costruzione**, il colore non è importante. I mattoncini da costruzione che non utilizzate in questo turno possono essere conservati per i turni successivi.

*Per esempio, durante il suo primo turno il Giocatore 1 può costruire questa scalinata con i suoi 2 archi.*



*Durante il primo turno del Giocatore 2, egli può costruire questa scalinata con i suoi 2 archi e 1 mattoncino.*



## REGOLE DI COSTRUZIONE

### A. PUNTO D'INIZIO

Una scalinata **deve** partire da un bottoncino libero nella Mappa Terreno.



### B. MATTONCINO INIZIALE

Una scalinata può iniziare con qualsiasi mattoncino da costruzione.



### C. MATTONCINO FINALE

Una scalinata **deve** concludersi con un arco.



### D. COSTRUIRE SU QUALSIASI MATTONCINO

Potete costruire su qualsiasi mattoncino che abbia un bottoncino libero, **inclusi i mattoncini da decorazione**.

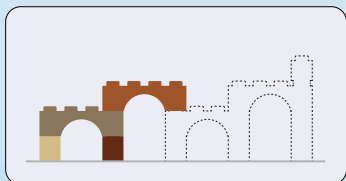


Ma non potete costruire sui **due bottoncini centrali** degli archi.



### E. COLLEGARE LA SCALINATA

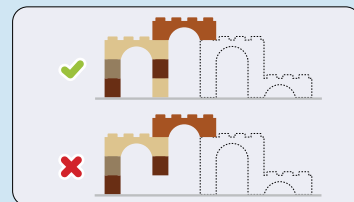
Una scalinata **deve** essere collegata ad almeno uno dei mattoncini già presenti sulla Mappa Terreno.



In rari casi, potreste non avere la possibilità di collegare la vostra scalinata alla costruzione esistente sulla Mappa Terreno: in tali casi, ritirate la vostra Consegna Ricorrente di mattoncini da costruzione e attendete fino al prossimo turno.

### F. SOSTENERE LA SCALINATA

Tutti i mattoncini da costruzione della vostra scalinata devono poggiare su un sostegno (che siano altri mattoncini o la Mappa Terreno).



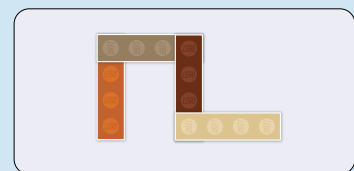
### G. NON SOVRAPPORRE GLI ARCHI

Non è consentito collocare un arco direttamente sopra un altro arco.



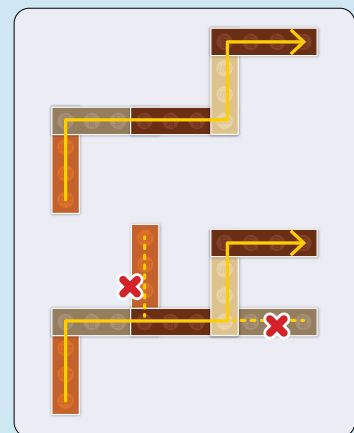
### H. DIREZIONI

Le angolazioni di ogni scalinata devono essere di 90 gradi.



### I. UTILIZZARE GLI ARCHI SOLO COME GRADINI DIRETTI

Una scalinata deve formare un percorso diretto dalla Mappa Terreno al mattoncino da decorazione. Ogni arco collocato deve rappresentare un gradino in salita verso la fine della scalinata.



Per questo motivo non è consentito collocare archi per formare diramazioni che deviano dal percorso diretto.

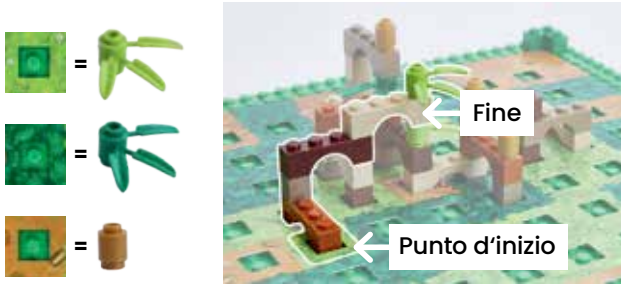
**NOTA:** Durante il vostro turno, è possibile ruotare la base per osservare la costruzione da diverse angolazioni ed è possibile ricominciare da capo la costruzione della vostra nuova scalinata nel caso vi rendiate conto che esiste una posizione migliore sulla Mappa Terreno.



## 2 DECORARE LA SCALINATA

Una volta costruita la vostra scalinata, dovete aggiungere il mattoncino da decorazione corrispondente al colore del suo punto d'inizio.

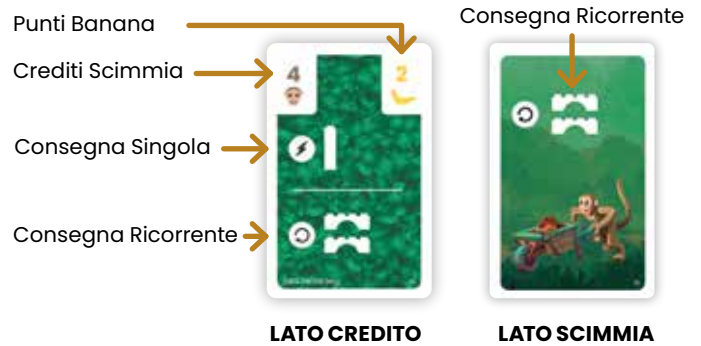
Collocate il mattoncino da decorazione alla fine della scalinata.



Con i vostri Crediti Scimmia potete pescare **1 o più Carte Scimmia**, ma è consentito pescare solo **la carta in cima a ogni pila in ogni turno**. Le pile possono esaurirsi.

Non è obbligatorio utilizzare tutti i Crediti Scimmia nel vostro turno, ma **non potete conservare Crediti Scimmia** per il turno successivo.

Le Carte Scimmia hanno un **Lato Credito** e un **Lato Scimmia**:

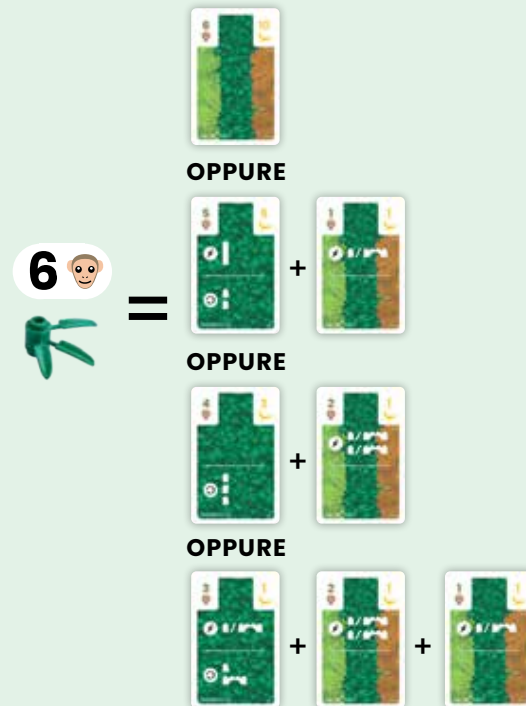


## 3 CONTARE I CREDITI SCIMMIA

Contate il numero di archi nella vostra scalinata. Ottenete **1 Credito Scimmia per ogni arco** che avete **collocato** per costruire la vostra scalinata. Se il mattoncino da decorazione della scalinata che avete appena costruito è quello **posizionato più in alto fra i mattoncini da decorazione dello stesso colore**, aggiungete **1 Credito Scimmia**.



Per esempio, partendo da un punto d'inizio verde scuro, il Giocatore 2 ha costruito una scalinata con 6 archi e ha collocato un mattoncino da decorazione verde scuro che non è nella posizione più elevata; ottiene quindi 6 Crediti Scimmia e può scegliere di pescare:



## 4 PESCARE CARTE SCIMMIA

Utilizzate i vostri Crediti Scimmia per pescare 1 o più Carte Scimmia. Il colore delle Carte Scimmia pescate **deve corrispondere al colore del mattoncino da decorazione** alla fine della scalinata che avete appena costruito.




È comunque possibile pescare le **carte multicolore**, a prescindere da quale sia il colore del mattoncino da decorazione alla fine della vostra scalinata.





All'inizio del vostro turno, prestate attenzione al colore del punto d'inizio della vostra scalinata: esso determina quali Carte Scimmia potrete pescare.



## 5 RITIRARE LA CONSEGNA SINGOLA

 Ritirate la Consegna Singola mostrata sul Lato Credito delle Carte Scimmia che avete pescato nel vostro turno.

 = Ritirate un mattoncino **OPPURE** un arco

 = Ritirate una colonna



Secondo la propria Consegna Singola, il Giocatore 1 può ritirare 2 mattoncini da costruzione tra archi e mattoncini, più 1 colonna.

## 6 RITIRARE LA CONSEGNA RICORRENTE


Girate le Carte Scimmia sul **Lato Scimmia** e collocatele sulla vostra Plancia Giocatore.



È possibile collocare un **massimo di 4 Carte Scimmia** visibili sulla vostra Plancia Giocatore. Quando avete più di 4 Carte Scimmia, **dovete collocare le nuove Carte Scimmia sopra quelle già presenti.**



Se pescate **svariate Carte Scimmia in un unico turno** e la vostra Plancia Giocatore è piena, potete collocare quelle nuove Carte Scimmia le une sopra le altre sulla Plancia Giocatore.

 Ritirate la vostra Consegna Ricorrente, mostrata a sinistra sulla vostra Plancia Giocatore E su tutte le Carte Scimmia su di essa.



Come Consegna Ricorrente, il Giocatore 1 può ritirare 5 archi e 4 mattoncini.

## 7 OTTENERE UNA CARTA BONUS

Durante il vostro turno, se una parte della vostra scalinata **si estende in altezza di almeno 5 mattoncini**, potete ottenere una Carta Bonus. Tenete presente che una colonna viene conteggiata 3 mattoncini E che gli archi non sono compresi nel conteggio.



La Carta Bonus vi assegna **4 Punti Banana** 🍌. Potete ottenere solo **1 Carta Bonus per turno**. Collocate la vostra Carta Bonus accanto alla vostra Plancia Giocatore in modo che tutti i giocatori possano vederla.



## 8 PRENDERE CARTE TROFEO

Le Carte Trofeo e i relativi elementi Scimmia, Farfalla e Rana sono collegati ad azioni di gioco differenti. Le Carte Trofeo possono passare da un giocatore all'altro durante la partita, e il giocatore che alla fine possiede una specifica Carta Trofeo ottiene o perde Punti Banana 🍌.

Le Carte Trofeo Farfalla e Rana sono facoltative e vi raccomandiamo di giocare almeno un paio di partite prima di introdurle.

### La Scimmia

Se avete collocato un **mattoncino da decorazione dorato** durante il vostro turno, dovete collocare la Scimmia su un bottoncino libero (ad eccezione dei due bottoncini centrali) di un arco appartenente a una **scalinata qualsiasi** per impedire ai vostri avversari di costruire in quel punto. Prendete la **Carta Trofeo Scimmia**, del valore di 2 Punti Banana 🍌, dal centro del tavolo o dal giocatore che la possiede al momento e collocatela accanto alla vostra Plancia Giocatore.



Possibili posizionamenti della Scimmia

### La Farfalla (facoltativa)

Se avete collocato un **mattoncino da decorazione di qualsiasi colore nella posizione più elevata** (i pareggi non sono validi), dovete collocare la Farfalla sopra quel mattoncino da decorazione. Prendete la **Carta Trofeo Farfalla**, del valore di 2 Punti Banana 🍌, dal centro del tavolo o dal giocatore che la possiede al momento e collocatela accanto alla vostra Plancia Giocatore.



Posizionamento della Farfalla

### La Rana (facoltativa)

Durante il vostro turno, potete prendere la **Carta Trofeo Rana** che vi permette di ottenere immediatamente una colonna aggiuntiva dal Vassoio per Mattoncini. Potete prelevare la colonna aggiuntiva soltanto dopo aver **preso** la Carta Trofeo Rana dal centro del tavolo o dal giocatore che la possiede al momento. La Carta Trofeo Rana ha un valore di **-3** Punti Banana 🍌.



Posizionamento della Rana

Prendete la Carta Trofeo Rana e collocatela accanto alla vostra Plancia Giocatore; collocate la Rana sul **bottoncino libero (ad eccezione dei due bottoncini centrali) dell'arco più basso** della scalinata che avete appena costruito.

Un gioco di David Gordon e TAM · Illustrazioni di 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.

## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si innesca quando un giocatore, alla fine del proprio turno, **non può ritirare sufficienti mattoncini da costruzione** per soddisfare le proprie consegne. La partita prosegue comunque per il resto del round, così che tutti i giocatori effettuino un numero uguale di turni.

Una volta completato il round finale, ogni giocatore **gira tutte le proprie Carte Scimmia** sulla Plancia Giocatore e somma i Punti Banana 🍌 presenti sulle Carte Scimmia, sulle Carte Bonus e sulle Carte Trofeo (Scimmia, Farfalla e Rana).

Il vincitore è il giocatore con il **maggior numero di Punti Banana** 🍌!

**In caso di parità**, il vincitore è il giocatore con la Carta Trofeo Scimmia. Se nessuno dei giocatori in parità possiede la Carta Trofeo Scimmia, condividono la vittoria.



**BUON DIVERTIMENTO!**

