

# MONKEY PALACE



## PRAVIDLA HRY OPIČÍ PALÁC

*Kdysi dávno vyrostl v džungli imponantní palác. Dlouhá léta ležel opuštěný, až jednou...*



*Nyní je na každém z vás, abyste Opičí palác znovu vybudovali.*

### CÍL HRY OPIČÍ PALÁC

Ve hře Opičí palác budete soutěžit o to, kdo v paláci postaví co nejlepší schodiště. Cílem hry je získat co nejvíce banánů 🍌.

Čím vyšší schodiště postavíte a čím více oblouků na schodišti použijete, tím více dostanete stavebních dílků a především banánů 🍌.

Hra končí, když některý z hráčů nemá k dispozici dostatek dalších stavebních dílků.



**Vítězem se stane hráč s největším počtem banánů.**





# HERNÍ SOUČÁSTI

## STAVEBNÍ DÍLKY

80 oblouků



80 kostek



16 pilířů



## DEKORAČNÍ DÍLKY

32 bambusových lístků a 16 zlatých dílků



## DÍLKY ZVÍŘAT

1 opice



1 motýl



1 žába

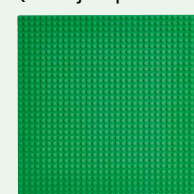


## OSTATNÍ DÍLKY

4 rohové dílky



1 podložka na stavění (dále jen podložka)



1 x 11023

## KARTY

67 opičích karet



14 bonusových karet



3 karty trofejí



## OSTATNÍ HERNÍ SOUČÁSTI

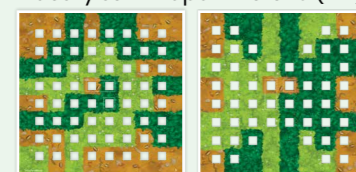
4 desky hráčů



1 zásobník dílků



2 desky se 4 mapami terénu (1-4)



Naskenováním QR kódu se můžete podívat na **videoprávidla** a najít pravidla hry v dalších jazycích:



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

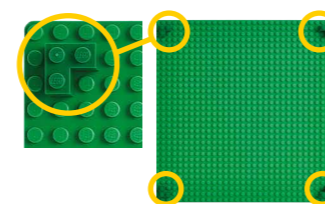


## PŘÍPRAVA HRY

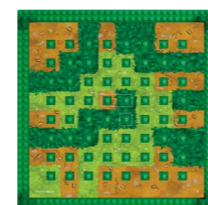
**1** Všechny **stavební dílky** rozdělte do odpovídajících přihrádek zásobníku dílků.



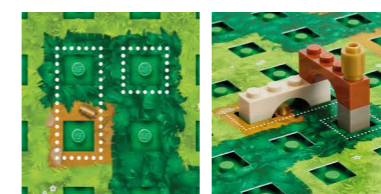
**2** Čtyři **rohové dílky** umístěte na podložku, jak je znázorněno na obrázku.



**3** Zvolte si jednu **mapu terénu** a umístěte ji na podložku. V případě vaší první hry vám doporučujeme hrát s mapou terénu 1 (viz číslo v rohu mapy).



**4** Umístěte **jednu kostku a dva oblouky** libovolné barvy do bíle označené oblasti na horní straně mapy terénu. Nyní jste postavili počáteční schodiště. Na konec schodiště umístěte **jeden zlatý dekorační dílek**.



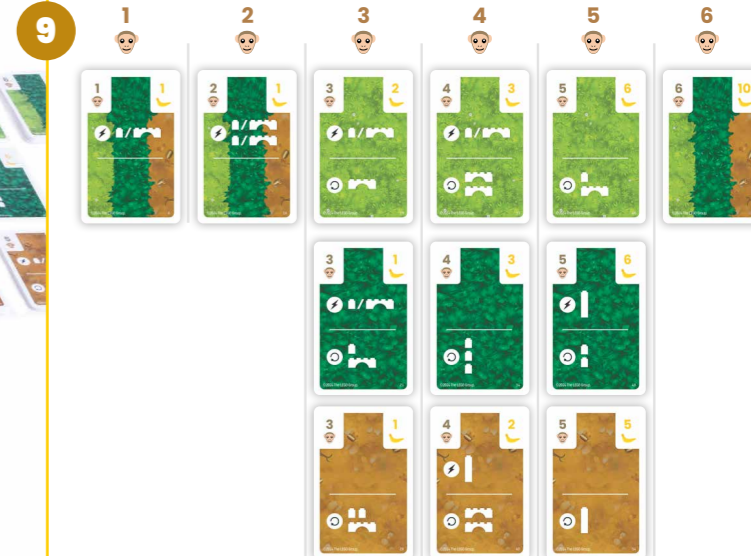
**5** **Dekorační dílky** položte na stůl v dosahu všech hráčů. Nebo si s nimi užijte spoustu zábavy při vytváření parádní džungle kolem mapy terénu, kde budou do okamžiku, dokud je nebudete potřebovat ve hře.

**6** Ze **žlutých bonusových karet** vytvořte balíček a položte ho na herní plochu.

**7** **Kartu opičí trofeje** položte vedle žlutých bonusových karet a na kartu položte **dílek opice**.

**8** **Motýl a žába** představují mikrorozšíření, která do hry vnášejí ještě více zábavy a rozmanitosti. Doporučujeme, abyste před jejich zařazením se hráli několik her. Rozhodnete-li se hrát s jedním z nich nebo s oběma, umístěte **kartu motýlí trofeje** poblíž karty trofeje opice a na kartu položte dílek motýla. Totéž následně udělejte s **kartou žabí trofeje** a s dílkem žaby.

## ROZLOŽENÍ OPIČÍCH KARET

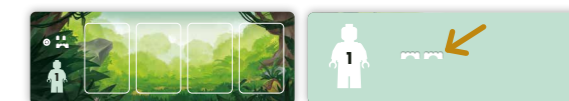


**9** V levém horním rohu **opičích karet** je uvedena jejich hodnota v opičích dukátech (dále jen dukáty). Opičí karty seřadte podle jejich hodnoty a barev, **jak je znázorněno na obrázku výše**.

Vícebarevné opičí karty **v hodnotě 1 a 2 dukátů** rozložte na dvě oddělené hromádky. Opičí karty **v hodnotě 3, 4 a 5 dukátů** rozložte na devět samostatných hromádek rozdělených podle barev (světle zelená, tmavě zelená a zlatá). Vícebarevné opičí karty **v hodnotě 6 dukátů** dejte na jednu samostatnou hromádku.



**10** Hráč, který jako poslední jedl banán, si vezme jednu **desku hráče** a stavební dílky uvedené na **zadní straně** desky hráče. Smí si zvolit stavební dílky v jakékoli barvě – stejné nebo v různých barvách.



Přední strana

Zadní strana

Desku hráče otočte přední stranou nahoru a položte ji před sebe.

Následně, ve směru hodinových ručiček, si ostatní hráči podle výše uvedeného postupu postupně vezmou svou desku hráče a stavební dílky zobrazené na zadních stranách svých desek.

**Tímto příprava hry končí a můžete začít hrát!**



# PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z jednotlivých kol v kterých, počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, se hráči střídají ve svých tazích. Ve svém tahu musíte vykonat následující akce. Všechny akce jsou podrobně vysvětleny na dalších stránkách.

## 1 STAVBA SCHODIŠTĚ

Ze svých stavebních dílků postavte jedno schodiště opičího paláce. Věnujte pozornost barvě podkladu počátečního bodu schodiště.



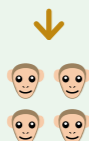
## 2 DEKORACE SCHODIŠTĚ

Na konec schodiště umístíte dekorační dílek v barvě odpovídající počátečnímu bodu.



## 3 ZISK OPIČÍCH DUKÁTŮ

Spočítejte počet vámi umístěných oblouků a za každý oblouk získáte jeden dukát. Připočítejte si jeden dukát, je-li váš dekorační dílek na vámi právě postaveném schodišti, v dané barvě nejvýše.



## 4 NÁKUP OPIČÍCH KARET

Za získané dukáty si můžete koupit opičí karty ve stejné barvě, jako je barva vašeho dekoračního dílku. Opičí karty vám budou poskytovat stavební dílky a banány 🍌.



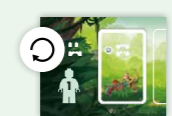
## 5 VYUŽITÍ JEDNORÁZOVÉ ZÁSILKY

Využijte jednorázovou zásilku stavebních dílků.



## 6 PRAVIDELNÝ PŘÍJEM ZÁSILEK

Zajistěte si pravidelnou dodávku stavebních dílků. Umístíte opičí kartu opičím zásobovačem nahoru na svou desku hráče.



## 7 ZISK BONUSOVÉ KARTY

Má-li část vámi postaveného schodiště výšku alespoň pěti kostek, vezměte si bonusovou kartu.



## 8 ZISK KARET TROFEJÍ

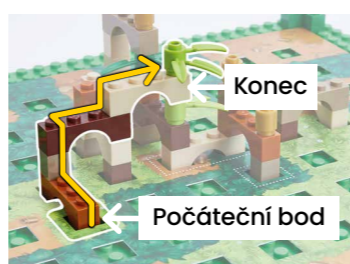
Pokud jste ve svém tahu aktivovali nějaké karty trofejí, vezměte si kartu (karty) trofejí.



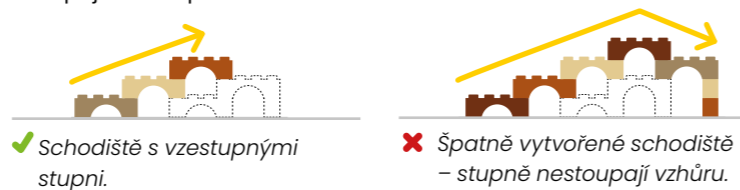
**Konec tahu hráče. Na tahu je hráč sedící ve směru hodinových ručiček.**

## 1 STAVBA SCHODIŠTĚ

Schodiště se skládá z jednoho nebo více oblouků a v mnoha případech také z nosných kostek a pilířů. Oblouky tvoří stupně stoupajícího schodiště. Schodiště musí tvořit přímou stoupající trasu z mapy terénu, musí tedy mít počáteční a koncový bod.



Na schodišti, které stavíte, **musí být každý oblouk umístěný výše než ten předchozí** a musí tvořit přímou trasu na vrchol se stoupajícími stupni.



K podepření nebo zvýšení schodiště lze použít kostky a pilíře.



Na stavbu schodiště můžete použít libovolný počet svých stavebních dílků. Na barvě stavebních dílků nezáleží. Všechny stavební dílky, které v tomto tahu nevyužijete, si můžete ponechat do dalších tahů.

*David ve svém prvním tahu může díky svým dvěma obloukům postavit např. toto schodiště.*



*Ester ve svém prvním tahu dokáže díky svým dvěma obloukům a jedné kostce postavit např. takové schodiště.*



## PRAVIDLA STAVBY

### A. POČÁTEČNÍ BOD

Schodiště **musíte** založit na některém z volných výstupků na mapě terénu.



### B. POČÁTEČNÍ DÍLEK

Schodiště můžete začít budovat libovolným stavebním dílkem.



### C. KONCOVÝ DÍLEK

Schodiště **musíte** zakončit obloukem.

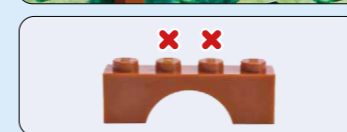


### D. STAVBA NA LIBOVOLNÝCH DÍLCÍCH

Stavět můžete na libovolných dílcích s volným výstupkem, **a to včetně dekoračních dílků.**

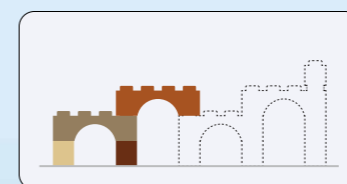


Nikdy nesmíte nic postavit na některý ze **dvou středových výstupků** dalšího oblouku.



### E. PŘIHOJENÍ SCHODIŠTĚ

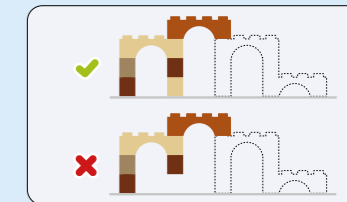
Schodiště **musíte** vždy připojit alespoň k jednomu z dílků, který je již propojený s mapou terénu.



Ve velmi vzácných případech se stává, že nejste schopni připojit schodiště k existující stavbě na mapě terénu. V takových případech si vezmete svou pravidelnou zásilku stavebních dílků a počkáte do dalšího kola.

### F. STABILITA SCHODIŠTĚ

Každý stavební dílek schodiště **musíte** dokonale podepřít.



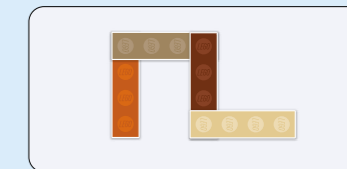
### G. DVA OBLOUKY NAD SEBOU

Za žádných okolností **nesmíte** překrýt jeden oblouk druhým obloukem.



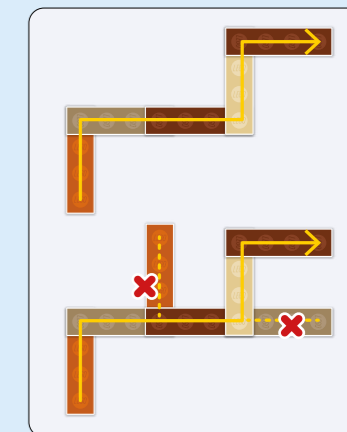
### H. ZMĚNA SMĚRU

Schodiště můžete otočit o 90 stupňů.



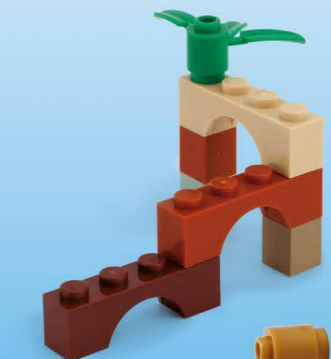
### J. POUŽÍVÁNÍ OBLOUKŮ POUZE JAKO NÁSLEDNÉ STUPNĚ

Schodiště musí vytvářet přímou trasu (včetně pravoúhlých zatáček, avšak bez větvení) z mapy terénu k dekoračnímu dílku. Každý oblouk, který umístíte, musí směřovat vzhůru ke konci schodiště.



Proto nikdy nesmíte umístit oblouky jako podpůrné prvky odbočující z přímé linie trasy.

**TIP:** Herní desku můžete natáčet, abyste se na ni mohli dívat z různých úhlů, a můžete začít znovu, pokud si během stavění uvědomíte, že na jiném místě na mapě terénu je vhodnější místo pro stavbu.





## 2 DEKORACE SCHODIŠTĚ

Jakmile dokončíte stavbu svého schodiště, musíte přidat dekorační dílek odpovídající barvě počátečního bodu schodiště.

Dekorační dílek umístěte na konec schodiště.



## 3 ZISK OPIČÍCH DUKÁTŮ

Sečtete počet vámi umístěných oblouků na schodišti. Za **každý oblouk**, který jste umístili na právě postavené schodiště, získáte 1 dukát. Má-li váš dekorační dílek na vámi právě postaveném schodišti **barvu, která je v danou chvíli nejvýše**, získáte **1 dukát navíc. Nezapomeňte!** Hodnotí se výška barvy a ne výška dílku. Ten může být níže než dekorační dílek jiné barvy.



David postavil schodiště se 3 oblouky (3 dukáty) a umístil na něj dekorační dílek světle zelené barvy, která je aktuálně nejvýše (1 dukát). Díky tomu tedy získá celkem 4 dukáty.

## 4 NÁKUP OPIČÍCH KARET

Za své získané dukáty můžete nakupovat opičí karty. Opičí karta, kterou si koupíte, **musí mít stejnou barvu jako dekorační dílek** na konci schodiště, které jste právě postavili.



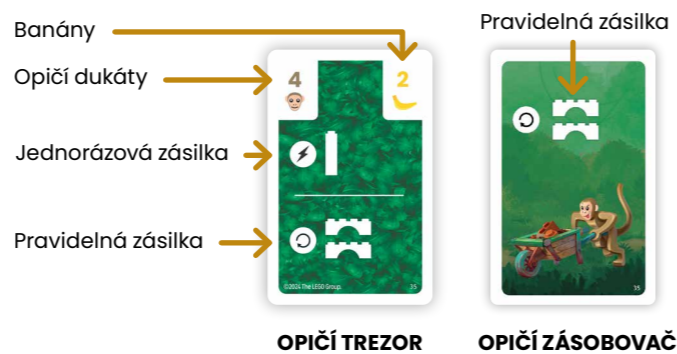
**Vícebarevné karty** si však můžete pořídit bez ohledu na to, jakou barvu má vámi umístěný dekorační dílek na schodišti.



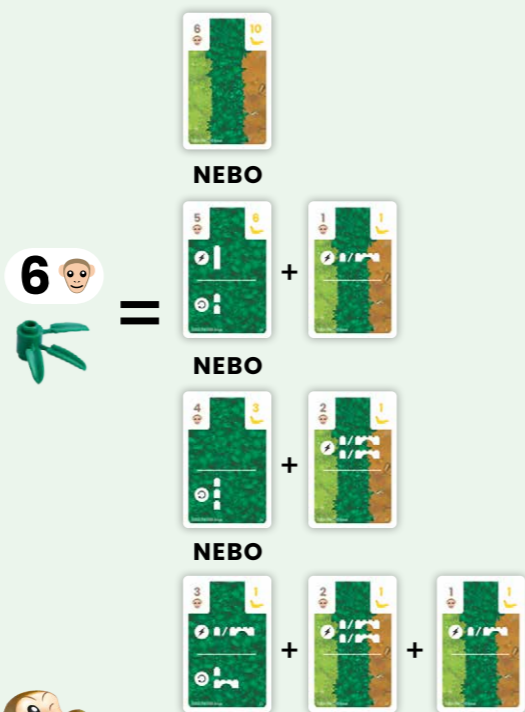
Za své dukáty máte možnost si koupit **jednu nebo i více opičích karet**, ale v každém tahu si můžete vzít **pouze vrchní kartu z každé hromádky**. V průběhu hry může nastat situace, že na některé hromádky karty dojdou.

Nemusíte využít všechny získané dukáty, ale **nemůžete si je přenést** do dalšího tahu.

Opičí karta vždy obsahuje stranu **opičího trezoru** a **opičího zásobovače**:



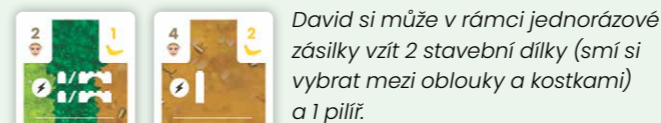
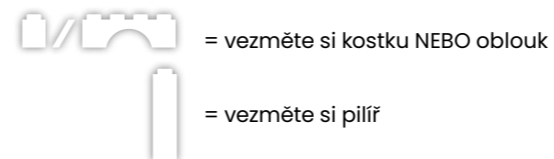
Z tmavozeleného počátečního bodu postavila Ester schodiště se 6 oblouky a na konec položila tmavozelený dekorační dílek, který ovšem není nejvyšším tmavozeleným dílkem. Získala 6 dukátů a z nabídky si může vybrat např.:



Na začátku svého tahu věnujte pozornost barvě počátečního bodu schodiště. Ta určuje, které opičí karty si budete moci pořídit.

## 5 VYUŽITÍ JEDNORÁZOVÉ ZÁSILKY

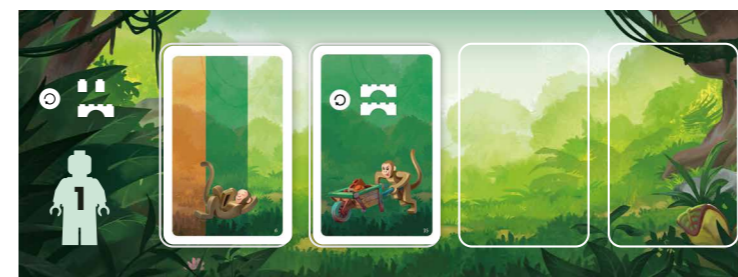
Využijte jednorázovou zásilku uvedenou na straně **opičího trezoru** opičí karty (karet), kterou jste si v tomto tahu koupili.



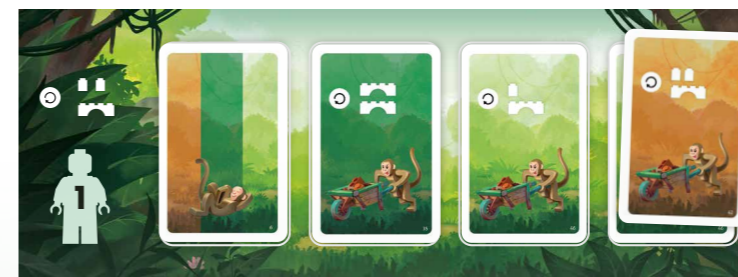
David si může v rámci jednorázové zásilky vzít 2 stavební dílky (smí si vybrat mezi oblouky a kostkami) a 1 pilíř.

## 6 PRAVIDELNÝ PŘÍJEM ZÁSILEK

Otočte opičí kartu (karty) stranou **opičího speditéra** vzhůru a umístěte ji (je) na libovolné prázdné pole na vaší desce hráče.

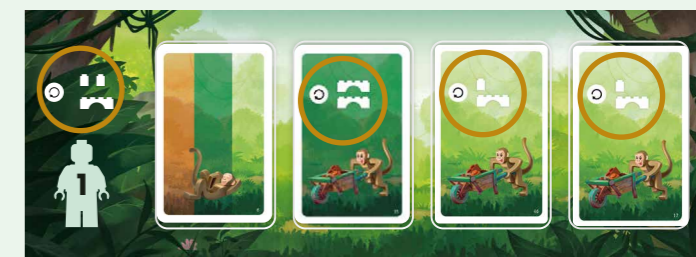


Na vaší desce hráče máte k dispozici 4 kolonky pro možnost **umístění čtyřech aktivních karet**. **Budete-li chtít umístit po zakoupení nějakou další opičí kartu**, musíte ji položit na **některou ze stávajících karet**, která okamžitě přestane být aktivní.



Jestliže v průběhu jednoho tahu získáte **několik opičích karet** a vaše deska hráče je zaplněná, můžete tyto nové opičí karty položit na desku hráče jednu na druhou.

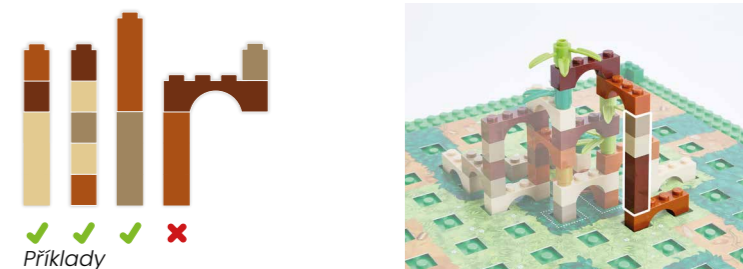
Zajistěte si pravidelnou zásilku, jak je uvedeno vlevo na desce hráče a na všech horních opičích kartách umístěných na vaší desce hráče.



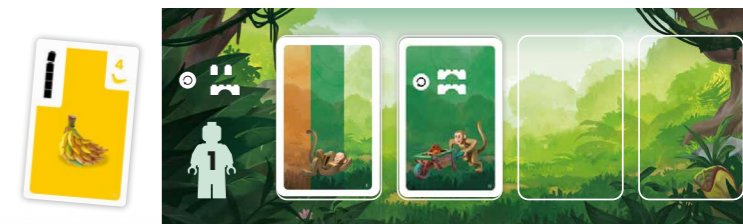
David si jako svou pravidelnou zásilku může vzít 5 oblouků a 4 kostky.

## 7 ZISK BONUSOVÉ KARTY

Jestliže má vaše schodiště výšku alespoň pět kostek, můžete si ve svém tahu vzít bonusovou kartu. Nezapomeňte, že pilíř se počítá jako tři kostky a že do tohoto počtu nelze zahrnout oblouky!



Za každou bonusovou kartu získáte 4 banány. V každém tahu si můžete vzít pouze 1 bonusovou kartu. Bonusovou kartu umístěte vedle své desky hráče, aby byla viditelná pro všechny ostatní spoluhráče.





## 8 ZISK KARET TROFEJÍ

Karty trofejí – opice, motýl a žába – jsou prvky spjaté s různými akcemi hráčů. Karty trofejí se mohou v průběhu hry přesouvat od jednoho hráče k druhému a hráč, který má na konci hry konkrétní kartu trofeje, buď získá, nebo naopak přijde o banány 🍌.

Motýl a žába jsou volitelné a doporučujeme s nimi hrát až po několika hrách.

### Opice

Jestliže jste ve svém tahu **umístili zlatý dekorační dílek**, musíte umístit dílek opice na **některý z volných koncových výstupků oblouku** jakéhokoli schodiště, abyste soupeřům zabránili ve stavbě z tohoto výstupku. Vezměte si **kartu opičí trofeje** v hodnotě 2 banánů 🍌 z herní plochy, případně od hráče, který ji má aktuálně ve svém držení. Kartu umístěte vedle své desky hráče.

### Motýl (volitelné)

Jakmile jste umístili **dekorační dílek libovolné barvy nejvýše** (i v případě shody), musíte na tento dílek umístit motýla. Vezměte si **kartu motýlí trofeje** v hodnotě 2 banánů 🍌 z herní plochy, případně od hráče, který ji má aktuálně ve svém držení. Kartu umístěte vedle své desky hráče.

### Žába (volitelné)

Během svého tahu si můžete vzít **kartu žabí trofeje**, která vám umožní okamžitě si vzít další pilíř ze zásobníku dílků. **Až v okamžiku, kdy si vezmete kartu žabí trofeje** z herní plochy anebo od některého spoluhráče, který ji měl ve svém držení, si smíte vzít pilíř navíc. Karta žabí trofeje má hodnotu **-3 banánů** 🍌.

Kartu položte vedle své desky hráče a dílek žáby umístěte na **nejnižší volný koncový výstupek právě postaveného schodiště**.

## KONEC HRY

Konec hry nastává v okamžiku, když si na konci svého tahu některý z hráčů **nemůže vzít dostatek stavebních dílků**. Hra dále pokračuje po zbývající část kola, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů.

Po skončení závěrečného kola otočí všichni **veškeré opičí karty na své desce hráče**. Následně na všech opičích kartách, na bonusových kartách a na kartách trofejí (opice, motýl, žába) sečtete všechny získané banány 🍌.

Vítězem hry se stává hráč, který **získal nejvyšší počet banánů** 🍌.

**V případě remízy** vyhrává hráč s kartou opičí trofeje. Nemá-li žádný z hráčů kartu opičí trofeje, o vítězství se podělí.



*Možnosti umístění dílku opice.*



*Ukázka umístění dílku motýla.*



*Ukázka umístění dílku žáby.*



**Hodně zábavy při hře!**



Návrh hry: David Gordon & TAM

Ilustrace: AMEET and Matthieu MARTIN

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