

8 PAK JE TROFEEKAART(EN)

Zowel de trofee kaarten als de aap, de vlinder en de kikker zijn gekoppeld aan speciale acties die een speler kan ondernemen. De trofee kaarten kunnen tijdens het spel van speler naar speler gaan; de speler die een bepaalde kaart aan het einde van het spel in bezit heeft, krijgt of verliest bananen 🍌.

Het inzetten van de vlinder en de kikker is optioneel; we raden aan om het spel een paar keer te spelen voordat je ze gebruikt.

De aap

Als je tijdens jouw beurt een **gouden versiersteen** 🟡 hebt geplaatst, moet je de aap op een vrije knop op het eindpunt van een boog in een **trap naar keuze** plaatsen om je tegenstanders te verhinderen daar te bouwen. Pak de **apen-trofee kaart** ter waarde van 2 bananen 🍌 van het midden van de tafel of van de speler die hem op dat moment heeft. Leg de kaart naast je spelersbord.



Hier kun je de aap neerzetten.

De vlinder (optioneel)

Als je de **hoogste versiersteen van een bepaalde kleur** hebt geplaatst (geen gelijke stand), plaats je de vlinder boven op die versiersteen. Pak de **vlinder-trofee kaart** met een waarde van 2 bananen 🍌 van het midden van de tafel of van de speler die hem op dat moment heeft. Leg de kaart naast je spelersbord.



Hier plaats je de vlinder.

De kikker (optioneel)

Tijdens je beurt mag je de **kikker-trofee kaart** pakken, waarmee je direct recht hebt op een extra zuil uit de bouwstenenbak. Alleen als je de kikker-trofee kaart pakt, van het midden van de tafel of van de speler die hem op dat moment heeft, mag je de extra zuil pakken. De kikker-trofee kaart levert -3 bananen 🍌 op.



Hier plaats je de kikker.

Pak de kikker-trofee kaart en leg hem naast je spelersbord. Plaats de kikker op de **laagste vrije knop** van de trap die je net hebt gebouwd.

HOE HET SPEL EINDIGT

Het spel is afgelopen wanneer er **onvoldoende bouwstenen van een soort** over zijn als een speler die wil pakken aan het einde van zijn of haar beurt. De ronde moet wel uitgespeeld worden, zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad.

Als de laatste ronde is afgelopen, draait elke speler **alle apenkaarten op zijn spelersbord om** en telt de bananen 🍌 op de apenkaarten, de bonuskaarten en de trofee kaarten (aap, vlinder, kikker) bij elkaar op.

De speler met de **meeste bananen** 🍌 wint!

Bij een gelijke stand is de winnaar de speler met de apen-trofee kaart. Als geen van de spelers die gelijk zijn geëindigd de apen-trofee kaart heeft, delen zij de winst.

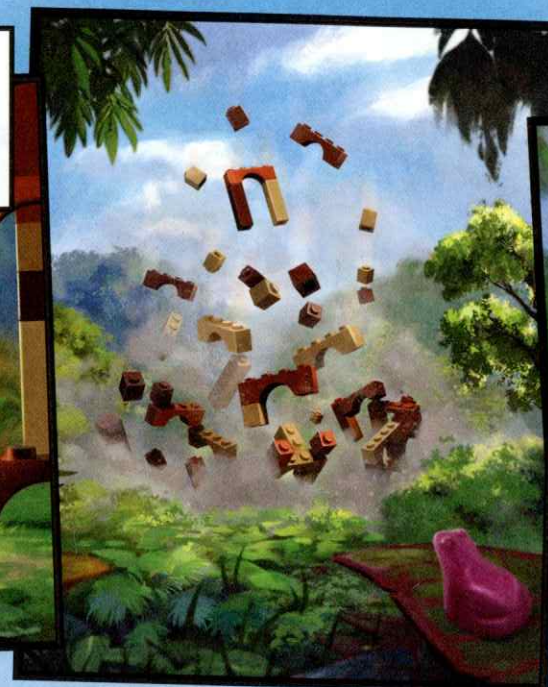


Veel speelplezier!



MONKEY PALACE SPELREGELS

Lang geleden werd er in de jungle een indrukwekkend paleis gebouwd. Jarenlang lag het er verlaten bij, totdat er op een dag een aap kwam wonen...



Nu is het aan jullie om het paleis weer op te bouwen.

HET DOEL VAN MONKEY PALACE

Bij Monkey Palace strijd je om wie de beste trappen bouwt voor het apenpaleis. Het doel van het spel is om zoveel mogelijk bananen 🍌 te scoren.

Hoe hoger de trap die je bouwt en hoe meer bogen je daarbij gebruikt, des te meer bouwstenen en – niet te vergeten! – bananen 🍌 je krijgt.

Het spel is afgelopen als er geen bouwstenen meer over zijn.

De winnaar is de speler met de meeste bananen!



Spelconcept: David Gordon & TAM
Illustraties: AMEET en Matthieu MARTIN
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group

INHOUD

BOUWSTENEN

80 bogen



80 stenen



16 zuilen



VERSIERSTENEN

32 bamboebladeren en 16 gouden stenen



DIEREN

1 aap



1 vlinder



1 kikker



OVERIGE STENEN

4 hoekstenen



1 bouwplaat



1 x 11023

KAARTEN

67 apenkaarten



14 bonuskaarten



3 trofeekaarten

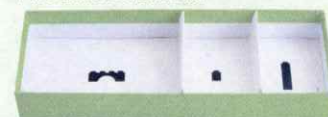


OVERIGE SPELONDERDELEN

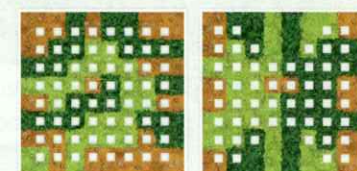
4 spelersborden



1 bouwstenenbak



2 vellen met 4 plattegronden (1-4)



Scan de QR-code om een **uitlegvideo** te bekijken en de spelregels in diverse talen te vinden:

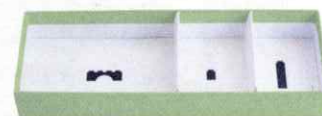


dottedgames.com/monkeypalace

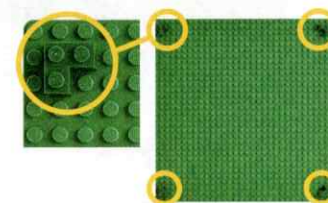


HOE BEREID JE HET SPEL VOOR

1 Leg de **bouwstenen** in het juiste vakje van de bouwstenenbak.



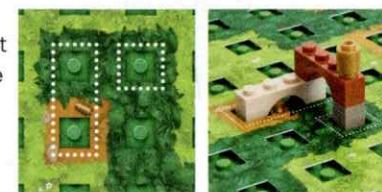
2 Plaats de vier **hoekstenen** op de bouwplaat zoals hier afgebeeld.



3 Kies een van de **plattegronden** en leg deze op de bouwplaat. Als je het spel voor het eerst speelt, raden we aan om plattegrond 1 te gebruiken (zie het cijfer in de hoek).



4 Plaats **een steen en twee bogen** (de kleur maakt niet uit) in het wit gemarkeerde gebied op de plattegrond. Je hebt nu een begintrap gebouwd. Plaats een **gouden versiersteen** aan het einde van de trap.



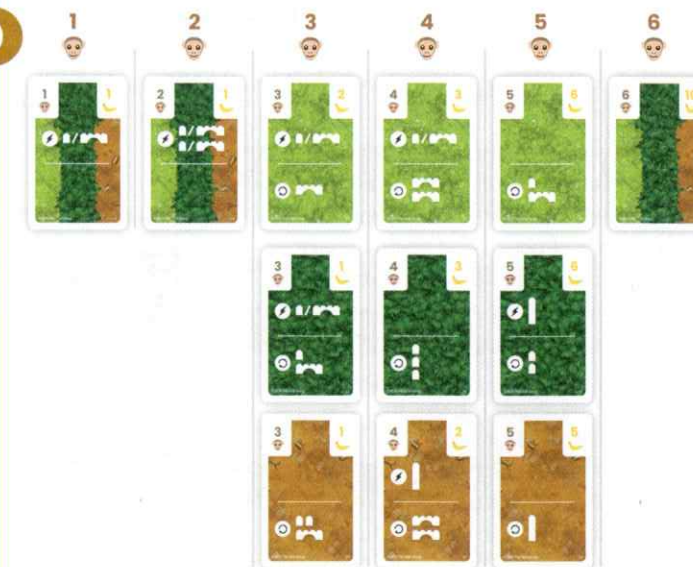
5 Leg de **versierstenen** gewoon op tafel of bouw er een coole jungle mee rondom de plattegrond, tot ze nodig zijn voor het spel.

6 Leg de **gele bonuskaarten** op een stapel.

7 Leg de **aap** op de **apen-trofeekaart**.

8 De **vlinder** en de **kikker** zijn micro-uitbreidingen voor nog meer speelplezier en variatie. We raden je aan om het spel een paar keer te spelen voordat je ze gebruikt. Als je ervoor kiest om met één of beide te spelen, plaats dan de vlinder op de **vlinder-trofeekaart** en de kikker op de **kikker-trofeekaart**.

GESORTEERDE APENKAARTEN



9 In de linkerbovenhoek van de **apenkaarten** staat hun waarde (apencredits). Sorteert de apenkaarten op waarde en kleur zoals hierboven afgebeeld.

Leg de meerkleurige apenkaarten met een waarde van **1 en 2 apencredits** op twee aparte stapels. Leg de apenkaarten met een waarde van **3, 4 en 5 apencredits** in negen aparte stapels, onderverdeeld naar kleur (lichtgroen, donkergroen en goud). Leg de meerkleurige apenkaarten met een waarde van **6 apencredits** op één stapel.



10 De speler die het meest recent een banaan heeft gegeten, pakt **spelersbord 1** en de bouwstenen die **achter op** het spelersbord staan afgebeeld. Je mag bouwstenen pakken van verschillende kleuren of van dezelfde kleur.



Voorkant



Achterkant

Draai het spelersbord met de **voorkant** naar boven en leg het voor je neer.

De volgende speler (met de klok mee) pakt spelersbord 2 en de bouwstenen die op de achterkant staan; spelers 3 en 4 doen hetzelfde.

Nu zijn jullie klaar om te beginnen met het spel!

HOE SPEEL JE EEN BEURT

Het spel wordt gespeeld in verschillende rondes; in elke ronde komen alle spelers aan de beurt. Als je aan de beurt bent, volg dan onderstaande stappen. Op de volgende pagina's wordt elke stap uitvoerig uitgelegd.

1 BOUW EEN TRAP

Gebruik je bouwstenen om een trap te bouwen voor het paleis. Let goed op wat de grondkleur is van het beginpunt van je trap.



2 VERSIER JE TRAP

Plaats op het eindpunt van je trap een versiersteen die overeenkomt met de grondkleur van het beginpunt.



3 TEL JE APENCREDITS

Tel de bogen die je in je trap hebt verwerkt. Je krijgt evenveel apencredits als bogen. Daar komt een apencredit bij als de versiersteen op de trap die je net hebt gebouwd, de hoogste van die kleur is.



4 PAK JE APENKAARTEN

Gebruik je apencredits om apenkaarten te kopen met dezelfde kleur als de versiersteen op je trap. Apenkaarten leveren je bouwstenen en bananen.



5 PAK JE EENMALIGE VOORRAAD

Pak de eenmalige voorraad bouwstenen.



6 PAK JE VASTE VOORRAAD

Leg de apenkaarten met de apenkant naar boven op je spelersbord. Pak je vaste voorraad bouwstenen.



7 PAK EEN BONUSKAART

Als een deel van je gebouwde trap minstens vijf stenen hoog is, pak dan een bonuskaart.



8 PAK JE TROFEEKAARTEN

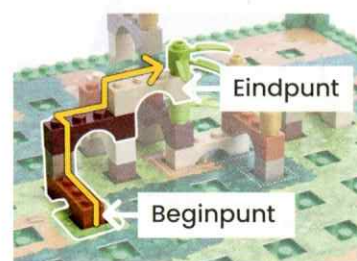
Als je tijdens je beurt een of meer trofeeekaarten hebt geactiveerd, pak dan de trofee kaart(en).



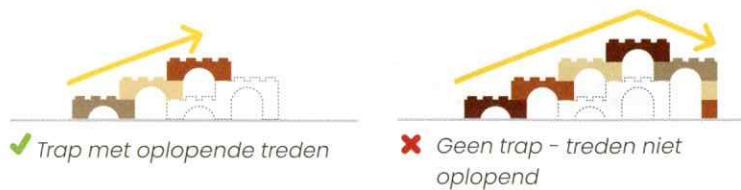
Je beurt is voorbij. De beurt gaat naar de speler aan je linkerzijde.

1 BOUW EEN TRAP

Een trap bestaat uit een of meer bogen en vaak ook uit ondersteunende stenen en zuilen. De bogen vormen de treden in de trap. Een trap moet een direct pad vormen vanaf de plattegrond en alleen omhoog gaan, dus een trap heeft een laag beginpunt en een hoog eindpunt.



In de trap die je bouwt, moet elke boog die je plaatst, hoger zijn dan de vorige en een direct pad naar boven vormen met oplopende treden.



Stenen en zuilen kunnen worden gebruikt om de trap te ondersteunen of te verlengen.



Bij het bouwen van een trap mag je zoveel van je bouwstenen gebruiken als je wilt. Welke kleur de bouwstenen hebben maakt niet uit. Bouwstenen die je bij deze beurt niet gebruikt, mag je bewaren voor volgende beurten.

Voorbeeld van een trap die speler 1 bij zijn eerste beurt kan bouwen met zijn 2 bogen.



Voorbeeld van een trap die speler 2 bij zijn eerste beurt kan bouwen met zijn twee bogen en één steen.



BOUWREGELS

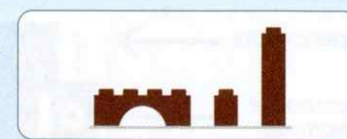
A. BEGINPUNT

Een trap moet beginnen vanaf een vrije knop op de plattegrond.



B. BEGINSTEEN

Een trap mag beginnen met elke soort bouwsteen.



C. EINDSTEEN

Een trap moet eindigen met een boog.



D. BOUWEN OP ALLE STENEN

Je mag bouwen op alle stenen met een vrije knop, inclusief de versierstenen.

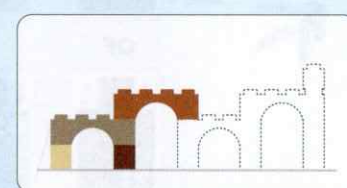


Maar je mag niet bouwen op de twee middelste knoppen van een boog.



E. DE TRAP BEVESTIGEN

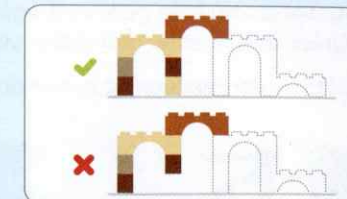
Een trap moet worden vastgemaakt aan minstens een van de stenen die al op de plattegrond staan.



In zeldzame gevallen kan een speler zijn trap niet aan een van de stenen op de plattegrond bevestigen. In zo'n geval pakt de speler zijn vaste voorraad bouwstenen en wacht tot de volgende ronde.

F. DE TRAP ONDERSTEUNEN

Elke bouwsteen in je trap moet volledig ondersteund worden door andere stenen.



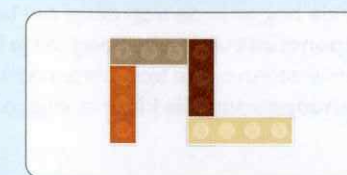
G. GEEN BOOG BOVEN OP EEN BOOG

Een boog mag niet direct boven op een andere boog worden geplaatst.



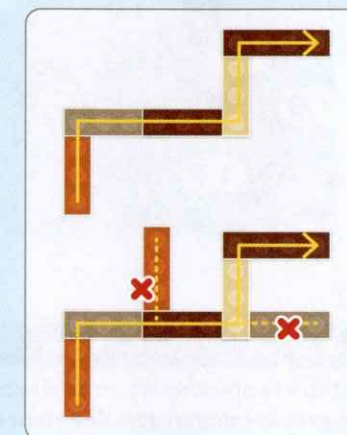
H. RICHTINGEN

Een trap mag bochten maken van 90 graden.



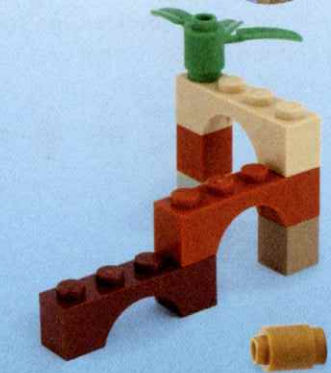
I. BOGEN ALLEEN GEBRUIKEN ALS DIRECTE TREDEN

Een trap moet een direct pad vormen van de plattegrond naar de versiersteen. Elke boog die je plaatst moet weer een nieuwe opstap zijn naar het einde van je trap.



Om die reden mag een speler geen bogen plaatsen als ondersteunende stenen die aftakken van het directe pad.

TIP: Je mag de bouwplaat draaien om het van verschillende kanten te bekijken en je mag opnieuw beginnen als je je tijdens het bouwen realiseert dat ergens anders op de plattegrond een betere plek is om te bouwen.



2 VERSIER JE TRAP

Zodra je je trap hebt gebouwd, voeg je een versiersteen toe die overeenkomt met de grondkleur van het beginpunt van je trap.

Plaats de versiersteen op het eindpunt van je trap.



3 TEL JE APENCREDITS

Tel de bogen in de trap die je net hebt gebouwd. Je ontvangt **1 apencredit voor elke boog** die je in je trap hebt geplaatst. Als de versiersteen op de trap die je net hebt gebouwd op dat moment **de hoogste van die kleur** is, krijg je **1 extra apencredit**.



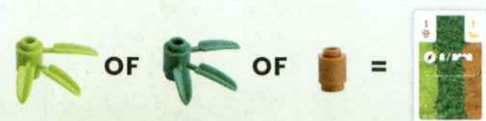
Speler 1 heeft een trap gebouwd met 3 bogen (3 apencredits) en heeft de hoogste lichtgroene versiersteen geplaatst (1 apencredit). Speler 1 krijgt daarom in totaal 4 apencredits.

4 PAK JE APENKAARTEN

Gebruik je apencredits om apenkaarten te kopen. De apenkaarten die je pakt **moeten dezelfde kleur hebben als de versiersteen** aan het einde van de trap die je net hebt gebouwd.



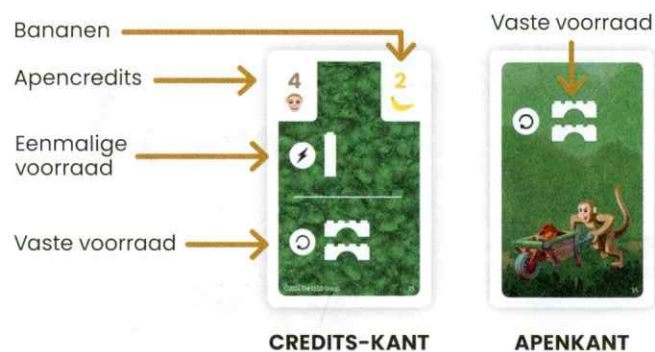
Maar je mag ook **meerkleurige kaarten** pakken; de kleur van de versiersteen op je trap doet er dan niet toe.



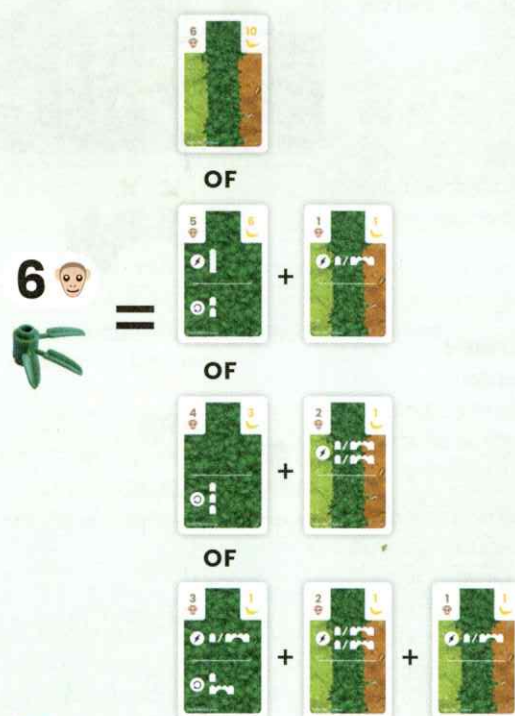
Je mag per beurt **een of meer apenkaarten** pakken voor je apencredits, maar je mag telkens **alleen de bovenste kaart van een stapel** pakken. Houd er rekening mee dat een stapel kaarten leeg kan zijn.

Je hoeft niet al je apencredits te gebruiken, maar je kunt **geen apencredits bewaren** voor je volgende beurt.

De apenkaarten hebben een **credits-kant** en een **apenkant**:



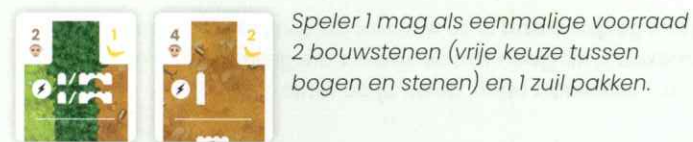
Speler 2 heeft vanaf een donkergroene startpunt een trap met 6 bogen gebouwd en een donkergroene versiersteen geplaatst die niet de hoogste donkergroene is. Hij of zij krijgt 6 apencredits en kan bijvoorbeeld kiezen om de volgende kaarten te pakken:



Let bij het begin van je beurt op de grondkleur van het beginpunt van je trap. Die bepaalt welke apenkaarten je mag pakken.

5 PAK JE EENMALIGE VOORRAAD

Pak de eenmalige voorraad bouwstenen die op de credits-kant van de apenkaart(en) staat die je deze beurt hebt gepakt.



6 PAK JE VASTE VOORRAAD

Leg de apenkaart(en) met de **apenkant** naar boven op de lege plekken op je spelersbord.



Je spelersbord heeft ruimte voor maximaal vier zichtbare apenkaarten. Als je meer dan vier kaarten hebt, leg je de **nieuwe apenkaart(en) boven op de apenkaarten** die al op het spelersbord liggen.



Als je **tijdens één beurt meerdere apenkaarten** pakt en je spelersbord is al vol, dan mag je deze nieuwe apenkaarten verdelen over de al aanwezige apenkaarten of de nieuwe kaarten samen boven op een aanwezige apenkaart naar keuze leggen.

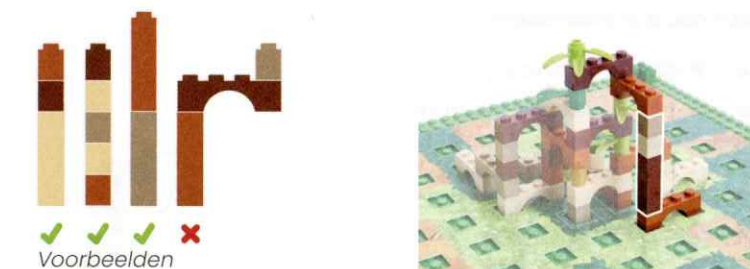
Pak je vaste voorraad bouwstenen, die links op je spelersbord te zien is EN op alle bovenste apenkaarten op je spelersbord.



Speler 1 mag als vaste voorraad 5 bogen en 4 stenen pakken.

7 PAK EEN BONUSKAART

Als tijdens jouw beurt een deel van je trap **minstens vijf stenen hoog** is, mag je een bonuskaart pakken. Onthoud hierbij dat een zuil telt als drie stenen EN dat bogen niet meetellen:



De bonuskaart levert je **4 bananen** op. Je mag maar **1 bonuskaart** per beurt pakken. Leg je bonuskaart naast je spelersbord, zodat alle spelers deze kunnen zien.

