



# MONKEY PALACE

## RÈGLES

*Un singe découvrit un jour un palais abandonné au milieu de la jungle, mais il fut bien maladroit...*



*Maintenant, c'est à vous de reconstruire l'incroyable Palais du Singe !*

### PRINCIPE DU JEU

Lors d'une partie de Monkey Palace, les joueurs s'affrontent pour construire les plus beaux escaliers du Palais du Singe. L'objectif est de remporter le plus de Bananes 🍌 possible.

Plus votre escalier sera haut et plus vous utiliserez d'arches, plus vous remporterez de pièces de construction, et surtout de Bananes 🍌 !

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de pièces de construction.



**Le joueur ayant accumulé le plus de Bananes remporte la partie !**



# MATÉRIEL

## PIÈCES DE CONSTRUCTION

80 arches



80 briques



16 colonnes



## PIÈCES DÉCORATIVES

32 feuilles de bambou & 16 briques dorées



## ANIMAUX

1 Singe



1 Papillon



1 Grenouille



## AUTRES PIÈCES

4 briques d'angle



1 plaque de base



1 x 11023

## CARTES

67 cartes Singe



14 cartes Bonus



3 cartes Trophée



## AUTRES ÉLÉMENTS DE JEU

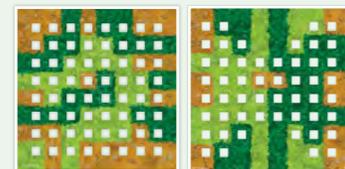
4 plateaux Joueur



1 Insert pour pièces



2 fiches représentant 4 Plans de construction (1 à 4)



Scannez ce QR code pour voir les règles vidéo en multilingue :



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

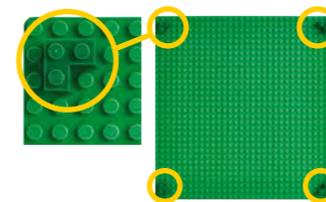


## MISE EN PLACE

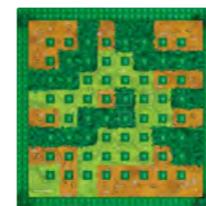
1 Placez les **pièces de construction** dans les compartiments correspondants de l'Insert pour pièces.



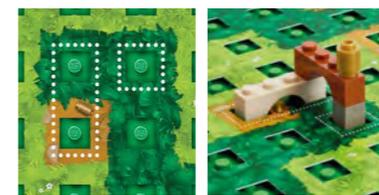
2 Placez les quatre **briques d'angle** sur la plaque de base comme indiqué.



3 Choisissez un des **Plans de construction** et placez-le sur la plaque de base. Lors de votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser le Plan de construction 1 (les numéros des plans sont indiqués dans leur coin inférieur droit).



4 Placez **une brique et deux arches** de n'importe quelles couleurs sur les tenons entourés de pointillés blancs du Plan de construction. Placez une **brique décorative dorée** à l'extrémité de l'escalier.



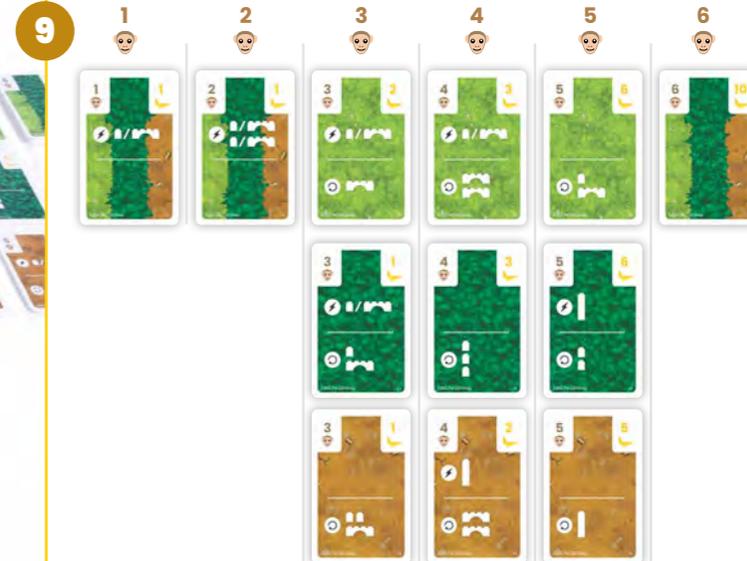
5 Placez les **pièces décoratives** sur la table ou amusez-vous à construire une jungle luxuriante autour du Plan de construction. Elles y resteront jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

6 Formez un paquet avec les **cartes Bonus jaunes**.

7 Placez le **Singe** sur la **carte Trophée Singe**.

8 Le **Papillon** et la **Grenouille** sont des micro-extensions qui apporteront encore plus de diversité à vos parties. Nous vous recommandons de jouer quelques parties avant de vous en servir. Lorsque vous en utilisez une ou les deux, placez le Papillon sur la **carte Trophée Papillon** et la Grenouille sur la **carte Trophée Grenouille**, puis posez-les au centre de la table.

## MISE EN PLACE DES CARTES SINGE



9 La valeur de chaque **carte Singe** (la Monnaie de Singe) est indiquée dans son coin supérieur gauche. Triez les cartes Singe en fonction de leur valeur et de leur couleur, **comme indiqué sur l'illustration ci-dessus**.



Formez tout d'abord deux paquets séparés avec les cartes Singe multicolores valant **1 et 2 Monnaies de Singe**. Triez ensuite les cartes Singe valant **3, 4 et 5 Monnaies de Singe** par valeur et couleur, puis formez neuf paquets séparés (3 vert foncé, 3 dorés et 3 vert clair). Enfin, formez un paquet avec les cartes Singe multicolores valant **6 Monnaies de Singe**.

10 Le joueur qui a mangé une banane le plus récemment prend le **plateau Joueur 1** ainsi que les pièces de construction indiquées **au verso** de ce plateau. Vous pouvez choisir des pièces de construction de différentes couleurs ou de la même couleur.



Recto

Verso

Retournez le plateau Joueur sur son **recto** et placez-le devant vous.

Dans le sens horaire, le joueur suivant prend le plateau Joueur 2 et les pièces indiquées au verso, et ainsi de suite. **Vous êtes prêts à jouer !**

# DÉROULEMENT D'UN TOUR

Une partie se compose de plusieurs manches, au cours desquelles chaque joueur dispose d'un tour. À votre tour, effectuez les étapes suivantes, expliquées plus en détail dans la suite des règles.

## 1 CONSTRUIRE UN ESCALIER

Utilisez vos pièces de construction pour construire un escalier du Palais du Singe. Gardez en mémoire la couleur du point de départ de votre escalier sur le Plan de construction.



## 2 DÉCORER VOTRE ESCALIER

À l'extrémité de votre escalier, placez une pièce décorative correspondant à la couleur du point de départ de l'escalier.



## 3 COMPTER LES MONNAIES DE SINGE

Comptez le nombre d'arches que vous avez placées dans votre escalier. Vous recevez autant de Monnaies de Singe. Ajoutez une Monnaie de Singe si la pièce décorative de l'escalier que vous venez de construire est la plus élevée de sa couleur.



## 4 PRENDRE DES CARTES SINGE

Dépensez vos Monnaies de Singe pour prendre des cartes Singe de la couleur de votre pièce décorative. Les cartes Singe vous procurent des pièces de construction et des Bananes.



## 5 RECEVOIR LA LIVRAISON IMMÉDIATE

Recevez votre Livraison immédiate de pièces de construction.



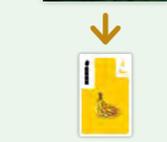
## 6 RECEVOIR LA LIVRAISON RÉCURRENTÉ

Placez les cartes Singe, face Singe visible, sur votre plateau Joueur. Ensuite, recevez votre Livraison récurrente de pièces de construction.



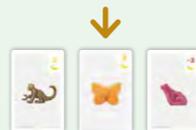
## 7 PRENDRE UNE CARTE BONUS

Si une partie de l'escalier que vous venez de construire a une hauteur d'au moins cinq briques, prenez une carte Bonus.



## 8 PRENDRE DES CARTES TROPHÉE

Si vous remplissez la condition d'une ou plusieurs cartes Trophée, prenez la ou les cartes concernées.



**Votre tour est maintenant terminé, passez au joueur suivant dans le sens horaire.**

## 1 CONSTRUIRE UN ESCALIER

Un escalier est constitué d'une ou plusieurs arches, et en général de briques et/ou de colonnes pour les soutenir. Les arches constituent les marches de l'escalier, qui doit toujours monter. Un escalier doit former un **chemin direct** à partir du Plan de construction et vers le haut : il a donc un point de départ et une extrémité.



Lorsque vous construisez un escalier, **chaque arche que vous y placez doit être plus élevée** que la précédente et constituer un chemin direct vers l'extrémité, toujours en montant.



Vous pouvez utiliser des **briques et des colonnes** pour soutenir ou agrandir votre escalier.



Vous pouvez utiliser **autant de vos pièces de construction que vous le souhaitez** pour construire un escalier. Leur couleur n'a pas d'importance. Toute pièce que vous n'utilisez pas durant votre tour peut être conservée pour les tours suivants.

*Exemple : Lors de son premier tour, la Joueuse 1 peut construire cet escalier avec ses deux arches.*



*Exemple : Quant à la Joueuse 2, elle peut construire cet escalier avec ses deux arches et une brique.*



## RÈGLES DE CONSTRUCTION

### A. POINT DE DÉPART

Un escalier **doit** partir d'un tenon libre du Plan de construction.



### B. PIÈCE DE DÉPART

Un escalier peut débuter avec n'importe quel type de pièce de construction.



### C. PIÈCE D'EXTRÉMITÉ

Un escalier **doit** se terminer par une arche.



### D. CONSTRUCTION SUR TOUT TYPE DE PIÈCE

Vous pouvez construire sur n'importe quelle pièce ayant un tenon libre, **y compris sur les pièces décoratives**.



En revanche, vous ne pouvez pas construire sur les **deux tenons centraux** des arches.



### E. RACCORDEMENT DE L'ESCALIER

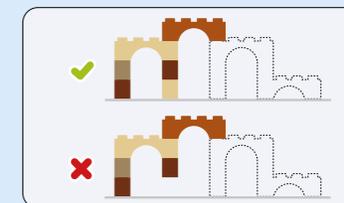
Un escalier **doit** être relié à au moins une des pièces déjà placées sur le Plan de construction.



Il peut arriver, rarement, qu'un joueur ne puisse pas raccorder son escalier aux pièces déjà présentes sur le Plan de construction. Dans ce cas, le joueur prend sa Livraison récurrente de pièces de construction et attend la manche suivante pour jouer.

### F. SOUTIEN DE L'ESCALIER

Chaque pièce de construction de votre escalier doit être soutenue par d'autres pièces.



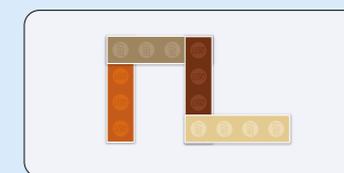
### G. EMPILEMENT D'ARCHES INTERDIT

Il n'est pas autorisé de placer une arche directement sur une autre arche.



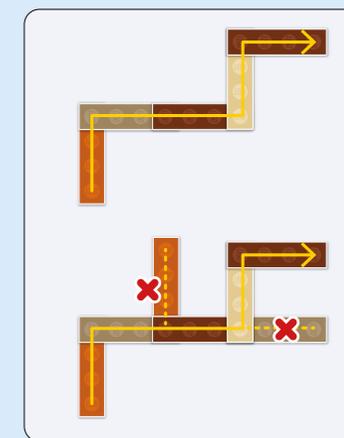
### H. ORIENTATION

Un escalier peut faire des virages à 90 degrés.



### I. PAS DE DÉTOURS

Un escalier doit former un chemin direct entre le Plan de construction et la pièce décorative. Chaque arche que vous placez doit constituer une marche menant directement à l'extrémité de votre escalier.



Il n'est donc pas possible de placer des arches qui bifurqueraient du chemin direct.

**ASTUCE :** Lorsque vous construisez votre escalier, vous pouvez tourner le plateau afin d'observer le palais sous différents angles, et recommencer votre escalier si vous trouvez un meilleur endroit pour le construire.



## 2 DÉCORER VOTRE ESCALIER

Une fois votre escalier construit, vous devez y ajouter la pièce décorative correspondant à la couleur du point de départ de votre escalier.

Placez la pièce décorative à l'extrémité de votre escalier.



## 3 COMPTER LES MONNAIES DE SINGE

Comptez le nombre d'arches de votre escalier. Vous recevez **1 Monnaie de Singe** (dématérialisée) **par arche placée** dans l'escalier que vous venez de construire. Si la pièce décorative de votre escalier est à ce moment-là **la plus élevée de sa couleur**, vous recevez **1 Monnaie de Singe supplémentaire**.



La Joueuse 1 a construit un escalier composé de trois arches (= 3 Monnaies de Singe) et a placé la pièce décorative vert clair la plus élevée (= 1 Monnaie de Singe supplémentaire). La Joueuse 1 reçoit donc 4 Monnaies de Singe au total.

## 4 PRENDRE DES CARTES SINGE

Dépensez votre Monnaie de Singe pour prendre une ou plusieurs cartes Singe. Ces cartes doivent être de la **même couleur que la pièce décorative** que vous venez de placer à l'extrémité de votre escalier.



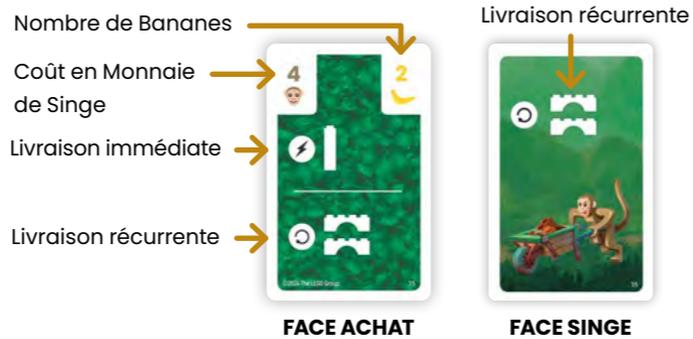
Vous pouvez aussi prendre des **cartes multicolores** quelle que soit la couleur de la pièce décorative que vous venez de placer.



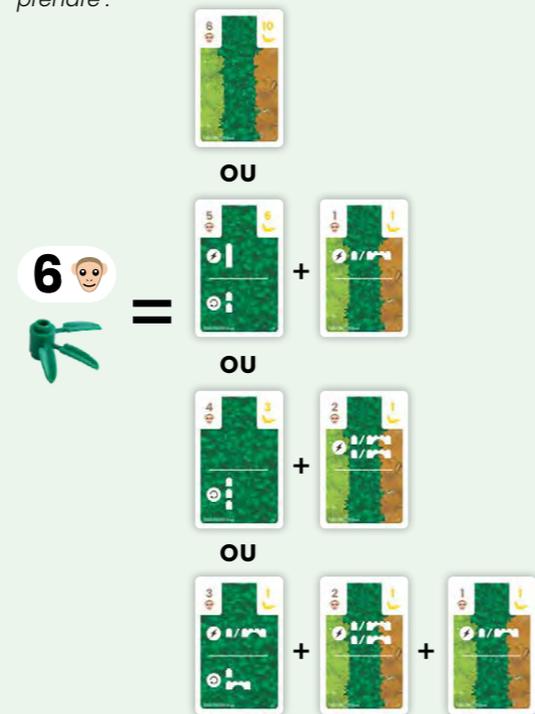
Grâce à votre Monnaie de Singe, vous pouvez prendre **une ou plusieurs cartes Singe**, mais vous ne pouvez prendre que la **première de chaque paquet à chacun de vos tours**. Les paquets peuvent ainsi se retrouver épuisés.

Vous n'êtes pas obligés de dépenser toute votre Monnaie de Singe, mais vous **ne pouvez pas en garder** pour les tours suivants.

Les cartes Singe disposent d'une **face Achat** et d'une **face Singe** :



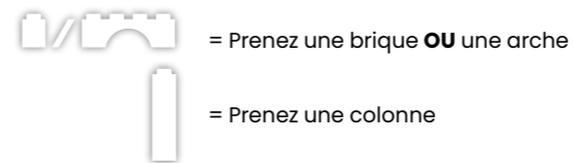
La Joueuse 2 part d'un point de départ vert foncé pour construire un escalier de 6 arches. Elle place ensuite une pièce décorative vert foncé, mais cette dernière n'est pas la plus élevée de sa couleur. Elle gagne donc 6 Monnaies de Singe et peut par exemple prendre :



Au début de votre tour, retenez la couleur du point de départ de votre escalier. Elle déterminera les cartes Singe que vous pourrez prendre.

## 5 RECEVOIR LA LIVRAISON IMMÉDIATE

Prenez la Livraison immédiate indiquée sur la face Achat de la ou des cartes Singe que vous venez de prendre.



## 6 RECEVOIR LA LIVRAISON RÉCURRENTTE

Retournez la ou les cartes Singe sur leur **face Singe** et placez-les sur les emplacements vides de votre plateau Joueur.



Votre plateau Joueur peut contenir **quatre cartes Singe visibles**. À partir de votre cinquième carte, vous devez **placer les nouvelles cartes Singe par-dessus les cartes déjà posées** sur votre plateau Joueur.



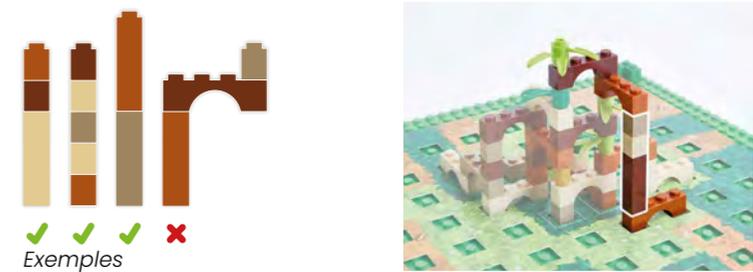
Si vous prenez **plusieurs cartes Singe lors d'un même tour** et que votre plateau Joueur est rempli, vous pouvez placer ces nouvelles cartes Singe les unes sur les autres.

Prenez votre Livraison récurrentte, indiquée à gauche de votre plateau Joueur ET sur chaque carte Singe visible sur votre plateau Joueur.



## 7 PRENDRE UNE CARTE BONUS

À votre tour, si une partie de l'escalier que vous venez de construire a une **hauteur d'au moins cinq briques**, vous pouvez prendre une carte Bonus. Une colonne vaut trois briques ET les arches ne peuvent pas être incluses dans le décompte :



Les cartes Bonus vous font gagner **4 Bananes**. Vous ne pouvez prendre qu'**1 carte Bonus** par tour. Placez votre carte Bonus à côté de votre plateau Joueur, à la vue de tout le monde.



## 8 PRENDRE DES CARTES TROPHÉE

Les cartes Trophée, ainsi que le Singe, le Papillon et la Grenouille associés, peuvent être récupérées dans différentes situations. Les cartes Trophée peuvent passer d'un joueur à l'autre au cours de la partie, et c'est le joueur qui possède la carte en fin de partie qui gagne ou perd les Bananes associées 🍌.

Le Papillon et la Grenouille sont des micro-extensions facultatives : nous vous recommandons de ne pas les utiliser avant d'être familiarisés avec le jeu.

### Le Singe

Si vous avez placé une **brique décorative dorée** au cours de votre tour, vous devez placer le Singe sur un tenon libre situé à l'extrémité d'une arche de **n'importe quel escalier** afin d'empêcher vos adversaires de l'utiliser pour construire. Prenez ensuite la **carte Trophée Singe**, qui vaut 2 Bananes 🍌, sur la table ou au joueur qui la possède. Placez-la à côté de votre plateau Joueur.



Possibilités de placement du Singe

### Le Papillon (facultatif)

Si vous avez placé la **pièce décorative la plus élevée de sa couleur** (les égalités ne comptent pas), vous devez placer le Papillon sur cette pièce décorative. Prenez la **carte Trophée Papillon**, qui vaut 2 Bananes 🍌, sur la table ou au joueur qui la possède. Placez-la à côté de votre plateau Joueur.



Placement du Papillon

### La Grenouille (facultatif)

Au cours de votre tour, vous pouvez prendre la **carte Trophée Grenouille** : elle vous permet de prendre immédiatement une colonne supplémentaire dans l'Insert pour pièces. Vous pouvez prendre cette colonne supplémentaire **uniquement** si vous prenez la carte Trophée Grenouille au centre de la table ou à un autre joueur. Cette carte vaut **-3 Bananes** 🍌.

Prenez la carte Trophée Grenouille et placez-la à côté de votre plateau Joueur. Placez ensuite la Grenouille sur le **tenon libre de l'extrémité la plus basse** de l'escalier que vous venez de construire.



Placement de la Grenouille

## FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur doit recevoir une Livraison et qu'il n'y a **plus assez de pièces de construction** (de n'importe quel type). Néanmoins, les joueurs finissent la manche, pour que tous aient effectué le même nombre de tours.

Une fois la dernière manche terminée, chaque joueur **retourne toutes les cartes Singe** de son plateau Joueur et compte les Bananes 🍌 qui s'y trouvent, ainsi que celles affichées sur ses cartes Bonus et Trophée (Singe, Papillon, Grenouille).

Le vainqueur est le joueur ayant accumulé **le plus de Bananes** 🍌 !

**En cas d'égalité**, c'est le joueur en possession de la carte Trophée Singe qui remporte la partie. Si aucun des joueurs concernés ne possède la carte Trophée Singe, ils se partagent la victoire.



**Amusez-vous bien !**



Auteurs : David Gordon & TAM · Illustrations : AMEET et Matthieu MARTIN  
LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and the Brick and Knob configurations are trademarks of the LEGO Group. ©2024 The LEGO Group.

