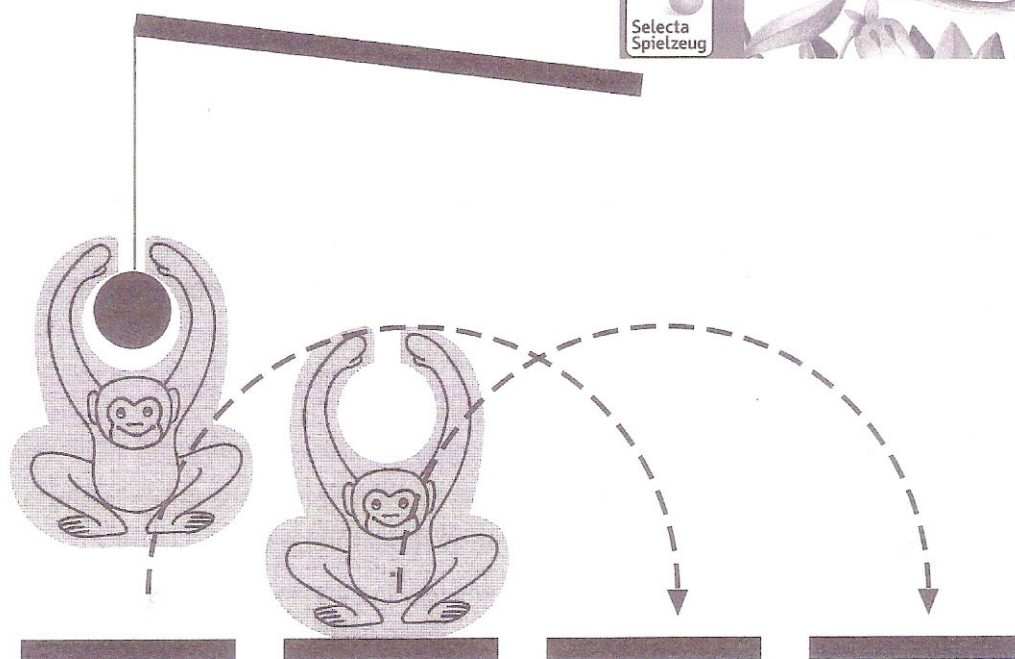
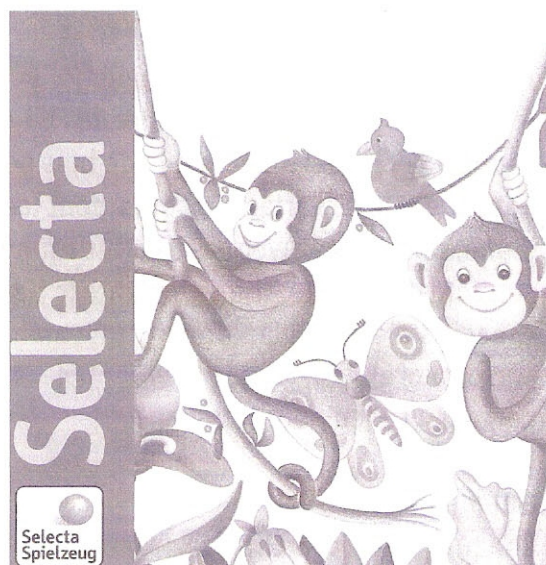


La pêche aux singes



Quel est le petit singe qui s'élance le plus rapidement à travers la jungle?

- Concept :** Jeu d'adresse
- Joueurs :** 2 joueurs à partir de 3 ans
- Contenu :** 2 petits singes rouges et 2 jaunes en bois
2 cannes à pêche avec une boule en bois au bout de la ficelle
16 «cartes de la jungle» comme parcours
Règle du jeu
- Auteur :** Max J. Kobbert
- Illustrations :** Barbara Kinzebach

Préparation du jeu

Il faut normalement être deux pour jouer à la pêche aux singes. L'un des joueurs reçoit les deux singes jaunes, et l'autre, les deux singes rouges. Chaque joueur prend une canne à pêche qui a une boule de bois pendue à la ficelle. Chaque joueur reçoit également les 8 cartes « jungle » dont le verso est de la couleur de son singe (soit jaune, soit rouge). Avec ses 8 cartes « jungle », chaque joueur trace une ligne droite de son côté de la table, elle représente le parcours « forêt vierge ». Les cartes doivent être espacées d'environ la largeur d'une main et l'on doit voir la « forêt vierge » (pas le verso coloré). Les deux singes sont placés sur les deux premières cartes de chaque parcours. Le jeu peut commencer.

But du jeu

Chaque joueur cherche à faire parvenir ses deux singes sur les deux dernières cartes le plus rapidement possible. Il ne peut les déplacer qu'à l'aide de sa canne à pêche.

Déroulement du jeu

La « pêche aux singes » commence après un signal commun (Comme « A vos marques, prêts, partez »). A l'aide de la boule de bois qui se place entre les bras des singes, les joueurs soulèvent le singe de derrière, le font passer au-dessus du premier singe et le déposent sur la carte juste devant.

Le schéma ci-dessous montre comment déplacer les singes.

Si, au cours de ce jeu d'adresse, un singe se détache de la canne ou tombe sur la table, le joueur doit prendre la figurine et la replacer sur la carte d'où elle vient à la main.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur a déposé ses deux singes sur les deux dernières cartes de son parcours. C'est lui qui remporte la partie.

Variantes

Il est possible d'augmenter l'espace entre les cartes.

Il est possible de constituer plusieurs équipes pour faire une « course de relais », auquel cas c'est toujours un nouvel enfant qui prend la canne à pêche.

Lorsque l'on a atteint la fin du parcours, il suffit de le refaire en sens inverse.

Conseil :

Avant la première partie, découper soigneusement en suivant les pointillés.