



8-99 ans

FR



2 joueurs



Contenu : Un plateau de jeu - 10 singes marrons, 10 singes beiges - 2 dés.

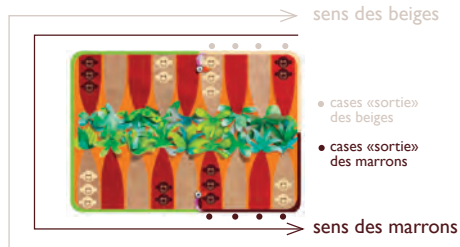


But du jeu : Faire sortir tous ses singes de la jungle.



Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit une couleur de singes et les place sur le plateau comme ceci :



Les toucans indiquent les cases de «sortie» des pions des 2 joueurs.

Règle du jeu :

Déplacements des singes sur le plateau :

Le déplacement des singes se fait dans le sens indiqué par la flèche. Les singes des deux joueurs se croisent donc sur le plateau.

Les joueurs lancent alternativement leurs 2 dés et déplacent un ou plusieurs singe(s) d'un nombre de cases (tronc d'arbre) égal aux nombres affichés sur chacun des 2 dés.

Par exemple, si les dés indiquent 2 et 4, le joueur peut soit :

- Avancer un 1er singe de 2 cases et un 2ème de 4.
- Avancer un 1er singe de 4 cases et un 2ème de 2.
- Avancer le même singe de 2 et de 4 cases.
- Avancer le même singe de 4 et de 2 cases.

NB : Si le joueur déplace un seul singe, il ne peut pas déplacer ce singe directement de 6 cases. Il doit obligatoirement effectuer le déplacement en 2 temps : 4 cases puis 2 ou 2 cases puis 4.

Faces des dés :

- 1,2,3 ou 4 : déplacement de 1,2,3 ou 4 cases
- Fleur : Le joueur choisit la valeur qui l'intéresse 1,2,3 ou 4 mais ne peut pas choisir une valeur qui lui permettrait d'avoir un double
- Croix : déplacement nul

S'il obtient un double lors du jet des dés (ex : 3 et 3), il avance de deux fois la valeur des dés et permet - dans notre exemple - de déplacer ses singes 4 fois de 3 cases.

Lors de son déplacement, un singe ne peut s'arrêter que :

- sur une case vide
- sur une case occupée par un ou plusieurs singes de sa couleur.
- sur une case occupée par un seul singe adverse. Dans ce cas, le singe adverse est alors sorti du jeu et placé à côté du plateau.

NB: Si un joueur a la possibilité de jouer les deux dés, il est obligé de le faire. S'il ne peut jouer aucun des deux dés, il passe son tour. S'il n'est possible de jouer qu'un seul des deux dés, le nombre le plus élevé doit être joué en priorité.

Réintégrer sur le plateau un singe sorti du plateau :

Si un joueur a un ou plusieurs singe(s) à l'extérieur du plateau, il doit impérativement le(s) réintroduire sur le plateau avant de pouvoir déplacer ses autres singes.

Pour cela, lors de son tour de jeu, le joueur lance les dés et tente de faire entrer ses singes par le début de son parcours. Par exemple, s'il obtient un «1» il pose son singe sur la première case de son parcours, un «2» sur la 2^e case de son parcours ...

Mais attention, comme précédemment, le singe ne peut rentrer que sur une case :

- vide
- occupée par un seul singe adverse (et dans ce cas il sort le pion adverse du plateau)
- occupée par des singes de sa couleur

Parfois le singe ne pourra donc pas réintégrer le plateau et le joueur devra attendre le prochain tour pour tenter à nouveau de faire rentrer un singe.

NB : Lorsque tous ses singes sont rentrés sur le plateau, s'il reste un dé à jouer, alors, le joueur peut effectuer un déplacement avec le singe de son choix.

Sortir ses singes

Quand un joueur a amené tous ses singes sur ses cases «sorties» (au-delà du perroquet de sa couleur), il peut commencer à les faire sortir du plateau.

Un joueur sort un singe en utilisant les nombres indiqués par les dés qui correspondent au nombre de cases avant la sortie. Exemple : un 3 et un 2. Ainsi, un «3» permet de sortir un singe placé 3 cases avant la sortie, et un singe placé 2 cases avant la sortie.



S'il n'y a aucun singe sur cette case, le joueur doit obligatoirement effectuer un déplacement d'un singe depuis une case supérieure.



S'il n'y a aucun singe sur des cases supérieures, le joueur peut alors sortir un singe de la case la plus éloignée de la dernière case du parcours.



La sortie n'est pas obligatoire s'il est possible de faire un autre déplacement. Ainsi le joueur peut également choisir de déplacer un singe afin de le rapprocher de la case 1 au lieu d'en sortir un autre.

Qui gagne ?

Le joueur ayant sorti ses singes le premier du plateau remporte la partie.