

La circulation sur l'arbre est totalement libre, on monte, on descend.
 Les lianes sont de bons raccourcis mais sont facultatives.
 Lorsque l'on prend une liane, les deux extrémités de la liane comptent seulement un point du dé.
 Les cacahuètes situées en bout de branche, sont les plus faciles à obtenir.
 Encore faut-il arriver **pile dessus** pour pouvoir les gagner.



Une famille de singes est réunie ! Quand c'est notre tour de jouer, on présente la famille à l'ensemble des joueurs qui la valide et on la remet dans le pot en échange d'une cacahuète.

Si un joueur n'a plus de carte, il en pioche 3 nouvelles pour rester dans la partie.

Quand on a suffisamment de cacahuètes, c'est la course finale vers la cime de l'arbre. Mais il faudra passer le gorille vorace pour atteindre la case de la victoire.



Si par malheur, vous tombez dans **la gueule du gorille** (la case la plus dangereuse de ce jeu), il vous dévore une cacahuète sauf si vous avez conservé une carte noix de coco pour l'assommer.
 Pour gagner, **il faut tomber pile sur la case "arrivée" au sommet de l'arbre** sinon on recule d'autant de cases qu'indique le chiffre du dé, et on risque de tomber à nouveau sur le vilain gorille.



Si votre nombre de cacahuètes est devenu insuffisant, repartez à la chasse aux singes. L'aventure continue !

Variante pour les moins de 6 ans

Un jeu uniquement de parcours sur le plateau, qui ne fait pas intervenir les cartes.

Préparation du jeu :

- Déplier le plateau
- Faire placer par l'enfant 3 cacahuètes au bout de chaque branche
- Chaque joueur choisit un pion singe qu'il place sur la première case du pied de l'arbre

But du jeu :

Être le premier arrivé en haut de l'arbre avec 3 cacahuètes.

La partie commence !

On joue à tour de rôle. Le plus jeune commence et lance le dé. On avance son pion d'autant de cases qu'indique son dé.

Quand on atteint une cacahuète, on la gagne. Pas besoin de tomber pile dessus. Par contre, on ne peut pas prendre deux cacahuètes au bout de la même branche. Si on tombe pile dans la gueule du gorille, il mange une de nos cacahuètes alors il vaut mieux apprendre à reculer. Pour gagner, il faut arriver pile sur la case d'arrivée de la cime de l'arbre. Si on fait un chiffre supérieur, on redescend d'autant de cases.

Ce jeu permet aux petits d'apprendre à déplacer un pion en fonction d'un résultat de dé et de choisir des itinéraires sur un parcours. Pas si facile de compter les cases avec les lianes !

Mais comme c'est amusant de se balader sur cet arbre extraordinaire et de ramasser des cacahuètes.

Mitik a choisi de donner à son jeu TUMBILI, une boîte de petite taille. Ceci dans un souci d'écologie pour utiliser moins de carton. L'autre avantage de cette petite boîte est de pouvoir emporter facilement "Tumbili" en week-end ou en vacances car il se glisse facilement dans un sac. Alors ne l'oubliez pas et entraînez vos amis sur le grand terrain d'aventures de l'arbre aux singes !



© MITIK, Paris, Septembre 2000, CE
 Graphisme et concept : Michel Madoré,
 Edition : Mitik, 5 villa des Epinettes, 94410 Saint-Maurice.



L'aventure se déroule sur un arbre géant dans lequel vivent de nombreux animaux et en particulier 60 singes rigolos répartis en 3 races différentes. A propos, Tumbili, veut dire singe en swahili !

Avant de se lancer dans la partie, il faut bien les repérer ces fameux "tumbilis".

Les trois races ont des têtes bien spécifiques...



Le chimpanzé :
 grand singe africain
 au pelage noir
 et au museau pointu



Le gibbon :
 singe asiatique
 aux bras très longs et
 à la tête en forme d'amande



Le sapsajou :
 petit singe des Amériques
 à longue queue avec des touffes
 de poils autour de la tête

Les pères, les mères, les fils et les filles sont identifiables par un code couleur



Les pères sur fond "vert émeraude"



Les mères sur fond "aubergine"

Les singes adultes
 sont représentés en buste



Les fils sur fond "vert prairie"



Les filles sur fond "rose bonbon"

Les singes enfants
 sont représentés en entier

Pour gagner des cacahuètes, il faut reconstituer des familles de singes, d'une même race.
Voilà pourquoi, il faut bien identifier ces singes ! On peut par exemple associer :



Matériel de jeu :

- Un plateau plié en 4
- Un jeu de 80 cartes (60 singes, 6 régimes de bananes, 4 bananes, 4 prédateurs, 3 noix de coco, 3 toucans)
- Un dé (2x1, 2x2, 2x3)
- 5 pions singes
- 24 cacahuètes
- La règle de jeu

De 2 à 5 joueurs
A partir de 6 ans,
variante à partir de 3 ans 1/2



Préparation du jeu:

- Déplier le plateau au centre de la table. Placer 6 cacahuètes sur le plateau, chacune à l'extrémité d'une branche.
- Distribuer 6 cartes à chaque joueur. On ne distribue que des cartes singes. Il faut donc trier une partie du jeu de cartes et bien re-mélanger les cartes après la distribution. Le reste des cartes forme la pioche que l'on pose prêt du plateau.
- Chaque joueur choisit un pion singe de la couleur de son choix et le place au pied de l'arbre sur la première case.

But du jeu :

Etre le premier à atteindre la cime de l'arbre avec 3 cacahuètes.

Si on est que 2 ou 3 joueurs, on peut décider de ramener 4 cacahuètes à la cime de l'arbre.

Pour gagner ces fameuses cacahuètes, il y a 2 façons :

1. Soit en arrivant le premier avec son pion sur les cacahuètes placées aux extrémités des branches.
2. Soit en rassemblant une série de 4 cartes, constituant une famille de la même race : par exemple, un père, une mère, un fils et une fille chimpanzé que l'on échange contre une cacahuète.



Les cartes spéciales :

Ces cartes contraignent ou avantagent notre progression



Carte " banane " :

on la rejette de suite dans le pot puis on tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite. Celui ci doit nous tendre son jeu, cartes faces cachées.



Carte " régime de bananes " :

on la rejette de suite dans le pot puis on tire au hasard une carte chez chacun des autres joueurs. Si on n'est que 2 joueurs, on tire deux cartes à son adversaire.



Carte " Prédateurs " :

2 panthères et 2 boas.

Si l'on pioche une de ces quatre bêtes sauvages, on se fait manger un singe. Le joueur placé à notre droite nous tire une carte au hasard et la rejette dans le pot. Sauf

si on a une noix de coco pour assommer le prédateur. Chaque fois qu'un prédateur arrive, c'est la panique dans l'univers des tumbilis et on mélange les cartes de la pioche avec celles du pot.



Carte " noix de coco " :

cette carte se conserve comme un joker et permet de parer à une attaque de bête sauvage. Si on pioche une carte prédateur, on rejette dans le pot la noix de coco et le prédateur assommé. Ainsi il ne nous mange pas de singes. Pour ne pas se faire manger une cacahuète en tombant dans la gueule du gorille vorace au sommet de l'arbre, on abat une noix de coco. Il est donc prudent d'en garder une dans son jeu.



Carte " Toucan " :

carte que l'on peut conserver dans son jeu et sortir au moment de son choix. On la remet dans le pot avec trois cartes que l'on défause (des doubles qui ne nous intéressent pas) et on retire 3 nouvelles cartes dans la pioche.

La partie commence !

On joue à tour de rôle. Le plus jeune commence et lance le dé. On avance son pion d'autant de cases qu'indique le nombre du dé puis on tire une carte dans la pioche pour compléter son jeu. Attention! Si on oublie de tirer une carte pendant son tour, on ne peut plus la récupérer une fois que le joueur suivant a lancé son dé.
On joue nos cartes spéciales "bananes", "toucan", "prédateurs" lorsque c'est notre tour de jouer.