

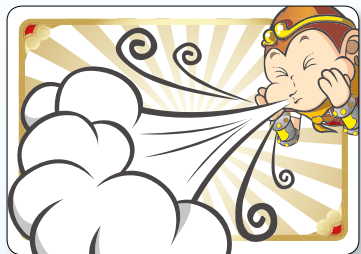
Tir de loin

Le joueur dont c'est le tour doit se placer à une longueur d'avant-bras de la ligne rouge de son plateau de jeu pour effectuer son lancer.



Perturbations !

Le joueur qui joue la carte peut distraire le joueur dont c'est le tour pendant son lancer en soufflant près de lui. Il peut également utiliser un éventail ou une feuille de papier.



Double coco !

Le joueur dont c'est le tour peut effectuer 2 lancers pendant ce tour. Il est conseillé de jouer cette carte pour soi-même ! Il est possible de cumuler cette carte et le tir bonus de la coupe rouge.



Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique



BP. 30 - F 62930 - Wimereux
www.gigamic.com



©2014 Korea Boardgames co., Ltd
10, Yopung-Gil, Paju-si, Gyeonggi-do, KOREA
www.koreaboardgames.com



Fabriqué en Chine

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans,
présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 07-2014.



Auteur : Walter Schneider
Illustrations : Vincent Kim



Principe du jeu

Chacun utilise son singe lanceur pour essayer de faire tomber une noix de coco à l'intérieur d'une des coupes en jeu. Si votre tir est réussi, vous ajoutez une précieuse coupe à votre plateau et entamez l'édification de votre pyramide. Si vous êtes suffisamment adroit, vous pouvez même atteindre les coupes de vos adversaires pour leur dérober et retarder leur progression. Mais n'attisez pas trop leur convoitise car ils pourraient bien vous en vouloir et user de leurs cartes spéciales pour vous éloigner de la victoire.

Contenu

4 singes lanceurs ; 4 plateaux de jeu ; 4 coupes rouges et 10 coupes jaunes ; 36 noix de coco ; 12 cartes spéciales.

Mise en place

Chaque joueur prend son singe lanceur, 8 noix de coco et son plateau de jeu. Les cartes spéciales sont mélangées et chacun en reçoit 2. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Selon le nombre de joueurs, placez les coupes au centre de la table en respectant les schémas ci-dessous.

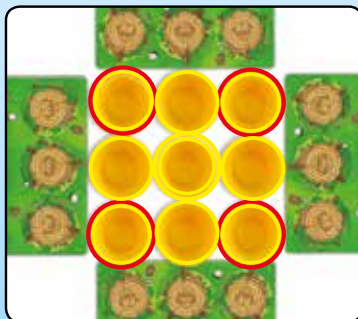


Fig. 1 : 2 ou 4 joueurs

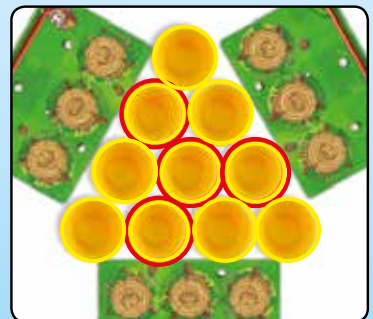


Fig. 2 : 3 joueurs

Chaque joueur place son plateau sur un côté de l'espace de jeu (carré ou triangulaire).



Fig. 3 : tir réussi

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour pose sur la table ou tient dans les mains son singe lanceur derrière la ligne rouge de son plateau de jeu (le singe fait face au joueur) puis il pose une noix de coco dans les mains du singe. Le joueur doit alors appuyer sur les mains de ce dernier pour tenter de lancer la noix de coco

dans une des coupes. Le joueur peut viser les coupes au centre de la table ou celles déjà remportées par d'autres joueurs. Attention, le joueur ne doit jamais dépasser la limite de la ligne rouge de son plateau de jeu pour lancer sa noix de coco.

Bien visé !

Si la noix de coco atterrit dans une coupe sans en ressortir (voir Fig. 3), le joueur ajoute cette coupe à un des trois emplacements libres de son plateau de jeu, puis c'est au tour du joueur suivant. Si les trois espaces de son plateau sont déjà remplis, le joueur empile les coupes suivantes au-dessus afin de construire le second étage de sa pyramide (voir Fig. 4) la sixième et dernière coupe se place donc au sommet. (voir Fig. 5)



Fig. 4 : 2^{ème} étage de la pyramide

Notes. Si un joueur atteint une de ses propres coupes, rien ne se passe.

Si un joueur atteint une coupe doublée (coupes jaune et jaune ou jaune et rouge), il ne prend que la coupe contenant la noix de coco et laisse l'autre en place.

Tir manqué !

Si la noix de coco n'atteint aucune coupe ou si elle en ressort, le joueur a manqué son lancer et il termine son tour. La noix de coco «perdue» reste sur la table.

Tir bonus !

Si le joueur atteint une coupe rouge qui ne lui appartient pas déjà, il a le droit d'effectuer un second lancer !

Important : les noix de coco ne sont jamais retirées des coupes une fois qu'elles sont tombées dedans : elles départageront les joueurs si personne ne parvient à construire sa pyramide. Quand un joueur ne possède plus de noix de coco, il peut continuer à jouer en récupérant une noix de coco tombée à côté des coupes (tirs manqués).

Fin du jeu

La partie prend fin dans l'un de ces deux cas :

1. si un joueur parvient à terminer sa pyramide de 6 coupes : il gagne immédiatement la partie.
2. si aucun joueur n'a construit de pyramide complète et que plus aucune noix de coco n'est disponible pour les lancers, c'est le joueur possédant le plus de noix de coco dans ses coupes qui remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a effectué le dernier lancer qui gagne.

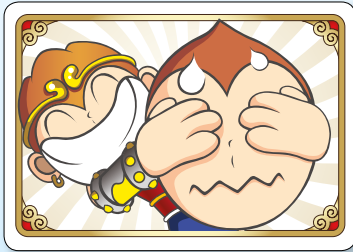


Fig. 5 : victoire !

Cartes spéciales

Les cartes spéciales peuvent être jouées à n'importe quel moment. Avant d'effectuer son lancer, le joueur dont c'est le tour doit demander si un ou des adversaires souhaite(nt) utiliser une carte spéciale.

Note : Pour la carte spéciale Double Coco, le joueur dont c'est le tour peut appliquer l'effet de la carte sur lui-même.

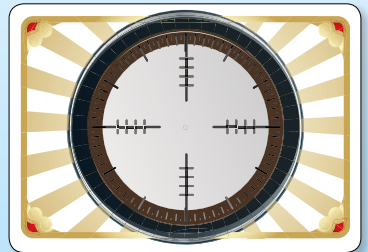


Devine qui c'est ?

Le joueur dont c'est le tour doit lancer sa noix de coco « à l'aveugle », sans ajuster son tir avant de fermer les yeux !

Tir ciblé

Le joueur qui effectue le lancer doit réussir à mettre la noix de coco dans la coupe désignée par l'adversaire qui joue la carte pour remporter cette coupe, sinon il ne gagne rien (même s'il atteint une autre coupe).



Mains liées !

Le joueur dont c'est le tour n'effectue pas de lancer : il passe son tour.