

# Fête chez les singes

Un jeu communautaire pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans  
Durée du jeu: environ 15 minutes

## Matériel

Pour pouvoir fêter cette surprise-partie il faut:

- 1 plan du jeu
- 5 singes, qui avancent de façons différentes (selon le nombre de fruits, qu'ils ont en main)
- 5 cartons, où on glissera les cartes des singes, leur permettant d'être debout
- 18 cartes d'animaux (+ 2 de réserve)
- 1 règle du jeu

et beaucoup de bonne humeur!

## Idée du jeu

Baba Banane et ses amis forment un groupe de joyeux compères. Mais cela est normal chez de vrais singes! Il ne se passe pas une journée sans qu'ils ne montent un coup ou qu'ils aient des idées les plus folles. Ce matin, par exemple, ils ont pensé faire une surprise-partie ce soir, quand le soleil se couche derrière les grands arbres. Ils veulent inviter le plus d'animaux possible. Pourtant ils ne peuvent inviter qu'une seule bête de chaque race. Car comment pourrait-on avoir tout un troupeau d'éléphants sur cette petite place où la fête va se dérouler... où il y aurait-il de la place pour les autres animaux?

Ils ont vite fait de décorer la place: Anna Ananas déroule des banderoles, Coco, Noix de Coco a monté les lampions, Melly Melon a composé sa boisson de la jungle, qui est tellement connue, au delà des frontières de la forêt vierge, et Oro Orange a préparé les sticks et amuse-gueule.

Maintenant il ne manque plus que les autres animaux! C'est alors la grande débandade! Nos 5 amis gambadent, courent, grimpent, sautent dans la forêt vierge et la savane, barbotent, plongent, nagent dans le lac pour inviter tous les animaux à leur fête.

Et vous, chers enfants, vous pouvez les y aider!

## But du jeu

C'est de rencontrer le plus d'animaux possible et de les inviter à cette fête. Plus il y aura d'animaux et de singes, plus la surprise-partie sera réussie. Le jeu est gagné, si au moins 3 singes et 7 animaux participent à cette fête.

### Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, retirer du carton avec précaution les cartes représentant les animaux et les singes. On plie le bord des cartes de singes pour les enfoncer dans les cartons à tenir debout.

- On dispose les singes sur une case quelconque mais différente. (Pendant le jeu il peut y avoir plusieurs singes sur la même case.)
- On place les cartes des animaux, après les avoir mélangées, la face vers le bas sur un tas à l'extérieur du plan du jeu.
- On peut choisir le premier joueur: celui qui arrivera à dire le plus vite la phrase suivante: Melly Melon mélange merveilleusement sa boisson de melon.

### Déroulement du jeu

- Le premier joueur prend la première carte du tas des animaux et la met sur la case adéquate du jeu. Le joueur doit essayer de faire avancer un singe sur la case correspondante à l'animal tiré. Si il n'y réussit pas, il ôte la carte du jeu et la met retournée de côté.
- Puis vient le tour du second joueur. Il prend la seconde carte du tas et essaie à son tour d'atteindre avec un singe, l'animal correspondant sur le plan du jeu (on retire la carte du jeu, si on n'y est pas arrivé).
- Ainsi de suite, jusqu'à ce que le tas soit épuisé ou jusqu'à ce que tous les 5 singes se soient remis à leur place initiale. Alors le jeu est terminé. On compte alors le nombre d'animaux, qui pourront prendre part à cette surprise-partie.

### Déplacement des singes

- Chaque joueur peut faire avancer chaque singe (seulement 1 par tour !)
- Les singes avancent d'autant de cases (vers la droite ou la gauche, mais toujours dans la même direction lors du même tour), qu'ils ont de fruits en mains.  
Exemple: Baba Banane ne peut toujours avancer que de 3 cases, soit vers la droite ou vers la gauche.
- Si un singe veut rencontrer un animal, d'une carte qu'il vient de tirer, pour l'inviter, il doit alors aboutir *directement* sur la case (cela ne suffit donc pas de dépasser la case).
- Si un joueur n'arrive pas à aboutir directement sur la case de l'animal avec un singe, il peut quand même le faire avancer — selon le nombre de fruits qu'il porte —, mais il n'y est pas obligé. On met alors sa carte hors du jeu (et on n'a pas le droit de la regarder !)
- Si le singe réussit soit à «atterir» directement sur la case de l'animal en question ou même, soit que le hasard veuille, que le singe s'y trouve déjà, sur cette case, dont il a tiré la carte (dans ce cas on n'avance pas de case), alors le singe invite

l'animal à participer à la fête. Pour y participer, deux possibilités s'offrent à lui:

- il retourne avec l'animal sur la place où la fête aura lieu, c'est-à-dire que le singe et la carte représentant l'animal sont placés près du singe, sur la place ayant les mêmes fruits. Ce dernier ne pourra plus aller inviter d'autres bêtes. Il attend sur la place la venue d'autres animaux, pour que la fête puisse commencer.
- Il envoie l'animal seul, sur la place où la fête va se dérouler (mettre la carte de l'animal à la place indiquée) et le singe reste, car peut-être, dès le prochain tour, pourra-t'il rencontrer un autre animal — comme expliqué auparavant — et l'amener sur la place.
- Un singe ne peut *jamais* aller seul sur la place, mais seulement accompagné de l'animal, *qu'il vient de rencontrer*.

### Quelques conseils

Les singes doivent prendre certains risques:

- s'ils attendent trop longtemps pour retourner sur la place, alors vers la fin du jeu, il sera plus difficile de rencontrer une bête.
- s'ils rentrent trop vite sur cette place, alors il n'y a pas assez d'animaux et la fête ne peut avoir lieu.
- Les joueurs doivent essayer de se rappeler, quels animaux ont été tirés (ne pas regarder), et placer les singes sur les cases des animaux non découverts.

### Fin du jeu

- Le jeu est terminé,
  - quand la dernière carte est tirée; c'est la dernière chance pour un singe d'inviter un animal et d'aller avec lui sur le lieu de fête.
  - ou quand tous les 5 singes sont allés sur le lieu de la fête.

### La surprise-partie peut commencer!

Mais attention avant de commencer, il faut vérifier si tous les animaux peuvent participer à cette fête. Car tous les animaux, qui ont été invités, mais dont leur hôte n'a pu venir à temps, ne peuvent y assister, ce serait impoli d'être là sans son hôte, aussi doivent-ils quitter le lieu. **On ne compte donc que les animaux qui ont été invités par les singes présents.**

Le jeu est gagné, s'il y a au moins 3 singes et 7 animaux présents.

On pourrait maintenant aussi fêter une surprise partie: mettre les tables de côté pour des jeux amusants, on offre des boissons, et demande aux adultes d'apporter des amuse-gueule.

## Variations

– pour faciliter le jeu:

- une carte de réserve est utilisée comme joker et mélangée dans le tas. Si on la tire, le singe peut aller sur *n'importe* quelle case (les fruits qu'il porte, ne jouent aucun rôle pour *ce tour*).
- Les cartes des animaux, qui n'ont pu être invités ne sont pas mis hors jeu, mais on les dépose, face cachée, autour du jeu. S'il se trouve à la fin du jeu encore des cases occupées par des singes, alors les joueurs peuvent retourner 1 carte par singe. Si le hasard veut que la carte représente le même animal que celui de la case sur laquelle se trouve le singe, alors ils vont ensemble sur le lieu de la fête.

– pour rendre plus difficile le jeu:

- Ce sont les mêmes règles, cependant la fête ne peut avoir lieu, que s'il y a au moins 5 singes et 8 animaux invités.

