

A 408 2.

BANDE DE SINGES un jeu de Knizia

Pour les enfants entre 3 et 5 ans

Matériel

24 singes en 4 couleurs, 4 petits plateaux, 1 sac, règle

BUT DU JEU

Le premier à réunir 6 singes de même couleur sur son plateau, gagne la partie.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit un plateau et le pose devant lui, sur la table.

Si on joue à deux, chaque joueur en reçoit deux.

Si on joue à trois, un plateau et les singes de la même couleur sont écartés et remis dans la boîte.

Tous les singes sont mis dans le sac. Le sac est bien secoué.

Décidez du premier qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT

Celui dont c'est le tour, puise un singe sans regarder.

Si le joueur puise un singe de la couleur d'un adversaire, il le pose sur le plateau de cet adversaire. Il rejoue aussitôt en puisant un nouveau singe. Si ce singe est à nouveau de la couleur d'un adversaire, il le pose lui aussi sur le plateau de cet adversaire.

Si un joueur puise un singe de sa propre couleur, il le place sur son plateau. Son tour s'arrête aussitôt.

Autrement dit, un joueur puise jusqu'à ce qu'il obtienne un singe de sa propre couleur. Tous les singes qu'il a attrapé avant, sont offerts à ses adversaires.

A présent, c'est le tour du prochain joueur (à sa gauche) de jouer..

FIN DE JEU

Le jeu finit dès qu'un joueur a réuni ses 6 singes. Ce joueur-là gagne. Il est naturellement possible de gagner rien qu'en recevant des cadeaux de ses adversaires !

CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alsemberg, 76 - 1060 Bruxelles tel 00.32.2.537.83.92