

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

COCONUTS

Préambule

Une sauvage course de dés autour des noix de coco pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Les singes sont lâchés ! C'est à celui qui rapportera le premier cinq noix de coco du palmier ; une course sauvage commence. Ils cherchent les noix du haut en bas du tronc et sur les palmes. Voici une noix et encore une. Mais là, oh malheur, un singe de la bande des grimaces. Alors, splatsch, une noix de coco tombe. Tous se jettent après et se battent à coup de dé comme des sauvages pour arriver le premier. Suspense assuré ! Le but du jeu est d'amener cinq noix de coco dans son camp le premier à l'aide de ses deux singes.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 x 2 pions représentant des singes,
- 24 pastilles de noix de coco (18 noix de coco + 6 singes à grimace),
- 4 dés.

Préparation

Chacun reçoit 2 singes + 1 dé

Les joueurs reçoivent 2 singes dans une couleur et les mettent sur le camp de la même couleur au pied du palmier. Cette case est à la fois le départ et l'arrivée. Chaque joueur reçoit également le dé de la même couleur.

Toutes les pastilles cachées sur les palmes.

Les 24 pastilles de noix de coco sont cachées, face brune visible, et mélangées. Puis on les place sur les cases jaunes des palmes. On met une pastille sur chaque case des palmes, le tronc reste donc libre.

Le premier qui fait 6 commence

Tous les joueurs jettent les dés simultanément pour savoir qui commencera. Le premier qui obtient 6 commence.

Grimpons avec les singes

Jeter le dé et déplacer un singe

Celui dont c'est le tour jette le dé une fois et déplace l'un de ses singes du nombre indiqué par le dé. La face 6 comporte en plus un symbole de noix de coco. Tant qu'aucun singe ne porte de noix de coco, on ne considère que le 6. La signification de la noix de coco est décrite plus tard.

Le camp de base en premier

Si un singe est encore dans le camp de base, il doit quitter le plus vite possible cette place. Dès que le tour du joueur revient, il doit déplacer son 2ème singe. Il est donc interdit de grimper avec un seul singe et de laisser l'autre en bas ! Seule exception : lorsque 5 noix de coco sont déjà dans le camp et que le deuxième singe doit vite rejoindre le camp de base.

1 seul par case

Chaque case ne peut accueillir qu'un singe. Si on y rencontre un singe étranger, celui-ci est repoussé. La procédure est expliquée plus loin.

Passer par le point rouge

La dernière case du tronc du palmier a un point rouge. Cette case sert de zone de correspondance avec les différentes palmes. On ne peut pas passer directement d'une feuille à une autre.

Au bout de la palme, demi-tour !

On peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Lorsqu'un singe arrive à la dernière case d'une palme, il fait demi-tour. Il repart ensuite dans l'autre sens sur la même palme avec les points de dé qui lui restent.

Cherchons les noix de coco et rapportons les

On retourne les pastilles

Celui qui arrive avec le dé sur une case de palme qui contient une pastille de noix de coco cachée, peut (sans y être obligé) la retourner. Chacun découvre alors si c'est vraiment une noix de coco ou s'il s'agit d'un singe à grimaces qui était caché.

Noix de coco.

C'est une noix de coco! Le joueur met la pastille sur son pion pour la rapporter plus tard.

Singe à Grimaces.

C'est un singe à grimaces ! Il fait tellement peur au singe qu'il saute immédiatement du palmier. Le pion est ramené dans son camp de base d'où il devra redémarrer. La pastille avec le singe à grimaces est remise à l'envers. Il faut bien mémoriser sa place pour ne pas se faire prendre à nouveau.

Transport de noix de coco.

Celui qui porte une noix de coco, joue aux dés tout à fait normalement et essaye de redescendre à son camp de base. En y parvenant on peut abandonner les points inutilisés du dé. Chaque singe ne peut porter qu'une noix de coco. La pastille est déposée sur le camp de base. Le pion singe repartira au prochain tour.

Bagarre et brigandage

Repousser un autre singe

Celui qui arrive sur une case où se trouve un autre singe, le repousse au loin.

Une palme plus bas.

Si la rencontre se fait sur l'une des 4 palmes supérieures, le singe est repoussé une palme plus bas, sur n'importe quel case au choix du joueur qui repousse. Le singe qui est poussé ne peut pas retourner une noix qui se trouverait là.

Ou vers le camp de base.

Si la rencontre a lieu sur l'une des 2 palmes inférieures, le singe chassé retourne à son camp de base.

Ou une case plus bas !

Si la rencontre a lieu sur le tronc du palmier, le singe est repoussé d'une case vers le bas, qui peut être son camp de base.

AU VOLEUR !

Si le singe chassé portait une noix de coco, on peut lui voler. Le singe étranger est ensuite repoussé comme expliqué plus haut. Le singe qui a gagné la bagarre met la noix de coco sur sa tête.

Si le singe agresseur porte déjà une noix de coco, le singe chassé est chassé mais il garde sa noix de coco, qu'il emmène, éventuellement au camp de base !

TOMBER SUR SON PROPRE SINGE

On ne chasse pas son propre singe. Celui qui arrive sur un champ accueillant son propre singe, peut avancer une case plus loin.

La chasse aux noix de cocos qui tombent

UNE NOIX DE COCO TOMBE

Celui qui obtient au dé le 6 avec la noix de coco, fait tomber une noix de coco, si l'un de ses singes en porte une. Un singe dans le camp de base n'est pas considéré comme portant une noix de coco. La pastille de noix de coco est mise au pied du palmier et devient le but pour tous. Un joueur dont les deux singes portent une noix peut choisir lequel fait tomber sa noix.

TOUS JOUENT AUX DES POUR ARRIVER LE PREMIER ; LE PLUS RAPIDE REÇOIT LA NOIX DE COCO

Au signal de départ, "3, 2, 1, PARTEZ !", Tous les joueurs jouent aux dés simultanément pour arriver le premier. La chasse sauvage ne s'arrête que quand un joueur tire un 6 au dé. Le premier qui obtient ce 6 gagne la noix de coco, qu'il peut immédiatement mettre sur son camp de base.

Aucun singe n'est déplacé à cette occasion. Après la chasse, le jeu reprend avec le joueur suivant dont c'était le tour.

Qui gagne la partie ?

Le premier qui a ramené 5 noix de coco sur son camp ainsi que ses deux singes. Le jeu se termine alors.