

4. S'IL Y A ÉGALITÉ

Chaque banane supplémentaire que possède un joueur vaut **+1**, tandis que chaque carte noix de coco restante vaut **-1**. Le joueur qui a le plus de points remporte cette égalité.

Par exemple, après avoir écrasé ses bananes et procédé au sauvetage, Frank, Jenn et Dan terminent la partie chacun avec un singe au milieu.

Il reste 2  pour Frank, 1  pour Jenn et 1  pour Dan. Avec **-1** point pour la noix de coco, Dan serait le dernier. Jenn gagnerait 1 point pour sa banane. Mais Frank, avec deux bananes, et donc 2 points, est le vainqueur. (C'est une bonne nouvelle car Frank a une danse du singe géniale !)

VARIANTE JEU DES MANIGANCES

Chaque fois qu'un joueur perd un singe pour le mettre au milieu, s'il en a un, sa prochaine carte jouée DOIT être une banane ou une noix de coco. Sinon, il peut jouer n'importe quelle carte. Cela amène tout le monde à réfléchir à la carte qui sera jouée, et à se demander s'ils veulent prendre le risque de le désigner ou pas.

DES RÈGLES ÉVOLUTIVES POUR LES DIFFÉRENTES TRANCHES D'ÂGE

Monkey in the Middle est complètement modulable ! Lorsque vous jouez avec de très jeunes joueurs, retirez les noix de coco et les bananes. Vous pouvez aussi essayer de ne pas distribuer de cartes et, à la place, piocher la première carte de votre paquet à chaque tour. Essayez ensuite d'ajouter les bananes, puis les noix de coco, au fur et à mesure que les enfants se familiarisent avec le jeu.

CRÉDITS

AUTEUR : Damon Tabb

ÉDITÉ PAR : Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo

CONCEPTION GRAPHIQUE : Jenn V DiFranco

ILLUSTRATION : Brandon Lewis

TRADUCTION FRANÇAISE : Stéphane Athimon

©2020 R&R GAMES, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS

RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISES :

Thierry Vareillaud



www.RnRGames.com



CONTENU

6 plateaux singe, 96 cartes

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un "plateau singe" et un paquet de 16 cartes.

Chaque paquet comprend :



3 Singes
indiquant la
droite



3 Singes
indiquant la
gauche



2 Singes
indiquant les
deux directions



2 Singes
n'indiquant
rien



3 Bananes



3 Noix de coco

Mélangez votre paquet de cartes et prenez une main de 5 cartes. Piochez une carte à la fin de votre tour afin de toujours avoir 5 cartes.

PRINCIPES DU JEU

A - CHOISIR ET JOUER UNE CARTE

À chaque manche, les joueurs choisissent une carte de leur main et la placent face visible sur leur "pile de jeu". Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main : singe, banane ou noix de coco. Les cartes singe doivent toujours être placées face à la personne qui les a jouées. (Flèches en haut).



DÉTERMINER QUI EST AU MILIEU

Les singes voient, les singes font !

(Faites comme moi !)

Si vous avez joué une carte singe, vous devez copier l'action de votre singe : indiquer la gauche, la droite, les deux directions ou ne rien indiquer du tout.

Si les DEUX joueurs adjacents vous désignent, vous êtes le singe au milieu ! Cela signifie que vous devez mettre la carte singe que vous avez jouée au "milieu", (l'espace au-dessus de votre plateau singe). Les singes au milieu vous font perdre des points à la fin de la partie.



BANANES

Tous les singes aiment les bananes et plus il y en a, mieux c'est ! Alors, comment les obtenir ? Facile ! Si vous jouiez une banane, et...

- 🍌 Aucun des adversaires adjacents ne la désigne : vous pouvez la prendre !
- 🍌 Un seul adversaire adjacent la désigne : il la prend !
- 🍌 Les deux adversaires adjacents la désignent : cela déclenche une mêlée générale, dans laquelle n'importe lequel de vos adversaires peut tenter de vous voler votre banane. Le premier à crier "banane" et à taper sa main sur votre banane peut la prendre.

Lorsque vous prenez une banane, placez-la face visible dans votre "tas de bananes". Les bananes que vous ramassez sont des points pour plus tard dans la partie.

NOIX DE COCO

Si vous êtes déjà allé dans un zoo, vous savez sans doute que les singes sont connus pour lancer des objets aux passants de temps en temps. Vous ne voulez pas être la cible de ce jet. Dans cette jungle, ils lancent des noix de coco !

Lorsque vous jouez une carte de la noix de coco, la personne qui la prend est déterminée par les éléments suivants :

- 🥥 Personne ne désigne votre noix de coco : Pauvre petit singe, vous devez la garder.
- 🥥 Un seul joueur désigne sa noix de coco : PAS DE CHANCE ! Il doit la prendre.
- 🥥 Deux joueurs la désignent : Waouh ! Vous choisissez le joueur qui la prend.

Quand vous prenez une carte noix de coco, gardez-la face visible dans votre "tas de noix de coco".

Mais ne vous excitez pas trop, les noix de coco écrasent  les bananes.

B - CHOISIR ET JOUER LA CARTE SUIVANTE.

Une fois que toutes les cartes singe, banane et noix de coco ont été résolues, jouez votre prochaine carte. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois la dernière manche résolue, il est temps de compter les points. Respectez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. C'EST LE MOMENT D'ÉCRASER !

Chaque noix de coco de votre pile de noix de coco "tombe" sur une de vos bananes. **ÉCRASÉE !** Mettez toutes les noix de coco et les bananes aplaties sur de côté, hors jeu.

2. SAUVETAGE

Chaque série de deux bananes qui n'ont pas été écrasées vont "sauver" un de vos singes du milieu. Mettez ces bananes et les singes sauvés de côté, hors jeu.

3. DANSE DE LA VICTOIRE

À ce stade, le joueur qui a le moins de singes au milieu gagne. Et fait sa meilleure danse de victoire version singe !