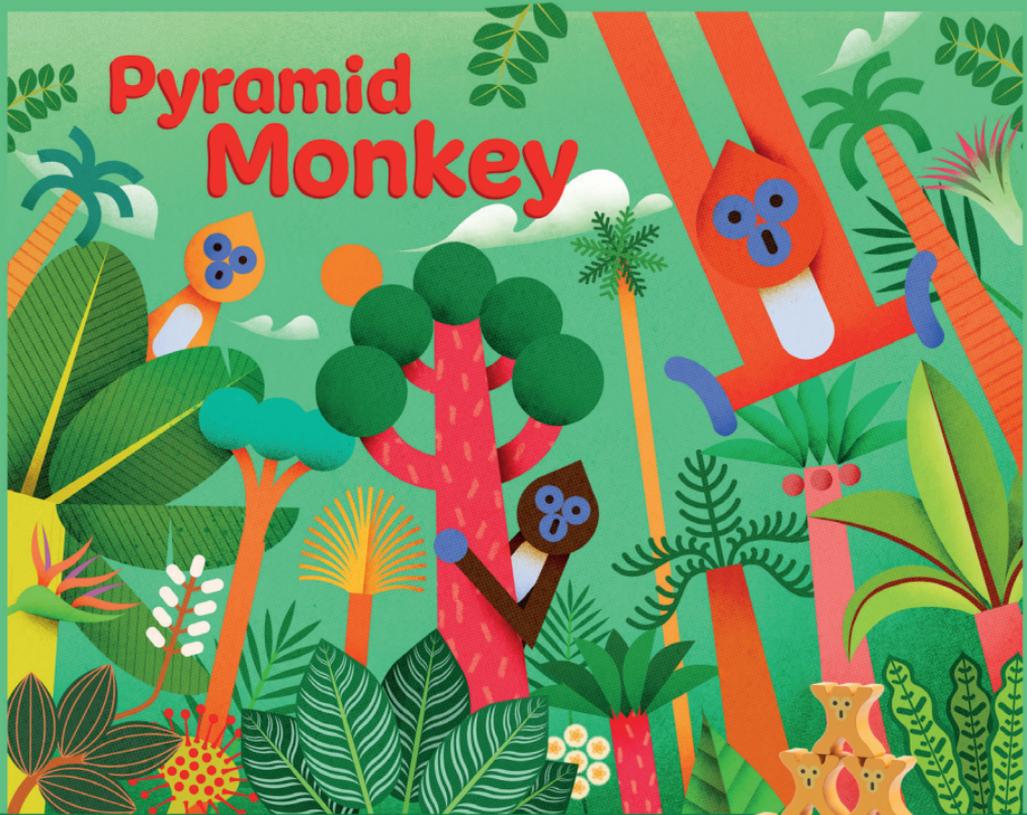


Pyramid Monkey



6-99
ans years
años Jahre

FR

EN

DE

ES

IT

PT

NL

SE

DA

RU





Pyramid Monkey



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 40

x 8



x 4



x 4

Pyramid Monkey

FR Règles du jeu



6 à 99 ans



2 à 4 joueurs



15 min

C'est un vrai cirque dans la jungle! Quelle équipe de singes acrobates arrivera à former sa pyramide en premier? Pour réussir ce défi, il faudra prendre des risques mais aussi piocher les bons singes acrobates car certains pourraient bien stopper net vos efforts.

Contenu: 4 plateaux, 4 sacs, 48 pions « singe acrobate » (10 bleus, 10 jaunes, 10 rouges, 10 verts, 4 blancs et 4 violets).

Principe: «Pyramid Monkey» est un jeu de stop ou encore. Pour réaliser une pyramide avec leurs 10 singes, les joueurs doivent préalablement les récupérer. À leur tour de jeu, les joueurs piochent un pion «singe» dans leur sac. Tant qu'ils piochent des singes de leur couleur, ils peuvent décider de continuer à piocher ou de s'arrêter. S'ils choisissent de s'arrêter, ils peuvent utiliser les singes piochés pour construire leur pyramide. S'ils choisissent de continuer, les joueurs prennent le risque de piocher un singe violet ou blanc : dans ce cas, tout est perdu et leur tour de jeu s'arrête immédiatement.

But du jeu: être le premier à terminer sa pyramide avec ses 10 pions «singe».

Mise en place: Chaque joueur choisit un plateau qu'il pose devant lui et le sac de la couleur correspondante. Puis, chaque joueur prend 1 pion «singe» violet, 1 pion «singe» blanc et les 10 pions «singe» correspondant à la couleur de son plateau. Il place tous ses pions (12 : 10 + 1 + 1) dans son sac, et les mélange.

Déroulement du jeu: Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur effectue les actions suivantes :

- 1/ il met la main dans son sac, mélange les pions «singe» sans les regarder;
- 2/ il prend 1 pion «singe» au hasard et le sort du sac.

- **S'il s'agit d'un singe de sa couleur:** Super! La pyramide va peut-être prendre de la hauteur ! Le joueur place le singe tiré devant lui et choisit de terminer son tour de jeu ou de tirer un nouveau singe.

- S'il décide de **tirer un nouveau singe**, le joueur remet la main dans son sac, mélange sans regarder et sort un nouveau singe. On vérifie la couleur du singe : si c'est un singe de sa couleur, il peut décider de continuer ou de s'arrêter; si c'est un singe violet ou blanc, il applique les effets énoncés plus bas. **Attention :** un joueur ne peut tirer que 3 singes par tour de jeu. S'il a tiré 3 singes de sa couleur, il est alors obligé d'arrêter son tour de jeu.
- S'il décide de **terminer son tour de jeu** (ou s'il a déjà pioché 3 singes de sa couleur), le joueur prend les singes tirés ce tour-ci et les pose sur son plateau afin de construire sa pyramide.

- **S'il s'agit du singe violet:** Pas de chance! Le singe violet est boudeur et oblige tout le monde à rentrer dans le sac! Le joueur remet le singe violet dans son sac ainsi que tous les singes de sa couleur éventuellement tirés ce tour-ci. Son tour de jeu s'arrête et la main passe au joueur suivant.

- **S'il s'agit du singe blanc:** Aïe ! Le singe blanc est farceur : il oblige tout le monde à rentrer dans le sac mais, lui, préfère aller voir ailleurs ! Le joueur remet tous les singes de sa couleur éventuellement tirés ce tour-ci dans son sac. Il donne le singe blanc au joueur de son choix qui l'ajoute immédiatement dans son sac. Son tour de jeu s'arrête et la main passe au joueur suivant.

Pour construire sa pyramide, le joueur place les 4 premiers singes sur les 4 cases de son plateau. Les 3 suivants sont placés en décalé au-dessus, puis les 2 suivants en décalé au-dessus, et enfin le dernier singe est placé tout en haut de la pyramide.

Fin de la partie: Dès qu'un joueur a posé le dernier singe de sa pyramide (le dixième), il remporte la partie.



Un jeu d'Erwan Morin