

monkey business



Un jeu de Reiner Knizia
De 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Piatnik jeu No. 607097

© 2011 Piatnik Wien, printed in Austria

F

Les singes ont laissé échapper tous les animaux du zoo. Ils se sont cachés au fond de la forêt et il faut tous les chercher. Qui en ramènera le plus?

Contenu du jeu:

52 pions animaux

8 tuiles-bonus

1 sac en toile

1 règle de jeu



Piatnik

Préparation du jeu:

Les pions animaux sont mélangés dans le sac. Les tuiles-bonus sont disposées sur la table face visible afin que tout le monde voie la valeur de chaque animal. Le plus jeune joueur commence et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu:

Le premier joueur tire un pion du sac et le pose devant lui. Il peut prendre successivement autant de pions qu'il veut. Mais attention, s'il tire le pion d'un animal qu'il a déjà tiré à ce tour, il doit rendre tous les pions pris. Lorsque le joueur décide d'arrêter de tirer, il constitue une pile des pions gagnés en mettant l'animal qu'il veut sur le dessus.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. S'il tire un animal présent sur le dessus de la pile de l'un des autres joueurs, il peut prendre le ou les jetons de cet animal. Il décide ensuite de continuer ou non à prendre des pions. Quand il arrête, il empile les animaux gagnés à ce tour sur sa pile, dans l'ordre qu'il veut.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Au deuxième tour de jeu, le joueur procède de la même manière et dispose ses pions à côté de la pile déjà gagnée au tour précédent (s'il y en a une!). Quand il arrête, il empile les animaux gagnés à ce tour sur la pile, dans l'ordre qu'il veut.

Règle spéciale:

Lorsque un joueur a devant lui des pions d'un seul animal, (celui qu'il a tiré et ceux qu'il a pris à d'autres joueurs), il peut décider de les «sauver» en les mettant sous sa pile. Dans ce cas, le joueur ne peut pas rejouer.

Fin du jeu:

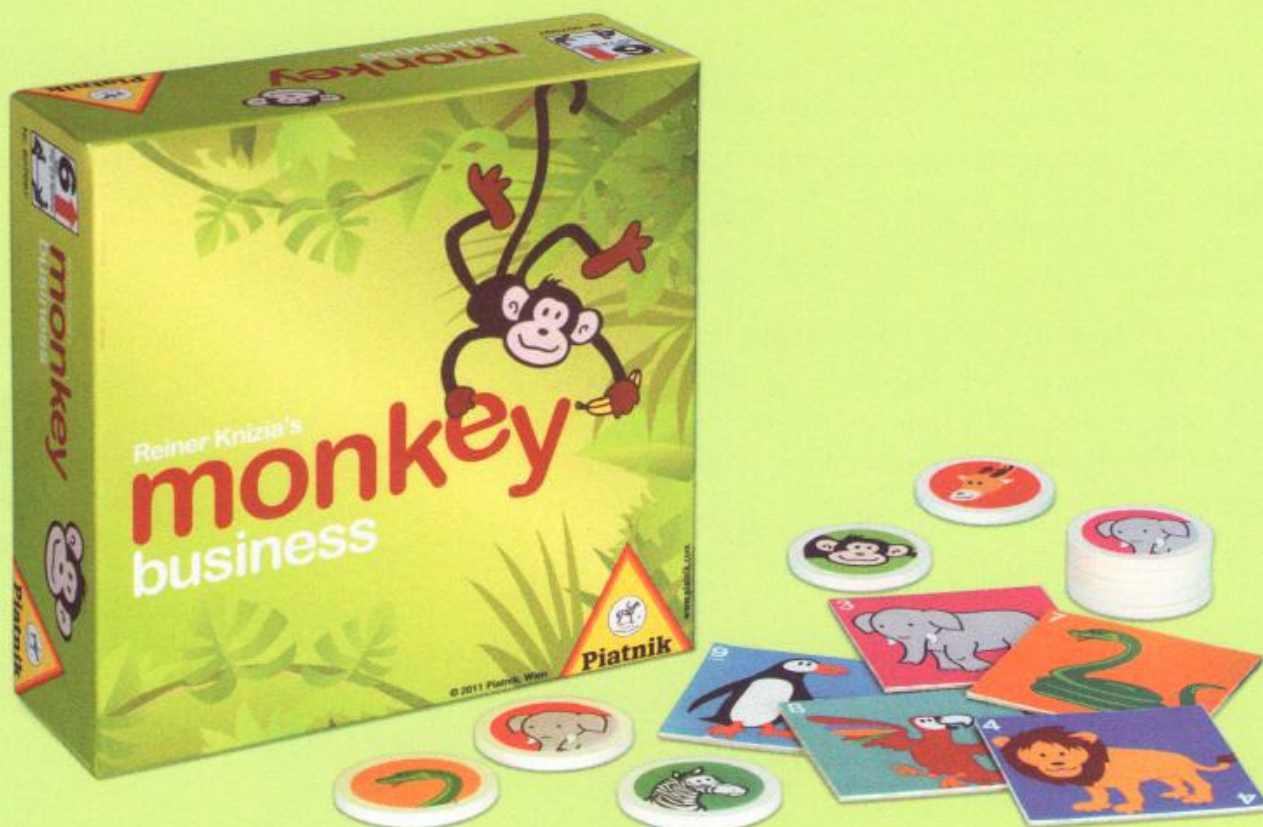
Le jeu s'arrête quand tous les pions animaux sont empilés chez les joueurs. Chaque joueur trie ses animaux par sorte. Pour chaque animal, le joueur qui a la plus grosse pile

prend la tuile bonus qui correspond. Si 2 joueurs ont le même nombre de pions d'un animal, personne ne prend le bonus.

Chaque joueur compte ensuite ses pions. Il marque un point par pion et additionne la valeur des tuiles-bonus qu'il a eues (de 3 à 10). Le joueur qui a le plus de points a gagné. Si plusieurs joueurs ont le même score, c'est celui qui a la tuile-bonus la plus élevée qui gagne.

Variante:

Lorsqu'un joueur tire un jeton **singe**, et qu'il n'en a pas encore devant lui, il peut l'échanger avec le pion supérieur de la pile d'un autre joueur. Il peut prendre l'animal qu'il veut, même si il a déjà cet animal devant lui. Et si le joueur tire à nouveau un singe, il pourra normalement prendre les singes qui figurent sur le dessus des piles des autres joueurs.



Reiner Knizia remercie toute l'équipe qui a participé à l'élaboration et aux tests de ce jeu, en particulier Sebastian Bleasdale.

Si vous avez des questions complémentaires concernant Monkey Business, écrivez à Spielkarten Ferd. Piatnik and Sohne, Postfach 79, 1140 Vienne, Autriche www.piatnik.com