

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MALIN...

comme un petit singe

● 2 JOUEURS
● A PARTIR DE 8 ANS

CONTENU DE LA BOÎTE :

- 2 jeux de 12 cartes (4 fruits de 3 couleurs différentes pour chacun des jeux).
- 1 "tableau jungle" avec un singe découpé en 9 pièces.
- 1 porte-cartes secret.

BUT DU JEU :

Un des joueurs doit deviner, le plus vite possible, quelles sont les 3 cartes cachées par son adversaire dans le porte-cartes secret.

PRÉPARATION DE LA PARTIE :

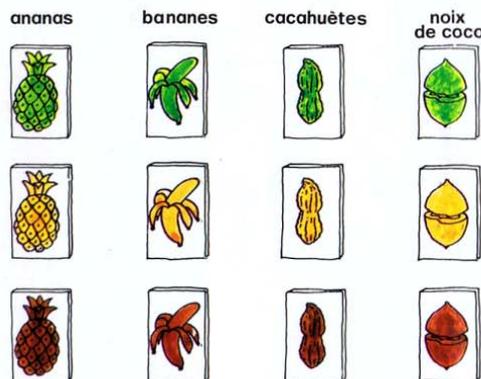
- Poser le "tableau jungle" sur la table entre les deux joueurs.
- Placer les pièces du singe à côté.
- Chaque joueur prend un jeu de 12 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur choisit son rôle : soit meneur de jeu, soit celui qui cherche.

- Le meneur de jeu :
 - prend 3 cartes quelconques de son jeu et les place dans chaque compartiment du porte-cartes secret, sans que son adversaire puisse les voir ;
 - met les 9 cartes restantes également hors de vue (elles ne servent plus pour cette partie) ;
 - prend les pièces du singe.

- Celui qui cherche :
 - place ses 12 cartes devant lui, face visible, comme indiqué dans le croquis ci-dessous :



- il essaye de trouver le nom et la couleur des 3 fruits cachés par le meneur de jeu dans le porte-cartes. Il doit commencer par chercher le fruit qui est dans le compartiment 1. Pour cela, il propose à son adversaire une des cartes qu'il a devant lui. Exemple : banane jaune.

S'il trouve le fruit et sa couleur, le meneur de jeu sort la carte du porte-cartes secret et la laisse face visible devant lui. Le joueur qui cherche sort également la carte de son jeu.

S'il se trompe

- 1) Pour la couleur **ou** pour le nom, le meneur de jeu met **une** pièce du singe à sa place dans le "tableau jungle", sans dire toutefois quelle est l'erreur.
- 2) Pour la couleur **et** pour le nom, le meneur de jeu met **deux** pièces du singe.



Exemple :

Carte à trouver : **ananas vert**

Le joueur fait une première proposition : "**noix de coco marron**".

En réponse, le meneur de jeu pose 2 pièces du singe dans le "tableau jungle", indiquant ainsi que les 2 parties de la proposition sont fausses. Le joueur sait donc :

- 1) Qu'il ne peut s'agir d'une noix de coco, quelle que soit sa couleur. Il retourne toutes les cartes de ce fruit.
- 2) Qu'il ne peut s'agir en aucun cas d'un fruit **marron**.

Il retourne les cartes ananas, cacahuète et banane de cette couleur.

Il ne cherche ensuite que parmi les cartes encore exposées face visible et propose : "**ananas jaune**".

Le meneur ne pose qu'une pièce du singe dans le "tableau jungle".

Le joueur sait alors qu'une des parties de sa proposition est juste, mais est-ce le fruit ou la couleur ? Il poursuit ses recherches et a donc deux possibilités :

- 1) s'assurer de l'exactitude du fruit en proposant "**ANANAS vert**";
- 2) s'assurer de l'exactitude de la couleur en proposant soit "**cacahuète JAUNE**" soit "**banane JAUNE**".

S'il choisit la première possibilité, le meneur n'ajoutera aucune pièce au singe puisque la proposition "ananas vert" est juste.

S'il choisit la seconde possibilité, le meneur posera 2 pièces supplémentaires, indiquant ainsi que couleur et fruit proposés étant faux, le fruit caché ne peut être que l'ananas vert.

Quand il a trouvé ce fruit, il l'ôte de son jeu. Il remet face visible les cartes retournées précédemment et recommence à interroger le meneur de jeu pour trouver la carte placée dans le compartiment 2. Lorsqu'il l'a trouvée, il procède de même pour la 3^e carte.

Bien entendu, les pièces du singe posées dans le "tableau jungle" au cours de chaque phase du jeu restent à leur place jusqu'à ce que les 3 fruits soient trouvés ou que le singe soit entièrement reconstitué.

Pour les plus jeunes

Il sera plus facile de deviner le contenu de la pochette secrète en jouant avec 9 cartes au lieu de 12. Dans ce cas, avant de commencer, les deux joueurs enlèvent de leur jeu le même fruit dans les trois couleurs.



LE GAGNANT :

- **Le meneur de jeu gagne** s'il a reconstitué entièrement le singe avant que son adversaire ait découvert les 3 cartes du porte-cartes secret.
 - **Le joueur qui cherche gagne** s'il a deviné quelles sont les 3 cartes cachées avant que le singe ne soit entièrement reconstitué.
- Les joueurs inversent leurs rôles et font une autre partie.