

Lorsqu'un joueur fait tomber un singe...

Si un joueur catapulte un de ses singes dans le cocotier et que ce singe décroche un autre singe parmi les siens ou parmi ceux d'un autre joueur, le singe qui est tombé ne compte pas et le joueur à qui il appartient doit le relancer.

Si un singe est couché sur le feuillage et si, en voulant le reprendre, le joueur à qui il appartient fait tomber un autre singe déjà bien accroché, le joueur doit le remettre en place.

Fin de la manche

Quand un joueur est parvenu à accrocher tous ses singes dans le cocotier, il crie "STOP !" et tous les joueurs arrêtent de jouer.

Le joueur dont les 4 singes sont bien accrochés remporte la mise placée au pied de l'arbre, soit à quatre joueurs : 4 noix de coco.

Chaque joueur récupère alors ses singes, en place un sur sa catapulte et mise à nouveau une noix de coco.

Le plus jeune joueur crie "Hop ! Cocotier !" pour annoncer le début de la seconde manche et ainsi de suite jusqu'à la cinquième manche.

Qui Gagne ?

Le gagnant est le joueur qui a le plus de noix de coco. Si deux ou plusieurs joueurs atteignent le meilleur score, ces joueurs rejouent une manche. Le gagnant de cette ultime manche est le gagnant de la partie.

Note : suivant le temps dont disposent les joueurs, le jeu peut se jouer en plus ou moins de manches.

Toute l'équipe DUJARDIN
avec ses usines en Corrèze et en Gironde,
vous souhaite de joyeuses parties.

Hop ! Cocotier



De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

A quoi allons-nous jouer ?

À envoyer les singes dans le cocotier pour remporter le plus de noix de coco possible.

Qu'y a-t-il dans la boîte ?

- 1 arbre en 4 parties à monter,
- 16 singes,
- 2 planches d'adhésifs représentant 32 singes de 4 couleurs différentes :
16 vus de dos et 16 vus de face,
- 4 catapultes de couleurs différentes,
- 20 noix de coco.



DUJARDIN

Préparons le jeu

Habillons les singes

Regarde les adhésifs, les singes sont représentés de face et de dos. Un singe doit être de la même couleur des deux côtés. **Alors, colle bien les adhésifs de la même couleur de face et de dos sur les singes.**

Montons l'arbre

Pour monter l'arbre, assemble les deux parties du tronc en mettant face à face les ergots et les trous situés sur le pourtour intérieur du tronc. Puis, prends le grand feuillage et passe le haut du tronc dans le trou central en forme de croix.

Fais-le glisser le long du tronc. Il vient se poser à mi-hauteur.

Place de la même manière le petit feuillage au sommet de l'arbre.
Pose l'arbre au milieu des joueurs.

Assemblons les catapultes

Les catapultes sont fournies à plat.

Pour leur donner leur forme définitive,

procède de la manière suivante :

tiens la catapulte face marquée "PAT. PEND", visible.

Avec l'index, replie la petite

languette vers le haut (1),

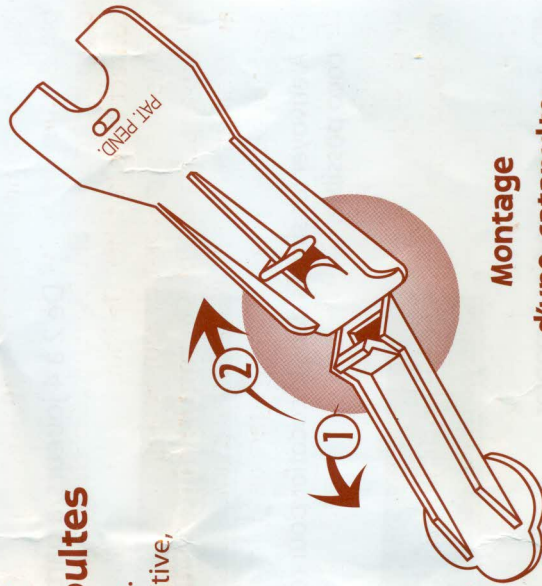
puis replie la catapulte

en insérant cette languette

dans la fente en forme de "U" (2).

On entend un petit " clic "

lorsqu'elle est verrouillée.



Montage
d'une catapulte

Chaque joueur reçoit une catapulte et les 4 singes de la couleur correspondante, ainsi que 5 noix de coco.
S'il y a moins de quatre joueurs, mets le reste des noix de coco de côté.

Jouons !

La partie se joue en cinq manches.

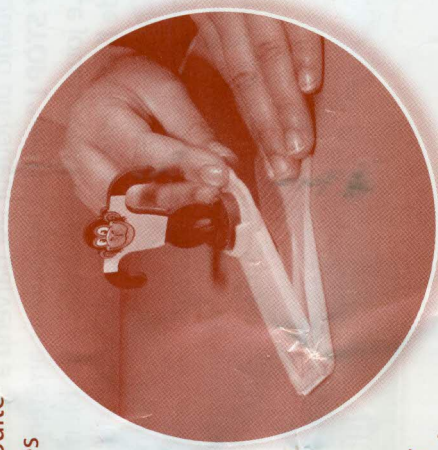
A chaque manche, chacun des joueurs mise une noix de coco en la plaçant au pied de l'arbre. Le plus jeune joueur crie " Hop ! Cocotier " pour annoncer le début du jeu. Les joueurs essayent alors, **tous en même temps**, de catapulter et d'accrocher leurs singes dans le cocotier.

Comment " catapulter " ses singes ?

Place la catapulte devant toi de manière à ce que le rond soit orienté vers toi et dirige la catapulte vers le cocotier. Ensuite, place un des singes sur le rond de sorte qu'il soit bloqué par la butée située à la base du rond.

Pour maintenir la catapulte en place, place une main sur la base de la catapulte, c'est-à-dire sur la partie en contact avec la table. De l'autre main, appuie avec un doigt devant le singe. Plus tu appuies fort, plus le singe ira loin au moment où tu enlèveras le doigt. Après quelques essais, chacun jugera de la force qu'il doit utiliser. Le singe va voltiger dans les airs et s'accrochera peut-être dans le cocotier !

Si le singe n'atteint pas le cocotier, vérifie que la catapulte est bien orientée en direction de l'arbre.



Une fois dans le cocotier...

Seuls les singes accrochés au feuillage du cocotier par un ou deux bras comptent. Si un singe est couché sur le feuillage, il ne compte pas. De même s'il est tombé à côté de l'arbre. Le joueur doit alors le reprendre et le relancer avec sa catapulte.

Les joueurs ramassent les singes de leur couleur qu'ils n'ont pas réussi à accrocher et les relancent jusqu'à ce que l'un d'eux parvienne à accrocher tous ses singes au feuillage du cocotier.