

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Affentanz

4475

Monkeys' Dance • Le roi Zongo • Apendans



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Jeu Habermas n° 4475

Le roi Zongo

Un jeu complètement « tordu »
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration: Claus Danner
Durée de la partie : env. 10 minutes



Le célèbre roi des singes, Zongo, a invité ses amis à danser. Tous les singes dansent en se tortillant dans tous les sens au rythme des tamtams.

Chacun d'eux essaie d'impressionner le roi Zongo en faisant de folles contorsions, car seul l'un d'eux pourra devenir son digne successeur.

Contenu

- 4 singes en caoutchouc
- 4 singes en bois (de quatre couleurs différentes)
- 25 cartes Zongo
- 12 noix de coco (cartes de quatre couleurs différentes)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur forme son singe en caoutchouc sur le modèle des cartes Zongo. Qui trouvera le plus vite les cartes Zongo allant avec les singes en caoutchouc et récupérera le plus grand nombre de points ?

Préparatifs

Poser les 25 cartes Zongo en un carré de 5 fois 5 cartes. Sur chaque carte est représenté le roi Zongo. A chaque fois, il montre une position de danse différente.

Chaque joueur prend un singe en caoutchouc, un singe en bois et les noix de coco de la même couleur. Posez le singe en bois devant vous: il indiquera votre couleur pendant toute la partie. Avec les singes en caoutchouc, vous allez pouvoir imiter les mouvements de danse du roi Zongo en pliant les membres du singe en caoutchouc. Avant de commencer à jouer, essayez une fois de plier les bras et les jambes de votre singe comme sur l'une des cartes Zongo.

Attention : *S'il n'y a que deux joueurs, il faudra suivre des règles particulières. Lisez d'abord les règles normales et ensuite la variante pour deux joueurs.*

Déroulement de la partie

Chacun des joueurs choisit secrètement une des cartes Zongo et tient son singe en caoutchouc caché sous la table. Maintenant, tous essayent de modeler leur singe pour qu'il se retrouve dans la même position que le roi Zongo sur la carte choisie.

Conseils du roi Zongo:

« Essayez d'imiter ma danse du mieux possible en tordant votre singe. Mais faites attention à ce que les autres ne trouvent pas laquelle de mes cartes vous avez choisi ».

Tu as fini de façonner ton singe ?

Dès qu'un joueur a fini de modeler son singe, il le fait savoir en émettant un cri de singe : « Ouuh, ouuh, ouuh, aah, aah, aah, ouuh, ouuh, ouuh ... ».

Il laisse encore son singe caché sous la table. Si des autres joueurs ont aussi fini, ils l'accompagnent en reprenant aussi ce cri.

Quand tous les joueurs ont fini, vous criez tous ensemble : « En piste pour la danse des singes ! ».

Posez vos singes tous en même temps sur la table. Il est important que chaque joueur puisse bien voir le singe de tous les autres joueurs. Il faut alors trouver les cartes Zongo correspondantes aux singes tortillés.

Celui qui pense avoir trouvé une bonne carte Zongo pose vite une de ses noix de coco dessus.

Celui qui est super rapide peut essayer de poser deux noix de coco ou même ses trois noix de coco sur les cartes Zongo.

Règles des noix de coco :

- Tu n'as pas le droit de poser de noix de coco sur la carte Zongo que tu as toi-même choisie.
- Si deux joueurs ou plus avaient pris pour modèle la même carte Zongo, ces joueurs n'ont pas le droit de poser de noix de coco dessus.
- Une noix de coco déjà posée ne peut plus être posée ailleurs.

Lorsque toutes les bonnes cartes Zongo ont été trouvées ou lorsque plus personne ne trouve de carte correspondante, la danse des singes est finie.

Maintenant, on compte les points !

Comparez tous ensemble les singes modelés et les cartes Zongo sur lesquelles il y a une noix de coco : ils doivent parfaitement coïncider !

- **La noix de coco a été posée sur la bonne carte ?**

Celui qui a posé sa noix de coco sur la bonne carte Zongo, prend cette carte en récompense.

S'il y a plusieurs noix de coco sur une bonne carte Zongo, seul le joueur qui a posé la noix de coco tout en dessous est récompensé.

- **La noix de coco a été posée sur la mauvaise carte ?**

Il y a trois possibilités de mal poser une noix de coco :

1. Aucun singe n'a cette forme :

Si tu as posé ta noix de coco sur une carte Zongo qui n'avait été choisie par aucun joueur, tu n'auras pas de récompense. La carte Zongo reste posée.

2. Ta noix de coco est posée sur la carte Zongo que tu as toi-même choisie comme modèle :

Comme c'est interdit, tu redonnes une de tes cartes Zongo déjà récupérées et tu la mets dans la boîte.

Attention : si un autre joueur a posé une noix de coco sur la tienne, ce dernier prend cette carte Zongo en récompense.

3. Il y a une ou plusieurs noix de coco sur une carte Zongo qui a servi de modèle à plusieurs singes :
Tous les joueurs (même celui qui n'avait pas choisi ce singe comme modèle !) doivent redonner une de ses cartes Zongo déjà récupérées. Elles sont remises dans la boîte.

- **Un singe modelé ne correspond à aucune carte Zongo ?**

Le joueur qui l'a modelé doit remettre une de ses cartes Zongo déjà gagnées dans la boîte. Il va donc falloir bien s'appliquer en modelant son singe !

Après, chaque joueur récupère ses noix de coco.

Un nouveau tour commence et tous les joueurs se mettent en même temps à modeler leurs singes.

Les bons conseils du roi Zongo :

- Ce n'est pas très facile d'imiter mes mouvements en tordant les singes !
Pendant les premiers tours, aucun joueur ne sera puni s'il a mal formé son singe. Personne ne devra donc redonner de carte Zongo.
- Lorsque vous serez suffisamment doués, vous pourrez jouer en redonnant une carte Zongo lorsque la noix de coco aura été posée sur la mauvaise carte.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré en premier quatre cartes Zongo ou plus, la danse des singes est terminée. Ce joueur gagne la partie et les autres se tortillent comme des singes pour le récompenser. Si plusieurs joueurs ont quatre cartes Zongo ou plus, le gagnant sera celui qui aura le plus de cartes. S'il y a des ex æquo le premier d'entre eux qui criera « Houba Houba » gagnera !

Variante du roi Zongo pour deux joueurs

La danse des singes est la même que précédemment, mais avec les différences suivantes :

- Chaque joueur ne prend que deux noix de coco.
- Il faut d'abord trouver la carte Zongo de l'autre joueur. Mais, ensuite, vous devez poser votre 2ème noix de coco sur la carte Zongo correspondant à votre singe. Tout va donc aller très vite pour pouvoir doubler son adversaire !

Celui qui aura huit cartes Zongo en premier, gagne ce duel.

Variante simple

Pour 3 à 4 joueurs.

On pourra simplifier le jeu comme suit :

- Chaque joueur ne prend qu'une noix de coco.
- On ne joue qu'avec un seul singe en caoutchouc. A chaque tour, un joueur différent façonne le singe. Le singe en caoutchouc est passé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur qui tortille le singe n'a pas le droit de poser sa noix de coco pendant ce tour.
- Celui qui posera en premier sa noix de coco sur la bonne carte Zongo récupère celle-ci en récompense.

Le gagnant est celui qui aura quatre cartes Zongo en premier.

Dancez la danse des singes

Le roi Zongo vous invite à participer à la danse des singes.

Choisissez vos cartes Zongo préférées et faites en une rangée. Au début, il est conseillé de ne pas prendre trop de cartes, trois ou quatre suffiront.

Essayez d'imiter les mouvements dessinés, d'abord sans musique.

Ensuite, mettez de la musique et faites les mouvements en musique. Répétez les mouvements toujours dans le même ordre.

Essayer de faire tous les mouvements en même temps : vous réussirez alors à danser comme des vrais singes. Si vous donnez le rythme tous ensemble, cela sera plus facile.

Plus tard, vous pourrez aussi prendre plus de cartes Zongo ou en prendre des différentes.

Vous pouvez aussi nommer l'un des joueurs le roi Zongo : il montrera d'abord les pas de danse que les autres imiteront après.

Le roi Zongo vous souhaite de bien vous amuser en dansant ...