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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Banana Matcho

Le jeu de rapidité qui couine pour 2 à 6 petits singes à partir de 6 ans

C'est l'heure du repas chez les singes ! Et la meilleure place pour déguster tranquillement de délicieux fruits se trouve au sommet de cet arbre fantastique. Alors, vite, grimpez, et à vous les fruits ! Mais vos adorables congénères n'ont pas l'intention de vous laisser ce plaisir. De toute façon, le roi des singes est persuadé que tout lui appartient. À peine avez vous rassemblé quelques fruits qu'il tape si fort sur sa banane qu'il écrase tout et qu'aucun singe n'ose plus bouger... !

Matériel de jeu

1 plateau de jeu
1 banane à faire couiner
6 jetons Singe
6 dés Fruits
3 dés Matcho

But du jeu

Dès que ton singe atteint le sommet de l'arbre, tu remportes la partie !

Préparation

Installez le plateau de jeu au centre de la table. Chacun choisit un jeton Singe qu'il place sur la case Départ, au pied de l'arbre. Prends les 6 dés Fruits. Ton voisin de gauche, lui, prend les 3 dés Matcho. Placez ensuite la banane entre vous deux. La partie commence.

Déroulement du jeu

Lance tous les dés Fruits. **En même temps,** ton voisin de gauche lance les 3 dés Matcho. Ton but est d'obtenir une combinaison de fruits (rapportant le plus de points possibles) avant que ton voisin de gauche ne réussisse à obtenir 3 Banana Matchos (singes) aux dés.

Trois Matchos... ou une combinaison de fruits !

Ton voisin de gauche continue de lancer ses dés jusqu'à ce que **chacun** des 3 dés indique un Matcho. Après chaque lancer, il garde de côté les Matchos obtenus et relance les dés restants (« blancs »). Dès que ses 3 dés indiquent un Matcho, il tape sur la banane pour la faire couiner. Il gagne alors le droit de faire grimper **son singe d'1 case sur l'arbre.** Toi, par contre, tu repars bredouille.

Pour l'en empêcher, TU dois absolument faire couiner la banane AVANT LUI : Tu dois donc obtenir une **combinaison de fruits** aux dés ; plus elle a de valeur, mieux c'est. Pour y parvenir, tu peux relancer **autant** de dés Fruits **que tu veux, aussi souvent que tu le veux :**

- Après chaque lancer, tu peux garder de côté autant de dés que tu veux et relancer les autres.
- Tu peux également relancer des dés que tu avais gardés de côté au préalable.

Conseil : Dépêche-toi de relancer les dés, tout en gardant un œil sur les fruits que tu as obtenus !

Même si tu as déjà obtenu une combinaison (pas particulièrement élevée), tu peux continuer à lancer les dés autant que tu veux si tu penses pouvoir obtenir une combinaison (encore) meilleure. Mais n'oublie pas que ton singe ne pourra grimper à l'arbre que si TU fais couiner la banane AVANT ton voisin de gauche.

Conseil : Contente-toi d'une combinaison moins élevée si tu remarques que ton voisin de gauche est sur le point d'obtenir le 3e Matcho aux dés. Par contre, s'il en est encore loin, tu peux prendre plus de risques et continuer de lancer tes dés pour obtenir une meilleure combinaison.

Si tu fais couiner la banane le premier, le tableau sur le plateau de jeu t'indique de combien de cases peut grimper ton singe sur l'arbre selon la combinaison de fruits obtenue. Ton voisin de gauche repart bredouille.

Il peut y avoir plusieurs singes sur une même case de l'arbre. Il suffit d'empiler les jetons.

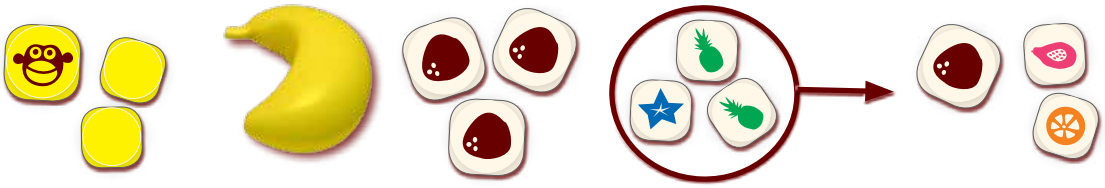
Il peut arriver que tu fasses couiner la banane et que tu t'aperçoives que tu n'as pas obtenu de combi-naison de fruits valable. Dans ce cas, tu dois crier « Continue ! » et faire **redescendre** ton singe d'une case (à moins que tu ne sois encore au départ). Puis, vous continuez tous les deux à lancer vos dés.

Duel suivant

Passe ensuite les dés Fruits à ton voisin de gauche. Lui, passe les dés Matchos à son voisin de gauche. La banane est placée entre les deux joueurs avec les dés.

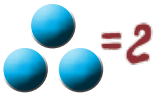
Exemple : *Tu as obtenu 2 ananas et tu relances les autres dés. Entre temps, ton voisin de gauche a obtenu un 1er Matcho.*

À ton second lancer, tu obtiens 3 noix de coco. Tu décides de les garder de côté et de relancer les 2 ananas avec le 6e dé. Tu obtiens une nouvelle noix de coco. Comme ton voisin de gauche n'a toujours qu'1 Matcho, tu ne fais pas encore couiner la banane, mais tu relances les deux dés restants.

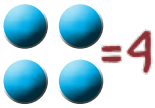


Avec ce dernier lancer, tu n'obtiens pas de noix de coco mais 2 caramboles. Cette combinaison (4 fruits identiques + 2 autres fruits identiques) rapporte 7 points. Tu décides donc de faire couiner la banane. Mais presque au même moment, ton adversaire a obtenu 2 autres Matchos. Sa main s'abat sur la banane le premier et la fait couiner. Son singe grimpe d'1 case ; le tient ne bouge pas.
(Si TU avais fait couiner la banane, ton singe aurait grimpé de 7 cases. Celui de ton adversaire n'aurait pas bougé.)

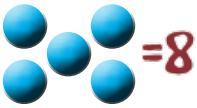
Combinaisons possibles :



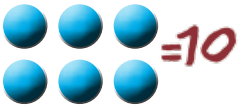
3 fruits identiques



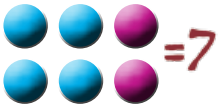
4 fruits identiques



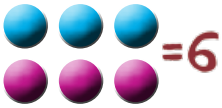
5 fruits identiques



6 fruits identiques

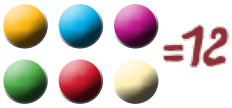


4 fruits identiques
+ 2 autres fruits identiques

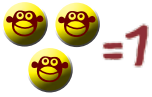


3 fruits identiques
+ 3 autres fruits identiques

3 paires de fruits



6 fruits différents



3 Matchos

Fin de la partie et vainqueur

La partie continue ainsi jusqu'à ce que le singe d'un joueur atteigne la corbeille de fruits au sommet de l'arbre. Il remporte la partie et devient le nouveau Banana Matcho !

Auteur : Thilo Hutzler
Illustrations : Lilli Messina
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5027

Distribution Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14,
Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com / zochspiele
www.twitter.com / Zoch_Spiele