

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



Affen Raffen

Attrapez les singes

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Présentation

C'est l'excitation dans le zoo ! Les animaux se sont évadés et doivent être ramenés aussi vite que possible dans leurs enclos. Si seulement on pouvait se souvenir où on les a vus pour la dernière fois ! Tous les joueurs essaient de découvrir et de rassembler en même temps, selon des directives communes, des combinaisons imposées de couples d'animaux. Pour les couples corrects, les joueurs reçoivent des points positifs ; pour les couples incorrects, ils reçoivent des points négatifs.

Contenu

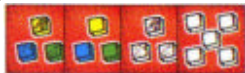
60 tuiles animaux (dos beige)



6 tuiles de tâche supplémentaire (dos beige)



4 tuiles de tâche (dos rouge)



2 tuiles d'arrivée (fond violet)



1 règle

Avant la première partie, séparer précautionneusement les tuiles de leurs cartons.

Préparation

- Les tuiles animaux et "tâche supplémentaire" sont retournées face cachée, bien mélangées et étalées sur tout le centre de la table.
- Les deux tuiles d'arrivée sont mises au centre de la table. S'il n'y a que deux joueurs, ces tuiles sont inutiles et remises dans la boîte.
- Les 4 tuiles de tâche sont mélangées et mis en pile cachée au milieu de la table.
- On prépare un papier et un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie

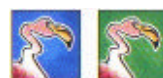
Les tâches

L'un des joueurs découvre la tuile de tâche supérieure. Elle devient la tâche à accomplir. Cette tâche exige des joueurs qu'ils retrouvent certains couples d'animaux. Au total, il y a 5 espèces animales différentes : Singe, Zèbre, Lion, Pingouin et Flamant rose. De plus, chaque animal peut être vue devant 3 couleurs d'arrière-plan différentes : bleu, ocre et vert.

Deux tuiles montrant le même animal devant la même couleur d'arrière-plan forment un couple d'animaux.



Couple correct



Pas la même couleur



Pas le même animal

Un joueur ne peut pas rassembler plus de couples d'animaux que la tâche à accomplir ne l'exige.

Explication des tuiles de tâche



5 couples d'animaux au choix devant des couleurs au choix

Chaque joueur doit simplement retrouver 5 couples. Il peut rassembler plusieurs couples de la même espèce et naturellement plusieurs couples devant la même couleur.



3 couples différents d'animaux devant des couleurs au choix

Chaque joueur doit rassembler trois couples de trois espèces animales différentes, qui ne sont pas nécessairement ceux illustrés sur la tuile de tâche. Un joueur ne peut rassembler plus d'un couple de chaque espèce. Il peut toutefois rassembler des couples animaux différents devant une même couleur d'arrière-plan.



3 couples d'animaux au choix avec des couleurs toutes différentes

Chaque joueur doit rassembler trois couples quelconques, mais sur trois couleurs différentes, soit un sur fond bleu, un sur fond vert et un sur fond ocre. Les couples peuvent être de n'importe quelle espèce.



3 couples différents d'animaux devant 3 couleurs différentes

Chaque joueur doit rassembler trois couples différents d'animaux, chacun étant présenté devant une couleur d'arrière-plan différente. Un joueur ne peut donc posséder plusieurs fois la même espèce animale ni plusieurs fois la même couleur.

Chercher les couples

Au signal, tous les joueurs commencent à chercher en même temps les couples d'animaux correspondant à la tâche actuelle. Les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule main, l'autre restant pendant toute la partie sous la table ou dans le dos.

Un joueur n'est autorisé à retourner et inspecter qu'une seule tuile à la fois. Avant de retourner une autre tuile, il doit reposer la tuile précédente face cachée à sa place.

Naturellement, il faut essayer de se souvenir quel animal se trouve là

Rassembler un couple

Lorsqu'un joueur croit avoir trouvé un couple d'animaux qui convient, il prend successivement les deux tuiles toujours avec une seule main, sans avoir le droit de les retourner ou de les regarder ! Il dépose ensuite les deux tuiles ensemble toujours faces cachées devant lui.

Le joueur ne peut ensuite plus ni vérifier les tuiles rassemblées ni les remettre au centre de la table. Les adversaires ne peuvent bien entendu ni les regarder ni les prendre.

Tâches supplémentaires

6 tuiles avec des tâches supplémentaires se trouvent parmi les tuiles cachées sur la table. Ces tuiles font gagner ou perdre des points lors de l'évaluation à la fin du tour.



Le nombre vert, précédé de +/- indique les points que l'on peut gagner ou perdre en prenant cette tâche supplémentaire. Si le joueur le souhaite, il peut prendre une tâche supplémentaire qu'il a retournée et la poser face visible devant lui.



Si le joueur garde cette tâche et termine premier la tâche actuelle, il gagne 5 points supplémentaires. S'il n'est pas premier, il perd 5 points.



Si le joueur garde l'une de ces tuiles et qu'à la fin du tour il possède le couple d'animaux correspondant, il reçoit 3 points supplémentaires. S'il ne possède pas de couple correspondant, il perd 3 points. La couleur d'arrière-plan du couple d'animaux n'a pas d'importance.



Le nombre rouge et le point d'exclamation signifient qu'on peut donner immédiatement la tuile à un autre joueur de son choix. On dépose visible la tâche supplémentaire devant l'autre joueur. Le joueur est obligé d'accepter la tâche et ne peut la rejeter. S'il accomplit cette tâche supplémentaire, le joueur ne reçoit aucun bonus. Si toutefois il ne la réalise pas, il reçoit des points négatifs.



Le joueur qui reçoit l'une de ces tâches doit rassembler un couple d'animaux correspondant.

S'il y parvient, il ne reçoit pas de points négatifs. Si le joueur, lors de l'évaluation, ne peut cependant pas montrer le couple d'animaux en question, il perd 2 points. La couleur d'arrière-plan du couple n'a pas d'importance.

Note : Puisqu'on ne peut rassembler plus de couples d'animaux que la tâche actuelle ne l'exige, les tâches supplémentaires ne peuvent être réalisées qu'avec les couples d'animaux qu'on rassemble pour la tâche principale !

Exemple :

La tâche actuelle est "3 couples différents devant 3 couleurs différentes". Le joueur a déjà retrouvé et rassemblé un couple de Flamants roses sur fond vert. Il découvre alors la tâche supplémentaire "Couple de Pingouins". Il décide de garder la tâche supplémentaire et la pose visible devant lui. L'un des deux couples qu'il doit maintenant rassembler doit être un Couple de Pingouins sur fond bleu ou ocre.

1 ? 2 ? Fini !

Dès que le premier joueur a rassemblé le nombre de couples que la tâche actuelle exige, il doit prendre la tuile d'arrivée avec le « 1 ». Peu importe qu'il ait peut-être des tâches supplémentaires encore en suspens devant lui. Ce joueur a terminé le tour. Il ne peut plus toucher à aucune tuile et les autres joueurs ne peuvent plus lui donner de tâche supplémentaire !

Dès qu'un autre joueur a également rassemblé le nombre de couples correspondant, ce joueur doit prendre la tuile d'arrivée « 2 ».

Les lors, le tour prend fin immédiatement. Aucun joueur ne peut plus retourner ni prendre de tuiles au centre. On passe à l'évaluation.

Évaluation

Les joueurs retournent faces visibles les couples d'animaux qu'ils ont rassemblés. Chaque joueur reçoit des points pour ses couples d'animaux, ainsi que pour les tâches supplémentaires et les tuiles d'arrivée qu'il a devant lui.

Couples animaux

Un joueur reçoit 1 point pour chaque couple d'animaux correct. Pour chacun des faux couples d'animaux, le joueur perd 1 point. Un couple d'animaux est faux s'il ne correspond pas à la tâche actuelle ou si ce n'est pas un couple correct car les deux tuiles ne présentent pas le même animal ou la même couleur.

Exemple

La tâche actuelle est "3 couples d'animaux différents sur un fond quelconque". Le joueur n'a devant lui que deux que 2 couples de Pingouins. De toute évidence, il n'a pas rempli la tâche ! Le premier couple de Pingouins lui rapporte 1 point. Le deuxième couple n'est pas correct puisque la tâche imposait de rassembler des couples d'animaux tous différents : il fait perdre un point au joueur qui se retrouve donc avec un total de 0.

Tuiles d'arrivée

Si le joueur qui a terminé premier a correctement rempli la tâche actuelle, il reçoit 3 points de bonus. Si toutefois il a un ou plusieurs faux couples d'animaux, il ne reçoit pas le bonus.

De la même façon, si le deuxième joueur a rempli la tâche actuelle, il obtient 2 points de bonus.

Exemple



Le joueur a terminé premier. Les 3 couples sont corrects. Chaque couple lui rapporte 1 point et il reçoit le bonus de 3 réservé au premier. Au total, le joueur gagne ainsi 6 points.

Tâches supplémentaires

Si un joueur a une ou plusieurs tuiles de tâches supplémentaires devant lui, il récupère des points positifs ou négatifs pour ces tâches supplémentaires, selon qu'il l'a réalisées ou non.

Exemple



Tous les couples sont corrects. Le joueur reçoit pour cela 3 points. Il n'a toutefois pas réalisé la tâche supplémentaire qui lui imposait de rassembler un couple de lions, ce qui lui fait perdre 2 points. Son total est donc de +1.

Disqualification

Si un joueur a rassemblé plus de couples que la tâche actuelle ne l'exige, on considère qu'il n'a réussi ni la tâche principale ni les éventuelles tâches supplémentaires qu'il aurait à faire. Les couples d'animaux corrects ne lui rapportent aucun point. Au contraire, il perd 1 point par couple d'animal correct ou incorrect qu'il a devant lui.

Tour suivant

Les tuiles d'animaux et de tâches supplémentaires sont mélangées à nouveau et étalées sur la table. Les tuiles d'arrivée sont à nouveau mises au centre de la table. La tâche réalisée est enlevée.

Dès que la nouvelle tâche est retournée, le tour suivant peut commencer.

Fin de la partie

Le jeu prend fin après trois tours. La quatrième tuile de tâche n'est pas jouée.

Le vainqueur est le joueur qui a au total le plus de points positifs. Si les joueurs sont tous négatifs, c'est le moins négatif qui l'emporte.

Variante pour les plus jeunes

Pour jouer avec de jeunes joueurs, on retire les tuiles de tâche et de tâche supplémentaires. Le but est alors simplement de retrouver le premier un nombre de couples déterminé à l'avance.

L'auteur : né en 1964, à Wiesbaden, Michael Schacht a commencé en 1993 à inventer des jeux. Son jeu "Kontor" a été nominé en 1999 pour le Jeu de l'année allemand. Ce succès s'est répété en 2000 avec "Kardinal & König". "Affenaffen" a été édité une première fois en 1999 sous le nom de "Zock!". Le jeu qui était alors conçu pour deux joueurs avait été édité par Michael Schacht la lumière du monde. Que pour 2 joueurs ce n'était alors le premier Michael Schacht dans sa collection "Spiele aus Tumbuktu".

Illustrations : Franz Vohwinkel

© 2002 Simba Boys
Goldsieber Spiele, Werkstr 1,
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten
Made in Germany