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 10 000 jeux de société.

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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

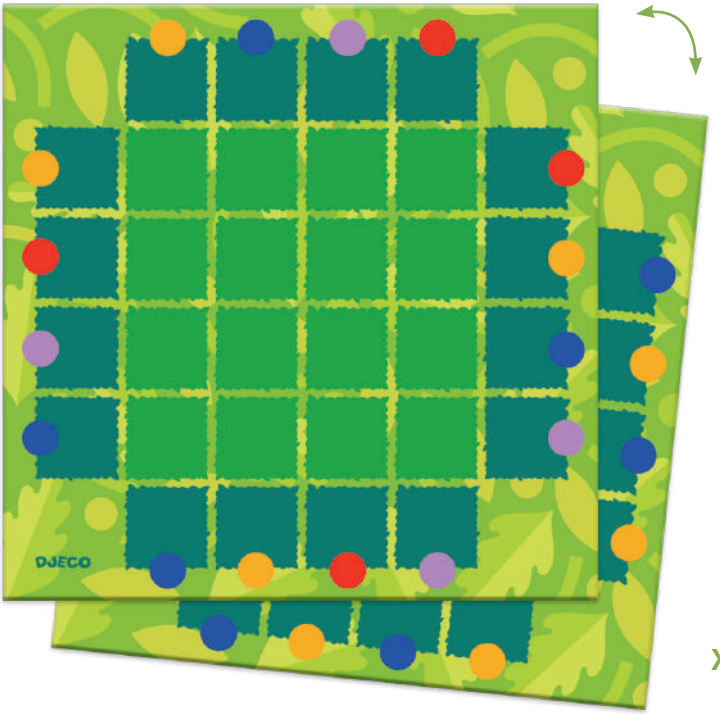
ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Chipe Cocos

Chipe Cocos

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1

x 48

x 24

F Règle du jeu

8 - 99 ans | 2 - 4 | 15 min

CONTENU

1 plateau de jeu (**recto** : 3 et 4 joueurs, **verso** : 2 joueurs), 24 pions « singe » (8 bleus, 8 jaunes, 4 rouges, 4 violets), 48 tuiles (30 tuiles 1, 2 ou 3 « noix de coco », 14 tuiles « saut », 4 tuiles « saut et tigre »).

Tapies dans la canopée, des bandes de singes se disputent les noix de coco. Quelle sera la bande la mieux organisée qui en récoltera le plus, tout en évinçant les singes rivaux avant l'arrivée du tigre ?

Principe du jeu : « Chipe cocos » est un jeu de stratégie. Les joueurs déplacent leurs singes sur le plateau de case en case. Dès qu'ils arrivent sur une tuile, ils la récupèrent et laissent apparaître celle d'en-dessous.
Le but : récupérer le plus de tuiles « noix de coco ». Si la tuile est un saut, alors le singe se déplace d'une case supplémentaire. Mais attention, car les singes peuvent aussi « prendre » les singes adverses en sautant par-dessus. Lorsque la partie est finie, le joueur qui totalise le plus de noix de coco et de singes remporte la partie !

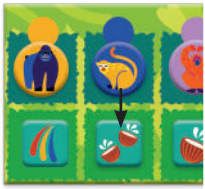
But du jeu : marquer le plus de points en récupérant des noix de coco et des singes.

Préparation du jeu : En fonction du nombre de joueurs, choisissez le côté du plateau adéquat :

- 2 joueurs : plateau bleu et blanc ;
- 3 et 4 joueurs : plateau bleu, blanc, rouge et violet.

Placez le plateau au centre des joueurs.
Chaque joueur choisit une couleur de singe et place ses pions sur leur couleur respective.
Mélangez les tuiles, face cachée, puis constituez 16 piles de 3 tuiles. Placez ces piles, face visible, sur les 16 cases centrales du plateau.

Déroulement du jeu :
Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
À son tour de jeu, le joueur déplace un de ses pions « singe ».
Les déplacements se font à l'horizontale ou à la verticale (jamais en diagonal).
Il existe 5 types de déplacements :



1. **Se déplacer d'une case sur une tuile « noix de coco ».** Le joueur récupère la tuile « noix de coco » sur laquelle il arrive et laisse son pion sur cet emplacement.

2. Se déplacer d'une case sur une tuile « saut ». Le joueur récupère la tuile « saut » sur laquelle il arrive, puis « saute » sur une case adjacente.

- Il est interdit de revenir sur la case d'où l'on vient.

- On ne peut pas se déplacer sur une case où se trouve déjà un autre singe.

Si le singe arrive sur une nouvelle tuile « saut », il continue à se déplacer. À chaque fois qu'il arrive sur une tuile « saut », il la récupère puis se déplace à nouveau jusqu'à ce qu'il arrive sur une tuile « noix de coco », qu'il récupère aussi, ou sur une case vide.

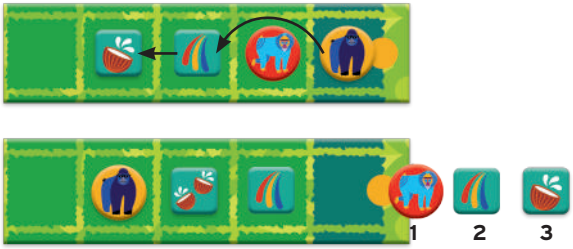
3. Se déplacer d'une case sur une tuile « saut + tigre ». Comme précédemment, le joueur utilise l'action du saut pour se déplacer sur une case adjacente (avec les mêmes contraintes). Par contre, la tuile « saut + tigre » est placée à côté du plateau, visible de tous. Dès que les 4 tuiles « saut + tigre » sont retirées du plateau, la partie prend fin.

4. Sauter par-dessus un pion « singe ». Les singes peuvent se déplacer en sautant par-dessus un autre singe.
- On saute à l'horizontale et/ou à la verticale.
- On ne saute qu'un pion à la fois.

Si un joueur saute par-dessus le singe d'un adversaire, il le récupère.
Si un joueur saute par-dessus un de ses singes, rien ne se passe et les singes restent en place.

Dans les deux cas, le joueur réalise l'action de la case sur laquelle il arrive après le saut :
- si la case est vide, rien ne se passe ;
- s'il arrive sur une tuile « noix de coco », il la récupère ;
- s'il arrive sur une tuile « saut », il se déplace sur 1 case adjacente ;

- s'il arrive sur une tuile « saut + tigre », il se déplace sur 1 case adjacente et place la tuile à côté du plateau.



On peut continuer à sauter par-dessus d'autres jetons singes si ceux-ci sont séparés par une tuile « saut » et/ou « saut + tigre » (toujours orthogonalement).

5. Se déplacer d'une case sur une case vide. Le joueur peut déplacer un de ses pions à l'horizontale ou à la verticale vers une case vide, que ce soit sur les cases centrales du plateau (vert clair) ou sur les cases de départ (vert foncé).

À la fin du déplacement, la main passe au joueur suivant.

Attention :

- Aucun singe se trouvant sur les cases centrales (vert clair) du plateau ne peut revenir sur les cases de départ (vert foncé).
- Il est interdit de sauter par-dessus un autre singe dans la zone des cases de départ.

Cas particulier :
S'il ne reste plus qu'un singe à un joueur et que celui-ci est bloqué, il ne peut donc pas le déplacer : son singe est éliminé et sorti du plateau.
Dès qu'un joueur perd son dernier pion singe, la partie prend fin.

Fin du jeu

La partie prend fin :

- dès que les 4 tuiles « saut + tigre » sont sorties du plateau ;

ou

- dès qu'un joueur n'a plus de singe sur le plateau.

On passe alors au décompte des points.
Tous les singes restés sur les cases de départ (cases vert foncé) sont éliminés du plateau, puis chaque joueur compte :

- les noix de coco présentes sur les tuiles « noix de coco » qu'il a récupérées au cours de la partie (1 noix de coco = 1 point) ;
- les singes adverses qu'il a récupérés au cours de la partie et ses propres singes présents sur le plateau (1 singe = 5 points).

Celui qui a le plus de points remporte la partie.

NB : dans une partie à 2 joueurs, si la partie prend fin car un des joueurs n'a plus de singe sur le plateau, il perd automatiquement la partie.

Un jeu d'Alexandre Droit

Chipe Cocos

Remerciements de l'auteur :

Un grand **MERCI** à…
Toute la super team Djeco pour leur écoute et pour le développement du jeu ;
Margaux Carpentier pour ses chouettes illustrations ;
Lia-Sabine Laverrière pour son écoute et son sourire ;
Les CAListes, pour les tests divers et surtout les belles énergies ;
Ceux qui m'accueillent dans leur boutique et autres lieux « magiques » où l'on joue ;
Tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Chipe cocos ;
« toi » que j'ai oublié ;
Fabienne Guillot pour tout !

DJ08594

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.

3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France