

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

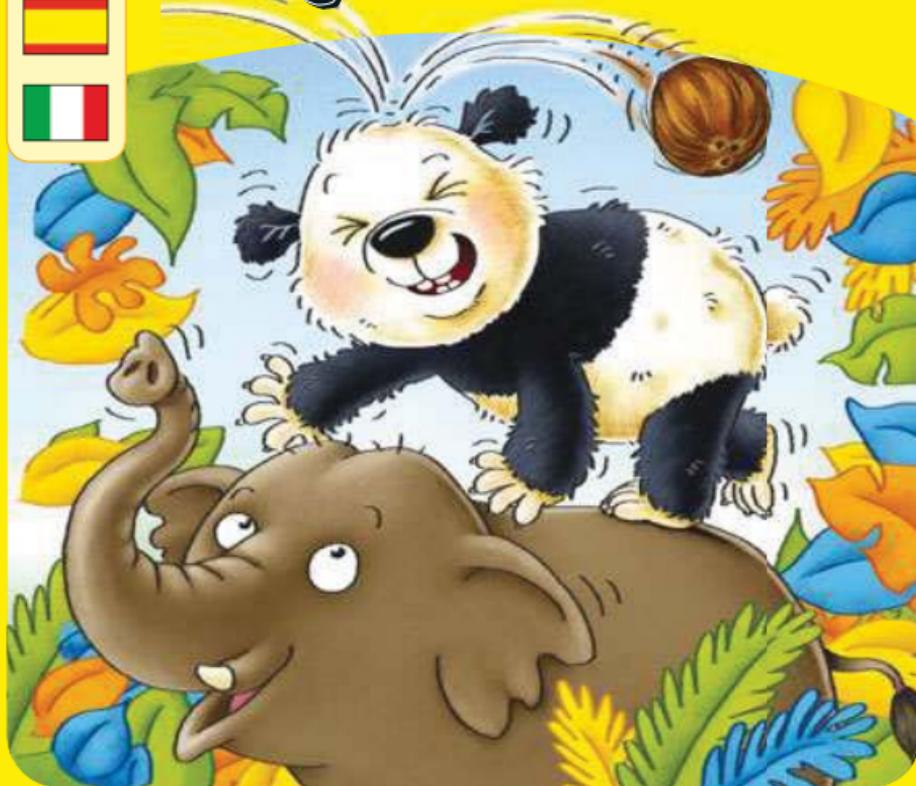
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels  
Instrucciones · Istruzioni

# Klong! boing! autsch!



Bang! Boing! Ouch! · Coco panique · Klong! Boing! Au!  
¡Pum! ¡Boing! ¡Ay! · Klong, boing, ahi!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2013

# Coco panique

Un époustouflant jeu de collecte et de recherche pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Inka et Markus Brand

**Illustration:** Gabriela Silveira

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

« Bing ! », « Beng ! », « Aïe ! » .... Le pauvre éléphant vient encore de recevoir une noix de coco sur la tête. Une bande de singes espiègles s’amuse à jeter les grosses noix de cocon marron sur les habitants de la jungle. Mais, maintenant, ça suffit ! Les animaux se défendent et ils ont préparé un plan : l’éléphant, le panda et le caméléon vont habilement grimper l’un sur l’autre afin de dérober aux singes toutes leurs munitions. Aidez les animaux à réaliser leur mission ! Comme vous cherchez tous en même temps la bonne carte, c’est la grande pagaille, et parfois vous devez aussi affronter le dangereux tigre ! Pour remporter cette turbulente course, il faudra faire preuve d’adresse, garder son calme et avoir de la chance.

## Accessoires de jeu :

40 cartes d’animaux (éléphants, pandas, caméléons), 16 cartes de singe, 4 cartes de jungle, 1 carte de tigre, 4 sacs de noix de coco, en bois

## Préparatifs :

Mélangez les cartes de singe et empilez-les, faces cachées, à côté de l'endroit où vous allez jouer. Posez les quatre cartes de jungle en couleur les unes à côté des autres au milieu de la table. Tirez quatre cartes de singe et posez-les sur les quatre cartes de jungle. Répartissez les sacs de noix de coco sur les cartes de singe de couleur correspondante. Mélangez la carte de tigre et les cartes d'animaux et posez-les, faces cachées, en cercle autour des cartes déjà posées de manière à ce qu'elles ne se superposent pas.



## Déroulement de la partie :

Lequel de vous a déjà reçu une noix de coco sur la tête ? Tu donnes le signal de départ en disant « Attention, noix de coco ! » et la folle fouille dans les cartes démarre. Quelle pagaille cela va donner !

Vous jouez tous en même temps et cherchez trois animaux **d'une couleur**. Pour cela, vous retournez des cartes d'animaux les unes après les autres, les regardez et vous décidez si vous la gardez en la posant **face visible** devant vous ou si vous la remettez dans le jeu de cartes, **face cachée**. En premier, vous

devez toujours ramasser un éléphant. Ensuite, vous cherchez un panda de la même couleur et posez cette carte sur celle de l'éléphant, et pour terminer il vous faut encore un caméléon.

### Règles importantes pour fouiller :

- Vous retournez les cartes avec une seule main.
- Vous cherchez uniquement des animaux d'une seule couleur.

### Trio d'animaux d'une couleur

Dès que tu as les trois bons animaux d'une couleur devant toi, tu attrapes très vite le sac de noix de coco de cette couleur et le poses devant toi. La carte de singe reste posée.

Les autres joueurs continuent de chercher.

Toi aussi, tu as le droit de continuer tout de suite de chercher un nouveau trio d'animaux d'une couleur. Les cartes que tu viens de récupérer restent posées devant toi.

**N. B. :** dès qu'un joueur a attrapé un sac de noix de coco, cette couleur n'est plus disponible. Tous les joueurs qui viennent juste de récupérer des cartes de cette couleur les reposent vite dans le jeu au milieu de la table.

### Exemple :



*Tu as récupéré des animaux jaunes et attrapes donc le sac jaune. Le sac jaune rapporte ici quatre noix de coco, car il y en a quatre de représentées sur la carte de singe !*

## Attention au tigre



Celui qui retourne la carte du tigre, la repose face visible et avertit les autres joueurs en disant tout fort « Attention, voilà le tigre ! ». Maintenant, vous fouillez encore plus vite.

A partir de maintenant, les cartes que vous retournez et ne voulez ou pouvez pas garder sont posées faces visibles au milieu de la table. Vous avez le droit de récupérer aussi bien des cartes posées de manière visible que des cartes posées faces cachées pour obtenir votre trio d'animaux.

## Fin du tour et répartition des cartes de singe :

Un tour se termine dès que les quatre sacs ont été récupérés. Vérifiez si les joueurs qui ont pris les sacs ont trouvé les bons animaux. En échange, ils récupèrent la carte de singe correspondante et la posent chacun devant soi.

Pour les sacs attrapés par erreur, on ne récupère rien et la carte de singe correspondante est sortie du jeu. Celui qui s'est trompé en attrapant le sac doit redonner une carte de singe à condition qu'il en ait déjà récupéré au moins une. Cette carte de singe est également retirée du jeu.

## Nouveau tour :

Les sacs attrapés sont redonnés, les cartes d'animaux sont mélangées. On tire quatre nouvelles cartes de singe et prépare le jeu comme au début.

## Fin de la partie :

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les noix de coco représentées sur ses cartes de singe. Celui qui en aura le plus gagne la partie.