

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# MALIN...

comme un petit singe

● 2 JOUEURS  
● A PARTIR DE 8 ANS

## CONTENU DE LA BOÎTE :

- 2 jeux de 12 cartes (4 fruits de 3 couleurs différentes pour chacun des jeux).
- 1 "tableau jungle" avec un singe découpé en 9 pièces.
- 1 porte-cartes secret.

## BUT DU JEU :

Un des joueurs doit deviner, le plus vite possible, quelles sont les 3 cartes cachées par son adversaire dans le porte-cartes secret.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE :

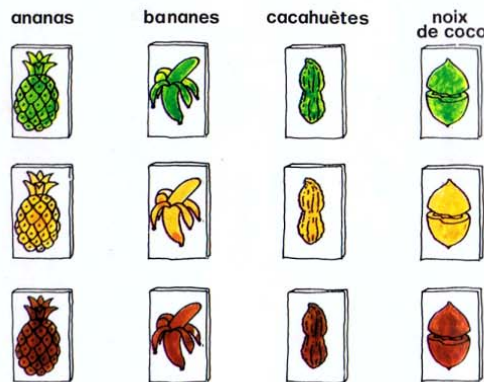
- Poser le "tableau jungle" sur la table entre les deux joueurs.
- Placer les pièces du singe à côté.
- Chaque joueur prend un jeu de 12 cartes.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur choisit son rôle : soit meneur de jeu, soit celui qui cherche.

- Le meneur de jeu :
  - prend 3 cartes quelconques de son jeu et les place dans chaque compartiment du porte-cartes secret, sans que son adversaire puisse les voir ;
  - met les 9 cartes restantes également hors de vue (elles ne servent plus pour cette partie) ;
  - prend les pièces du singe.

- Celui qui cherche :
  - place ses 12 cartes devant lui, face visible, comme indiqué dans le croquis ci-dessous :



- il essaye de trouver le nom et la couleur des 3 fruits cachés par le meneur de jeu dans le porte-cartes. Il doit commencer par chercher le fruit qui est dans le compartiment 1. Pour cela, il propose à son adversaire une des cartes qu'il a devant lui. Exemple : banane jaune.

**S'il trouve le fruit et sa couleur**, le meneur de jeu sort la carte du porte-cartes secret et la laisse face visible devant lui. Le joueur qui cherche sort également la carte de son jeu.

## S'il se trompe

- 1) Pour la couleur **ou** pour le nom, le meneur de jeu met **une** pièce du singe à sa place dans le "tableau jungle", sans dire toutefois quelle est l'erreur.
- 2) Pour la couleur **et** pour le nom, le meneur de jeu met **deux** pièces du singe.



## Exemple :

Carte à trouver : **ananas vert**  
Le joueur fait une première proposition : "**noix de coco marron**".

En réponse, le meneur de jeu pose 2 pièces du singe dans le "tableau jungle", indiquant ainsi que les 2 parties de la proposition sont fausses. Le joueur sait donc :

- 1) Qu'il ne peut s'agir d'une noix de coco, quelle que soit sa couleur. Il retourne toutes les cartes de ce fruit.
- 2) Qu'il ne peut s'agir en aucun cas d'un fruit **marron**.

Il retourne les cartes ananas, cacahuète et banane de cette couleur.

Il ne cherche ensuite que parmi les cartes encore exposées face visible et propose : "**ananas jaune**".

Le meneur ne pose qu'une pièce du singe dans le "tableau jungle".

Le joueur sait alors qu'une des parties de sa proposition est juste, mais est-ce le fruit ou la couleur ? Il poursuit ses recherches et a donc deux possibilités :

- 1) s'assurer de l'exactitude du fruit en proposant "**ANANAS vert**";
- 2) s'assurer de l'exactitude de la couleur en proposant soit "**cacahuète JAUNE**" soit "**banane JAUNE**".

S'il choisit la première possibilité, le meneur n'ajoutera aucune pièce au singe puisque la proposition "ananas vert" est juste.

S'il choisit la seconde possibilité, le meneur posera 2 pièces supplémentaires, indiquant ainsi que couleur et fruit proposés étant faux, le fruit caché ne peut être que l'ananas vert.

Quand il a trouvé ce fruit, il l'ôte de son jeu. Il remet face visible les cartes retournées précédemment et recommence à interroger le meneur de jeu pour trouver la carte placée dans le compartiment 2. Lorsqu'il l'a trouvée, il procède de même pour la 3<sup>e</sup> carte.

Bien entendu, les pièces du singe posées dans le "tableau jungle" au cours de chaque phase du jeu restent à leur place jusqu'à ce que les 3 fruits soient trouvés ou que le singe soit entièrement reconstitué.

## Pour les plus jeunes

Il sera plus facile de deviner le contenu de la pochette secrète en jouant avec 9 cartes au lieu de 12. Dans ce cas, avant de commencer, les deux joueurs enlèvent de leur jeu le même fruit dans les trois couleurs.



## LE GAGNANT :

- **Le meneur de jeu gagne** s'il a reconstitué entièrement le singe avant que son adversaire ait découvert les 3 cartes du porte-cartes secret.
  - **Le joueur qui cherche gagne** s'il a deviné quelles sont les 3 cartes cachées avant que le singe ne soit entièrement reconstitué.
- Les joueurs inversent leurs rôles et font une autre partie.