

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MONKEY PARTY

RÈGLES DU JEU

PRÉPARATION DU JEU:

LES CARTES «SINGE» SONT MÉLANGÉES (FACE CACHÉE) ET DISTRIBUÉES À TOUR DE RÔLE À CHACUN DES JOUEURS. CHAQUE JOUEUR GARDE SES MAINS SUR LA TABLE.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE:

LE JOUEUR LE PLUS JEUNE COMMENCE LA PARTIE, RETOURNE SA PREMIÈRE CARTE SANS LA REGARDER ET LA POSE SUR LA CARTE SINGE À COTÉ DE LA PIOCHE.

SI LA CARTE RETOURNÉE EST IDENTIQUE À LA CARTE «SINGE» PRÉCÉDENTE, LES JOUEURS DOIVENT TAPER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE SUR LA CARTE «SINGE» EN SUIVANT LES INDICATIONS INSCRITES EN BAS DE CELLE CI (MAIN DROITE, MAIN GAUCHE OU LES DEUX MAINS).

LE JOUEUR LE MOINS RAPIDE PERD LA MANCHE ET DOIT RAMASSER LES CARTES RETOURNÉES.

SI LA CARTE «SINGE» RETOURNÉE N'EST PAS IDENTIQUE, C'EST AU JOUEUR SUIVANT DE RETOURNER UNE CARTE DE SON PAQUET ET AINSI DE SUITE.

REMARQUES:

SI UN JOUEUR SE TROMPE DE MAIN EN TAPANT, IL RÉCUPÈRE LES CARTES «SINGE». DANS LE CAS OU PERSONNE NE SE TROMPE DE MAIN, C'EST LE JOUEUR LE PLUS LENT QUI LES RÉCUPÈRE.

LE REFUS DE JEU ENTRAÎNE AUTOMATIQUEMENT LE RAMASSAGE DES CARTES «SINGE». EN CAS DE LITIGE IL FAUT COMPTER LES DOIGTS AU DESSUS ET EN DESSOUS POUR DÉPARTAGER LES JOUEURS.

IL EST AUTORISÉ DE TAPER À CÔTÉ DU TAS POUR INDUIRE SES ADVERSAIRES EN ERREUR.

FIN DE PARTIE:

LA PARTIE SE TERMINE LORSQU'IL N'Y A PLUS DE CARTES À RETOURNER. LE JOUEUR QUI A LE MOINS DE CARTES EST LE GAGNANT.