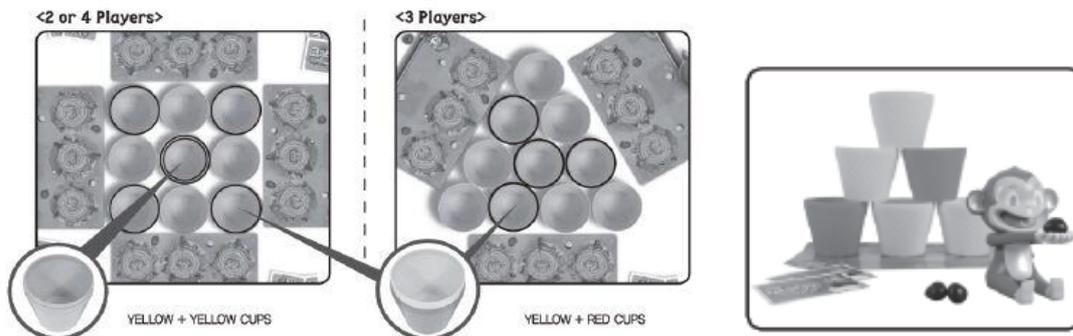


## Coconuts

*Traduction de la règle en français par Marie Guntzer*

**Contenu de la boîte :** 4 singes-lanceurs, 4 plateaux de jeu, 14 gobelets (4 rouges, 10 jaunes), 36 noix de coco, 12 cartes spéciales.

**Mise en place :** chaque joueur prend un singe-lanceur, un plateau de jeu, 2 cartes spéciales (au hasard) et 8 noix de coco. Le reste du matériel reste dans la boîte. Placer les gobelets comme indiqué sur les schémas ci-dessous :



**JAUNE :** gobelet standard. Si vous atteignez un gobelet jaune, prenez-le. Votre tour s'arrête.

**ROUGE :** si vous atteignez un gobelet rouge, prenez-le et rejouez.

**Comment jouer :** le joueur le plus jeune commence et tente d'envoyer une noix de coco dans un gobelet. Le joueur doit placer son singe-lanceur derrière la ligne rouge de son plateau de jeu. Il peut bouger le singe de droite à gauche sur la ligne et peut faire pivoter ses bras pour viser. Si le joueur réussit à placer une noix de coco dans un gobelet (il faut qu'elle y reste sans rebondir et ressortir), il prend le gobelet et le place sur un emplacement libre de son plateau de jeu. Lorsque les 3 étages du bas sont remplis, les gobelets suivants sont posés dessus de sorte à faire une pyramide (voir schéma ci-dessus).

**A noter :** si vous réussissez à atteindre un gobelet du plateau de jeu d'un adversaire alors vous prenez son gobelet.

Si un joueur atteint un gobelet rouge, il peut rejouer. S'il atteint un gobelet jaune, alors son tour s'arrête automatiquement (il prend tout de même le gobelet). Les noix de coco tombées dans les gobelets y restent jusqu'à la fin du jeu.

Les noix de coco tombées hors des gobelets (c'est-à-dire n'importe où ailleurs) sont remises dans la réserve du joueur et peuvent être réutilisées.

Le joueur dont c'est le tour doit attendre de voir si un autre joueur veut jouer une carte spéciale avant son tour.

**Fin du jeu** : si un joueur réussit à terminer sa pyramide de 6 gobelets (voir schéma) **OU** si toutes les noix de coco sont dans les gobelets, le jeu prend fin immédiatement.

Le joueur qui a terminé sa pyramide de 6 gobelets gagne la partie.

Si le jeu prend fin parce que toutes les noix de coco sont dans les gobelets, alors celui qui a le plus de noix de coco dans les gobelets de son plateau de jeu gagne la partie.

S'il y a égalité, le joueur ayant joué en dernier gagne la partie.

### Cartes spéciales :



**Devine qui c'est ?** : le joueur visé par cette carte doit tirer les yeux fermés.



**Tir ciblé** : le joueur visé par cette carte doit tirer dans le gobelet choisi par le joueur qui lui inflige cette carte. S'il réussit son coup, il prend le gobelet et rejoue éventuellement. S'il en atteint un autre, il ne prend rien et son tour s'arrête.



**Gelé !** : le joueur visé par cette carte perd son tour.



**Tir lointain** : le joueur visé par cette carte doit reculer son singe-lanceur de la longueur d'un avant-bras, puis jouer son tour de jeu.



**Le souffle du vent** : le joueur qui utilise cette carte doit essayer de déstabiliser le joueur visé en invoquant le vent (il est autorisé de souffler, de faire des gestes avec les mains ou d'utiliser papier, éventail ou autre pour faire du vent).



**Dédoubler la noix de coco** : lorsque c'est à votre tour de jouer, utilisez cette carte pour jouer un deuxième tour d'affilée.

