

Lorsqu'un joueur fait tomber un singe...

Si un joueur catapulte un de ses singes dans le cocotier et que ce singe décroche un autre singe parmi les siens ou parmi ceux d'un autre joueur, le singe qui est tombé ne compte pas et le joueur à qui il appartient doit le relancer.

Si un singe est couché sur le feuillage et si, en voulant le reprendre, le joueur à qui il appartient fait tomber un autre singe déjà bien accroché, le joueur doit le remettre en place.

Fin de la manche

Quand un joueur est parvenu à accrocher tous ses singes dans le cocotier, il crie "STOP !" et tous les joueurs arrêtent de jouer.

Le joueur dont les 4 singes sont bien accrochés remporte la mise placée au pied de l'arbre, soit à quatre joueurs : 4 noix de coco.

Chaque joueur récupère alors ses singes, en place un sur sa catapulte et mise à nouveau une noix de coco.

Le plus jeune joueur crie "Hop ! Cocotier !" pour annoncer le début de la seconde manche et ainsi de suite jusqu'à la cinquième manche.

Qui Gagne ?

Le gagnant est le joueur qui a le plus de noix de coco. Si deux ou plusieurs joueurs atteignent le meilleur score, ces joueurs rejouent une manche. Le gagnant de cette ultime manche est le gagnant de la partie.

Note : suivant le temps dont disposent les joueurs, le jeu peut se jouer en plus ou moins de manches.

Toute l'équipe DUJARDIN
avec ses usines en Corrèze et en Gironde,
vous souhaite de joyeuses parties.

Hop ! Cocotier



De 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans.

A quoi allons-nous jouer ?

À envoyer les singes dans le cocotier pour remporter le plus de noix de coco possible.

Qu'y a-t-il dans la boîte ?

- 1 arbre en 4 parties à monter,
- 16 singes,
- 2 planches d'adhésifs représentant 32 singes de 4 couleurs différentes :
16 vus de dos et 16 vus de face,
- 4 catapultes de couleurs différentes,
- 20 noix de coco.



DUJARDIN

