

# jungolo

## Le jeu où il faut être malin comme un singe et avoir une mémoire d'éléphant.

Des petits singes sautent d'arbre en arbre avec des noix de coco de couleurs différentes. Difficile de ramener les bonnes noix de coco car les singes les cachent malicieusement.

Age : à partir de 6 ans  
 Nombre de joueurs : 2 à 4  
 Durée : 20 minutes

### Contenu du jeu :

1 plateau, 1 dé à 6 chiffres,  
 4 séries (rouge, verte, jaune et bleue) de 5 singes.  
 Dans chaque série, les singes cachent 4 noix de coco de couleurs différentes et un singe moqueur.



### But du jeu

Amener au pied de son baobab, 4 singes de couleurs différentes mais qui cachent tous des noix de coco de la couleur du baobab du joueur.



### Préparation

- Chaque joueur fait face à la couleur du baobab qu'il a choisi.
- Les 20 petits singes sont disposés aléatoirement :  
 2 par cocotier, 1 par baobab.



### Le jeu

Les singes se déplacent sur les 12 cases du parcours, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur, son tour venu, lance le dé, soulève le singe de son choix afin de regarder ce qu'il cache sans le montrer aux autres joueurs, puis le fait avancer du nombre de cases indiqué par le dé.

La main passe au joueur situé à sa gauche.

### A noter :

- Des singes moqueurs se cachent sous certains singes et le joueur qui en découvre un est bien déçu par ce singe porteur d'aucune noix de coco.
- Plusieurs singes peuvent se trouver sur un même arbre.
- Un singe peut effectuer plusieurs tours de parcours.

### Comment amener ses singes au pied de son baobab ?

Lorsqu'un joueur veut amener un singe sous son baobab, il doit faire le nombre de point exact ou supérieur jusqu'à sa case d'arrivée (A).

- Avant de soulever son pion, le joueur crie « Jungolo » et montre à tous les autres joueurs le dessous de ce pion..

A - La noix de Coco est bien de la couleur recherchée : le petit singe vient sous son baobab et la main passe - Bien joué !

B - La couleur de la noix de Coco est différente de celle recherchée ou il s'agit d'un singe moqueur : le joueur déplace le pion sur le parcours et passe la main.

### Qui gagne ?

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs réunit sous son baobab les 4 petits singes porteurs des 4 noix de coco de sa couleur.