

Coco Razzi

A fond la caisse à travers la jungle ! Une chasse qui déménage pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Contenu : 1 plateau de jeu (29 x 29 cm),
12 paniers,
1 singe aimanté,
construction de palmiers,
32 plaquettes marchandises,
2 cimes de palmiers,
4 places de marché,
2 dés de couleur,
25 cartes à jouer,
règle du jeu

Auteur : Christine Basler,
Alix-Kis Bouguerra
Illustration : Barbara Kinzebach

Histoire

C'est le jour de marché et les habitants de la jungle veulent vendre leurs fruits. La bande de singes les aide à traîner les paniers pesants jusqu'au marché. Mais prudence, des voleurs en ont

après vos friandises ! Les autres habitants de la jungle veulent chiper tes fruits. Avec l'aide de Pongo le petit singe, ils attrapent les plus beaux fruits de tes paniers !

Et toi ? Que se passe-t-il pour toi ? Si l'occasion se présente, tu essaies aussi, avec l'aide de Pongo le petit singe, de chaparder des fruits dans les autres paniers ! Eh oui, c'est la règle dans cette jungle ! Mais fais attention de ne pas attraper une noix de coco, personne ne les aime et elles te feront perdre des points. Le vainqueur sera le joueur qui amène le plus de fruits au marché. Allez, c'est parti !

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend trois paniers avec les couvercles correspondants. Avant la première partie tous les couvercles seront munis des autocollants. Il pose les couvercles devant lui, côté fruits vers le bas. Quand il n'y a que deux joueurs, ils **n'ont pas le droit** de démarrer du même village.

Puis, chaque joueur reçoit une des places de marché pour ranger les

marchandises récoltées au fil du jeu. Les paniers et les couvercles restants sont mis de côté. Sur chaque longueur du plateau de jeu, un palmier est planté dans le trou du milieu. Les deux cimes du palmier seront mises chacune sur un des troncs d'arbre. Pongo le singe est poussé à une des extrémités au choix, tout contre un des deux arbres. Les cartes à jouer sont mélangées et posées en tas, de manière à être accessibles à tous, près du plateau de jeu.



But de jeu

Chaque joueur essaie d'amener avec ses trois paniers autant de fruits que possible sur un marché d'en face. En même temps, il peut, avec l'aide de Pongo le petit singe, chiper les

marchandises de ses concurrents. Mais prudence : Parmi les fruits, il y a aussi des noix de coco ! Les noix de coco d'un autre joueur te feront perdre des points si tu les dépose au marché.

Début de la partie

Chaque joueur choisit un couvercle et le pose, l'image tournée vers le bas, sur un de ses paniers. Il est le seul à

savoir quelle marchandise il transporte. Il pose le panier sur le village dont la couleur des toits correspond à la sienne.

Le joueur qui a déjà exploré une forêt vierge commence. Il n'y a personne ?

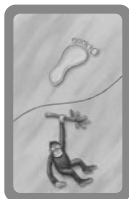
Alors, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il tire la première carte de la pioche et exécute l'action représentée.

S'il s'agit d'une carte double, il choisit **une** des deux actions représentées. S'il s'agit d'une carte simple, il **doit** exécuter cette action. Une fois l'action exécutée, la carte est posée à côté de la pioche, face visible, et c'est au tour du prochain joueur. Quand toutes les cartes sont épuisées, la pioche est battue à nouveau et utilisée pour le tirage des cartes.

Les deux types de cartes



Carte simple
Tu as l'**obligation** d'exécuter l'action représentée sur cette carte.

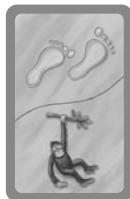


Carte double
Tu as le droit de choisir **une** des deux actions indiquées.

Les différentes cartes à jouer



Village : Tu **dois** mettre un nouveau panier sur ton village et avancer en fonction du nombre d'empreintes de pied indiquées. Si tu n'as plus de panier disponible, il te suffit d'avancer l'un de tes paniers d'autant d'empreintes de pieds indiquées. Si tu ne peux pas mettre un nouveau panier en jeu, parce que toutes les cases devant ton village sont déjà occupées, tu as le droit de tirer une nouvelle carte et de suivre les indications qui y figurent.



Empreinte de pied : Tu as le droit d'avancer un de tes paniers selon le nombre d'empreintes de pied indiquées. Soit tu bouges un panier qui se trouve déjà sur le plateau de jeu, ou tu en mets un autre en jeu. **Singe** : Tu lances les deux dés. Selon les couleurs annoncées, les deux palmiers sont changés de place, et Pongo le singe est tiré d'une extrémité à l'autre de la tige reliant les deux arbres.

Exemple : tu tombes sur les couleurs bleu et rouge. Tu as le droit de planter un palmier dans un trou balisé en rouge et l'autre dans celui marqué en bleu. La plupart du temps, tu as deux possibilités. Pongo le singe est alors déplacé d'une extrémité à l'autre de la tige. Si un panier se trouve sous le singe, son couvercle restera accroché au singe grâce à l'aimant. Tu peux alors déposer ce couvercle sur ta place de marché. Tu peux vérifier le genre de marchandise que tu as récupérée. Mais ne le révèle pas aux autres joueurs.



Loupe : Tu peux regarder sous un bouchon de ton choix. Cela peut être un des tiens, au cas où tu aurais oublié le genre de marchandise que tu transportes.

Echange de marchandises : Tu as le droit d'échanger deux couvercles au choix qui se trouvent en jeu. Mais il est interdit de regarder de quelle marchandise il s'agit. Tu peux aussi échanger deux de tes propres bouchons.

Règles générales pour jouer

- Le point de départ est toujours le village dont les toits sont de la même couleur que la tienne.
- On peut jouer **uniquement vers l'avant ou sur le côté, jamais vers l'arrière.**
- Il est permis de sauter par-dessus les paniers (les siens ou ceux des concurrents). La case sautée est comptée.
- Un seul panier est autorisé par case. Si pour cette raison, un coup ne peut pas être joué, alors on joue soit avec un autre panier sur le plateau ou soit on fait entrer un nouveau panier.
- Arrivé sur la place du marché on ne tiendra pas compte des empreintes de pieds en trop.

Règles générales pour le singe

- Pour déplacer les palmiers il est conseillé de soulever et déplacer les deux arbres en même temps.
- On peut laisser les palmiers sur place si on obtient exactement les mêmes couleurs en lançant les dés. Dans ce cas, seul le singe est tiré à l'autre extrémité.

- Si plusieurs paniers se trouvent sur une même rangée, seul les marchandises du premier panier accessible sont volées par le singe.
- Un joueur a le droit de voler ses propres marchandises avec l'aide de Pongo. Ces marchandises sont placées comme toutes les autres marchandises volées sur la place du marché du joueur.
- Une fois les dés lancés, le singe **doit** être joué, même si à cette occasion il vole une marchandise, dont le joueur ne voulait pas.
- Les paniers vides retournent chez leur propriétaire et seront remis en jeu.
- Le singe n'a le droit de voler que les paniers se trouvant directement sous sa trajectoire. Un joueur **n'a pas le droit** de tourner le singe sur le côté pour essayer de voler des paniers se trouvant sur les cases voisines !

Conseils tactiques

Les noix de coco d'un joueur concurrent font perdre des points. Ne vole pas un couvercle si tu n'es pas sûr qu'il s'agit d'un bon fruit !

Dépose tes marchandises récoltées face caché sur la place de marché afin que tes concurrents ne sachent pas combien de fruits et de noix de coco sont encore en jeu. Mais il est également possible de convenir à l'avance de les déposer à découvert pour faciliter le jeu.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que le premier joueur a déposé **cinq** couvercles au marché. Chaque joueur retourne alors son butin et le montre aux autres joueurs.

A présent, on compte les points :

Fruit (le sien et celui d'un autre joueur) :	1 point
Sa propre noix de coco :	0 point
Noix de coco d'un autre joueur :	-1 point

Les marchandises qui sont encore en jeu ne comptent pas. Le joueur ayant obtenu le maximum de points a gagné.

Variantes de jeu simplifiées

Variante 1 : Les cartes « échange de marchandises » retirées du jeu. Ainsi, il est plus facile de mémoriser l'emplacement des marchandises.

Variante 2 : On joue « à découvert » : Les bouchons sont déposés face image sur les paniers. Les cartes à jouer « loupe » sont retirées du jeu.

Variante 3 : On joue « à découvert » : les cartes à jouer « échange de marchandises » ainsi que « loupe » sont retirées du jeu. Tous les couvercles (fruits, noix de coco appartenant au joueur **et** à un autre joueur) comptent chacun 1 point. Celui qui réussit à récolter 5 marchandises en premier a gagné.