

Un jeu de Antoni Guillen et Jean Pineau.
Illustré par Camille Chaussy

MONKI

RÈGLES DU JEU



15min



7+



2 JOUEURS



L'HISTOIRE

Au fin fond de la jungle, l'heure de la succession est arrivée! Deux orang-outans de la tribu des Monki s'affrontent dans un duel gourmand afin d'obtenir la couronne qui désignera le roi. Entourées de vieilles statues, dans les ruines d'un temple sans âge, se trouvent d'étranges jarres contenant des fruits très convoités. Serez-vous assez habile pour devenir le roi de la tribu des Monki ?

MATÉRIEL

- 4 plateaux Temple, de 3x3 cases
- 4 plateaux ronds Statue.
- 2 plateaux individuels
- 2 figurines Monki
- 8 jetons hexagonaux Rubis
- 40 jetons ronds Jarre/Fruit



MISE EN PLACE

- 1- **Assemblez** les 2 plateaux individuels composés, chacun, de 2 parties.
- 2- **Formez l'aire de jeu** en assemblant les quatre plateaux Temple comme vous le souhaitez, de sorte que chaque plateau ait au moins deux cases en commun avec un autre plateau Temple.
- 3- **Chaque plateau Temple** doit avoir au moins un angle libre pour y associer un plateau Statue.



4- **Mélangez** les 40 jetons face Jarre visible et constituez des piles de 3 jetons. Placez ces piles sur les cases Jarre des plateaux Temple.

5- **Placez aléatoirement** les 4 jetons restants face Fruit visible sur chaque plateau Statue (1 jeton par plateau).

6- **Chaque joueur** choisit un Monki et récupère le plateau individuel correspondant qu'il place devant lui.

7- **Il prend 4 jetons** hexagonaux différents et les place face Rubis visible devant son plateau.

Vous êtes prêts à commencer la partie !



BUT DU JEU

Être le premier à compléter la première ligne de son plateau en collectant les 8 fruits représentés.

OU

Être le premier à compléter la seconde ligne de son plateau en collectant les 4 fruits dorés représentés.

COMMENT JOUER ?

Déterminez le premier joueur (par exemple, le dernier joueur à avoir mangé une banane). Il place son Monki sur une case libre d'un plateau Temple. Puis le second joueur fait de même. C'est au premier joueur de commencer.

A son tour, chaque joueur doit dans l'ordre :

1-DÉPLACER son Monki.

2-COLLECTER un ou plusieurs fruits si cela est possible.

OU

3-PASSER son tour pour récupérer le pouvoir des Rubis.

1. DÉPLACEMENT DES MONKI

Les Monki se déplacent uniquement sur les cases vides (sans jetons ni figurine), en ligne droite OU en diagonale, d'autant de cases qu'ils le veulent.



2. COLLECTE DES FRUITS

Les fruits peuvent être collectés à deux endroits différents : sur les plateaux Temple et sur les plateaux Statue. A chaque tour, le joueur doit choisir **UN SEUL LIEU DE COLLECTE**.

A. Collecte sur les plateaux Temple

A l'issue de son déplacement, le Monki choisit d'ouvrir une jarre.

Pour cela, le joueur doit révéler un des jetons directement accessible se trouvant sur une des 4 lignes droites autour du Monki. Il ne doit donc y avoir aucun obstacle (jeton ou figurine) entre le Monki du joueur et le jeton à collecter. Le jeton révélé est toujours celui situé sur le dessus de la pile.

Note : le Monki ne peut pas ouvrir une jarre qui est séparée de lui par un espace entre deux plateaux Temple (cette situation peut apparaître selon l'aire de jeu formée à la mise en place)

Quand le joueur révèle un jeton, il le retourne et le laisse à sa place. Il peut alors décider de **CONTINUER** son tour en révélant un autre jeton ou **S'ARRÊTER**.

LES FRUITS DORÉS

Quand un de ces fruits est révélé, il est immédiatement placé sur le plateau Statue associé et ne pourra être collecté que lors d'un autre tour en utilisant un rubis (voir B. Collecte sur les plateaux Statue, page 5). Une fois retiré du plateau Temple, un fruit doré peut rendre accessible un autre jeton. Le joueur peut décider, pendant le même tour, de révéler ce nouveau jeton.

• CONTINUER : Révéler un autre jeton

Le Monki ouvre une autre jarre, mais... attention au doublon !

Si le jeton révélé est un fruit identique (quelle que soit la couleur de la jarre) à un autre

déjà révélé ce tour-ci, c'est le fruit de trop ! Le tour du joueur s'arrête immédiatement. Il ne collecte aucun fruit à ce tour et tous les jetons révélés sont placés sur les plateaux Statue associés.

Si le jeton révélé est un fruit différent de ceux déjà révélés ce tour-ci, le joueur peut à nouveau décider de continuer son tour en révélant un autre jeton ou s'arrêter.

LES FRUITS DORÉS

Ces fruits ne sont jamais pris en compte dans les doublons car ils sont immédiatement placés sur les plateaux Statue associés.

• S'ARRÊTER : Collecter les fruits

Le Monki récupère les nouveaux fruits qu'il vient de remporter. Puis il dépose en offrande les fruits déjà possédés sur les plateaux Statue associés.

Le joueur place les fruits qu'il n'a pas déjà collectés sur les emplacements libres correspondants de son plateau.

Un joueur ne peut jamais collecter deux fois le même jeton.

Les jetons révélés restants sont placés sur les plateaux Statue associés.





1 David révèle une banane et décide de continuer.

2 Il révèle une banane dorée, elle est immédiatement placée sur le plateau Statue associé. Elle n'est pas prise en compte comme doublon.

3 David continue et révèle un ananas. Il pourrait s'arrêter et collecter les 2 fruits révélés mais il choisit de continuer.

4 David révèle un autre ananas, c'est le fruit de trop !

5 Son tour s'arrête immédiatement et tous les jetons révélés sont placés sur les plateaux Statue associés.

B. Collecte sur les plateaux Statue

Après son déplacement, le Monki utilise le pouvoir des rubis pour récupérer les fruits sur le plateau Statue.

Le joueur doit collecter **un ou plusieurs fruits identiques** sur le plateau Statue associé au plateau Temple où se trouve son Monki. Ces fruits peuvent être dorés ou non.

Pour cela, il retourne le jeton Rubis du fruit choisi et collecte les fruits correspondants qu'il n'a pas déjà collecté.

Il place ses jetons sur les emplacements libres correspondants de son plateau.

Un joueur ne peut jamais collecter deux fois le même jeton.

***Note :** Les joueurs ne peuvent utiliser qu'un seul jeton Rubis par tour. Une fois retournés, les jetons Rubis ne peuvent plus être utilisés. Pour les récupérer, le joueur devra passer son tour (voir 3, Passer son tour, page 7).*



LES FRUITS DORÉS

Cette action est la seule façon de collecter les fruits dorés.

1 Agathe utilise son Rubis banane, elle retourne ce jeton.

2 Elle collecte la banane dorée et la banane appartenant à la jarre verte.

3 Agathe ne collecte pas la banane appartenant à la jarre bleue car elle a déjà été collectée.

FIN DE TOUR

Le tour d'un joueur s'arrête à la fin d'une collecte de fruits, qu'elle soit réussie ou non.

***Note :** A de très rares occasions, il peut arriver qu'un joueur n'ait pas la possibilité d'effectuer une collecte de fruits. Son tour s'arrête alors à la fin de son déplacement.*

3. PASSER SON TOUR

(pour récupérer le pouvoir des Rubis)

Au début de son tour, un joueur peut décider de récupérer le pouvoir de tous ses jetons Rubis. Pour cela, il passe son tour (il ne déplace pas son Monki et ne collecte pas de fruits).

Il retourne tous ses jetons Rubis face Rubis visible. Il pourra les utiliser de nouveau lors des tours suivants.

***Note :** Les joueurs n'ont pas besoin d'avoir utilisé tous leurs jetons Rubis pour faire cette action.*

FIN DE PARTIE

La partie prend fin de deux façons différentes :

Un joueur a collecté les 8 fruits correspondants à la première ligne de son plateau.

OU

Un joueur a collecté les 4 fruits dorés correspondants à la deuxième ligne de son plateau.

Dans un cas comme dans l'autre, c'est une victoire immédiate.

I Agathe gagne la partie, elle a collecté les 8 fruits correspondants à la première ligne de son plateau.



RÉPARTITION DES JETONS



CRÉDITS



Un jeu de Antoni Guillen et Jean Pineau illustré par Camille Chaussy
Édité par : The Flying Games - 24 rue Sibuet - 75012 Paris - david@theflyinggames.com
Packaging, direction artistique : Origames

Remerciements : Merci à : Adeline, Marielle, Adèle, Agathe, David, le Gang Rennais des Auteurs Ludiques, l'Heure du Jeu et à tous les testeurs croisés ici et là.

THE
FLYING
GAMES