

De splendides fruits tombent des arbres et s'entassent dans la clairière. Chaque tribu de singes envoie ses membres tenter de faire la meilleure récolte.



Perchés dans les arbres, ils guettent le signal qui les autorisera à se jeter dans la mêlée pour chiper le fruit de leur convoitise. Parfois, ils s'en tirent sans encombre, mais plus souvent, il leur faudra accepter de partager. Selon la bonne vieille loi du plus fort...

Matériel

- 50 cartes Singe : 5 tribus de 10 cartes.
- 54 cartes Jungle : 2 cerises, 7 mangues, 5 pastèques, 7 caramboles, 3 grenades, 5 ananas, 3 noix de coco, 1 cacahuète, 8 bananes, 3 statuettes, 8 guêpes, 1 reine des guêpes, et 1 bourdon.



Mise en place

Mélangez les cartes Jungle, faites-en une pioche, et placez-la aux abords de la zone de jeu. **A**

Chaque joueur prend en main toutes les cartes de sa tribu.

Pour une première partie, nous conseillons de retirer le papy babouin de vos tribus et de ne jouer qu'avec 9 cartes.



Piochez autant de cartes Jungle que de joueurs et placez-les face visible dans la zone de jeu.

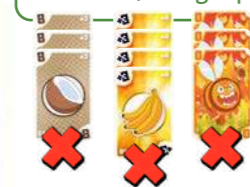
Ce sont les **fruits disponibles**. **B**

(toutes les cartes Jungle ainsi disposées sont considérées comme des fruits disponibles, mêmes les guêpes et les statuettes)

Au centre de la zone de jeu, à égale distance de tous les joueurs, ajoutez une carte Jungle face cachée. C'est la **pile de fruits Mystère**. **C**

Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, vous êtes prêts !

Pour une partie à 3 joueurs, nous recommandons de retirer les 3 Noix de Coco, 4 bananes, et 3 guêpes.



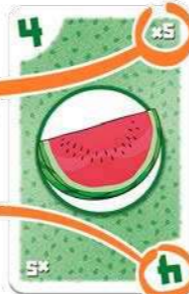
Composition des cartes

carte Singe



Points octroyés par cette série pour le joueur qui en possèdera la majorité en fin de partie.

carte Jungle



Nombre d'exemplaires de cette carte dans le jeu.



Un tour de Jeu

À chaque début de tour :

- Ajoutez une carte à la **pile de fruits Mystère**, qu'elle ait été choisie ou pas au tour précédent.
- Puis remplacez les **fruits disponibles** qui ont été pris par de nouvelles cartes Jungle.

Rappel : Il doit toujours y avoir autant de **fruits disponibles** (cartes Jungle face visible) que de joueurs. Par contre, la **pile de fruits Mystère** peut être composée de plusieurs cartes.



Chaque joueur choisit parmi ses cartes tribu quel singe il compte envoyer ce tour et le pose face cachée devant lui. Dès lors, les joueurs prononcent à haute voix « **MON - KEY - KLASH** » et révèlent leur carte en même temps, en prenant soin de la retourner vers l'extérieur.

S'enclenche alors le **Klash** (le cas échéant), puis le **Partage** (voir pages suivantes).

S'il ne reste plus qu'une carte dans les mains des joueurs, c'était le dernier tour ! On passe alors au décompte des points.

Le Klash

Dès les cartes singes révélées, un Klash survient si plusieurs joueurs ont joué des singes identiques.

Quand deux joueurs (ou plus) ont joué un singe identique, le plus rapide d'entre eux à taper sur la **pile de fruits Mystère** deviendra le **Bossa** de ce type de singes pour ce Klash !

Le ou les autres concernés seront **Loozas**, qu'ils aient tapé ou non. Ils se serviront suivant l'ordre dans lequel ils ont tapé ! Tapez vite sur la **pile de fruits Mystère** !

Bossas et Klash

Les joueurs ayant joué un singe différent de ceux des autres joueurs sont automatiquement déclarés **Bossas** pour ce tour. Par ailleurs, ils ne sont pas concernés par le Klash, et **ne doivent surtout pas taper**, sous peine d'être catalogués **Brutas** et de devoir se servir en dernier lors du Partage ! Il ne peut y avoir qu'un seul **Bossa** par type de singes à chaque tour.

Klash spécial : attaque Babouin !

Si **plusieurs joueurs ont joué leurs bébés Babouins** (#3), leur Klash se déroule différemment : Les bébés Babouins coopèrent au lieu de Klasher !

Ces joueurs **ne doivent pas** taper sur la **pile de fruits Mystère** mais sur un des **fruits disponibles** afin de le chiper immédiatement, **avant** le Partage !

Si un seul des joueurs de bébés Babouins a tapé sur un fruit, il prend la carte. Si plusieurs joueurs de bébés Babouins ont tapé sur la même carte, le plus rapide la remporte. Les autres sont déclarés **Loozas** et prendront une carte à leur tour, lors du Partage.

Note : le papy Babouin complique les choses pour ces petits chenapans... Son pouvoir est détaillé au verso.

Le Partage

Chaque joueur repartira avec au moins une carte Jungle. À leur tour, ils prendront un des **fruits disponibles** (voire la **pile de fruits Mystère**, pour la Ouistiti).

Les singes **Bossas** choisissent en premier, selon leur valeur/ordre (*Gorille, Chimpanzette, Babouins, Ouistiti*), puis c'est au tour des **Loozas**, et enfin des **Brutas**.



Note : Les Babouins qui auraient bénéficié d'un **Klash Spécial Attaque Babouin** sont déjà partis avec le fruit de leur larcin et ne se resservent pas pendant le Partage.

Les joueurs peuvent prendre une carte parmi les **fruits disponibles**, mais la **pile de fruits Mystère** est réservée à la Ouistiti (#4) **Bossa**.

Un Ouistiti (4) **Looza** ou **Bruta** devra choisir un **fruit disponible** (la **pile de fruits Mystère** ayant forcément été prise par le Ouistiti **Bossa**).

Une fois que tout le monde s'est servi, placez les cartes Singes utilisées face visible devant vous, à côté de vos cartes Jungle choisies, elles aussi face visible. Toutes ces cartes restent consultables jusqu'à la fin de la partie.

La famille Monkey



Le Gorille

Chef de tribu,
il se sert en premier.



Les Bébés Babouins

Ils se servent en troisième,
après leur papy.
Mais filous et espiègles,
si au moins deux joueurs les ont
joué, ils déclenchent l'attaque
Babouin et se servent en premier
avant le Partage !



La Chimpanzette

En tant que femme du chef,
elle se sert en second.

Le Papy Babouin

Il se sert en troisième,
avant les bébés.
S'il y a une *attaque Babouin*,
ce vieux shaman sermonne les
bébés et annule l'Attaque !
Quand il se servira, le papy Babouin
Bossas distribuera les fruits restants
de son choix aux joueurs
des bébés babouins !



La Ouistiti

Chapardeuse experte, elle délaisse
les fruits disponibles et récupère
plutôt la pile de fruits Mystère.
Elle se sert en quatrième.
Si elle est Looza, elle doit prendre
un fruit disponible.

Décompte des points - fin de partie

Lorsqu'à la fin d'un tour les joueurs n'ont plus qu'une carte
en main, la partie s'achève.

Déterminez les points de chaque joueur selon la méthode
suivante. Le joueur qui en cumule le plus gagne la partie,
et sa tribu fera le plus grand festin !

Il existe plusieurs façons de marquer des points :



Majorité d'un fruit

Le joueur qui possède le plus de cartes
d'un même fruit marque la valeur de ce
fruit en points. Déterminez les majorités
pour chaque fruit (de 2 à 8pts).

Attention ! En cas d'égalité, les
joueurs concernés défaussent toutes
leurs cartes de ce fruit, et c'est le
suivant qui marque les points !

La Cacahuète

Lors du décompte, choisissez un fruit
de votre choix et ajoutez-y la cacahuète :
elle compte comme une carte de plus
de ce fruit.

La cacahuète ne peut pas compter comme
une banane.



Les Bananes

Chaque carte banane rapporte 3 points
chacune, sans condition de majorité !



Les statuettes des trois sages

Ces trois statuettes se comportent
comme une série de fruits. Le joueur
qui en possède le plus à l'issue de la
partie marque 10 points !

Les Guêpes

Elles valent 0 et n'apportent
aucun point.
Un coup pour rien !



La Reine des Guêpes

Colérique et acariâtre, sa beauté n'a d'égale
que sa cruauté.
Elle inflige un malus d'un point au joueur
qui la prend !

Le Bourdon

Jovial et bon-vivant, il apaise et fédère
les guêpes !

Le joueur qui récupère le Bourdon gagne
1 point par Guêpe dans sa collection.
En prime, s'il possède aussi la Reine, elle lui
offre 2 points au lieu d'en faire perdre 1 !



En cas d'égalité, les joueurs concernés comparent leur
nombre de cartes Coco (8). Celui qui en possède le plus
remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité ou à 3 joueurs, ils comparent
leur cartes Ananas (7), et ainsi de suite si nécessaire
(Grenade, Carambole, etc).

Variantes de jeu

Pour pimenter la partie, vous pouvez disposer les cartes
fruits disponibles face cachée !

Vous pouvez aussi décider de cacher les fruits
gagnés par les joueurs, voire même les cartes singes
déjà jouées ! Innovez, faites-vous plaisir !



Crédits

Auteur

Michel Gonzalvez

Illustrateur

Vincent Batignole

Direction artistique
& Design graphique

Benjamin Treilhou
David Chaignon

éditeur

Débâcle Jeux

Distributeur (France)

Ludistri



Remerciements

L'auteur souhaite remercier Benjamin Planas et Christophe
Lauras pour leur patience et leurs conseils, ainsi que tous
les autres Bossas ayant contribué de près ou de loin
à l'élaboration du jeu.

MONKEY KLAASH!

ÇA PASSE OU ÇA KLAASH!



Vous préférez
UNE VIDÉO-RÈGLE ?

