

Règles du jeu



But du jeu

Réussir à faire sortir le plus de jetons-singes du zoo, pour le joueur qui a ces jetons; parvenir à intercepter le plus de jetons-singes avant qu'ils s'évadent du zoo, pour le joueur qui a le jeton-gardien.

Préparation

1. L'enfant rassemble les morceaux de casse-tête et construit le plateau de jeu. Il peut se faire aider de l'adulte.
2. L'enfant ou l'adulte prend les 11 jetons-singes et les place sur la ligne de terre qui est le point de départ de tous les singes.
3. L'enfant ou l'adulte place le jeton-gardien au milieu du plateau, sur la case étoilée.
4. Un joueur est désigné pour déplacer les jetons-singes et l'autre, le jeton-gardien. L'adulte et l'enfant décident du rôle de chacun¹.
5. L'adulte dépose le dé à côté du plateau de jeu et explique à l'enfant la mise en situation suivante :

Les singes tentent de s'échapper et le gardien essaie de les capturer avant qu'ils ne sortent du zoo. Le joueur qui a les jetons-singes veut donc que le plus grand nombre possible de singes s'évadent. Le joueur qui a le jeton-gardien du zoo cherche, à l'inverse, à ce que le moins de singes possible quittent le zoo.

1. Le rôle de gardien est plus difficile; l'adulte peut donc avoir ce rôle pour la première partie avec un plus vieux et pour plusieurs parties avec un plus jeune.

Déroulement

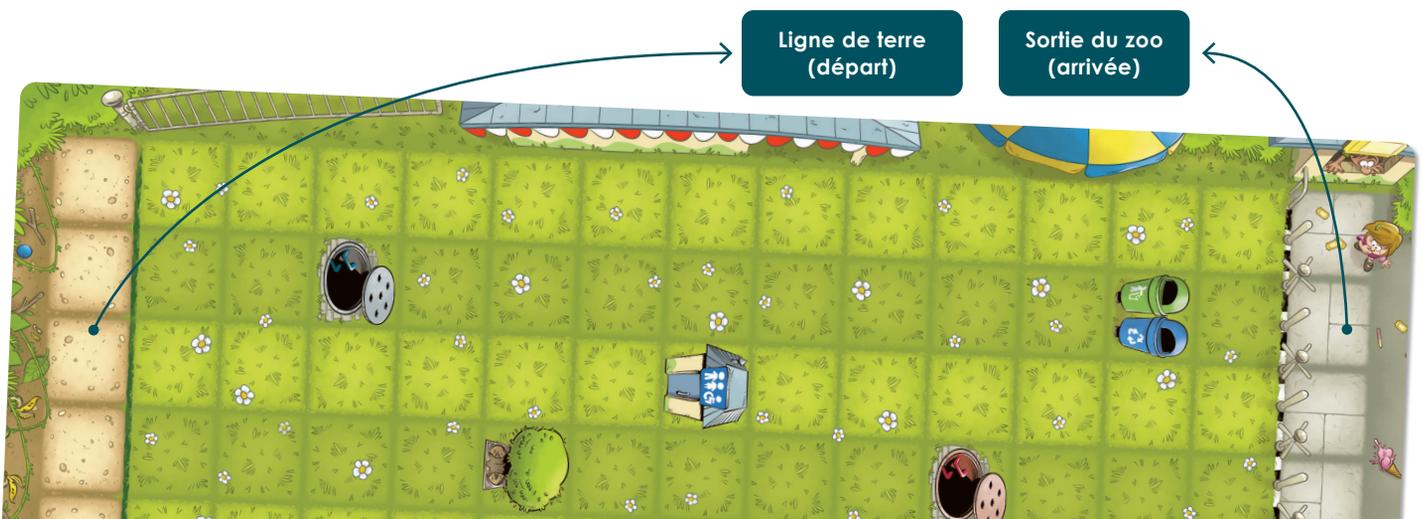
1. Le joueur qui a les jetons-singes commence la partie et lance le dé. Il avance trois singes du nombre de cases indiqué par le dé. Par exemple, si le dé indique 4, le joueur avance trois jetons-singes de son choix de quatre cases chacun (voir la section «Déplacement des jetons» à la page suivante pour connaître les règles de déplacements des jetons-singes). Au tour suivant, il pourra avancer d'autres jetons ou les mêmes, selon ce qu'il juge le plus stratégique.

Si l'enfant a les jetons-singes, l'adulte peut l'aider à planifier leurs déplacements, au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

2. Le joueur qui a le jeton-gardien lance le dé à son tour. Il avance son jeton du nombre de cases indiqué par le dé et tente de capturer un singe en arrivant sur une case occupée par un jeton-singe (voir la section «Déplacement des jetons» à la page suivante pour connaître les règles de déplacement du jeton-gardien).

Si l'enfant a le jeton-gardien, l'adulte peut l'aider à planifier ses déplacements, au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

3. Les joueurs déplacent en alternance leurs jetons jusqu'à ce que tous les jetons-singes aient été capturés ou soient sortis du zoo. Il est normal que le joueur qui a les jetons-singes en sacrifie certains pour permettre à d'autres de franchir la sortie.
4. À la fin de la partie, les joueurs comptent le nombre de jetons-singes qui ont réussi à sortir. Il n'y a pas de nombre de jetons-singes visé pour gagner, mais plus il y en a à la sortie du zoo, plus l'évasion est réussie. La moitié des singes peut généralement parvenir à s'échapper.



Déplacement des jetons

Jetons-singes

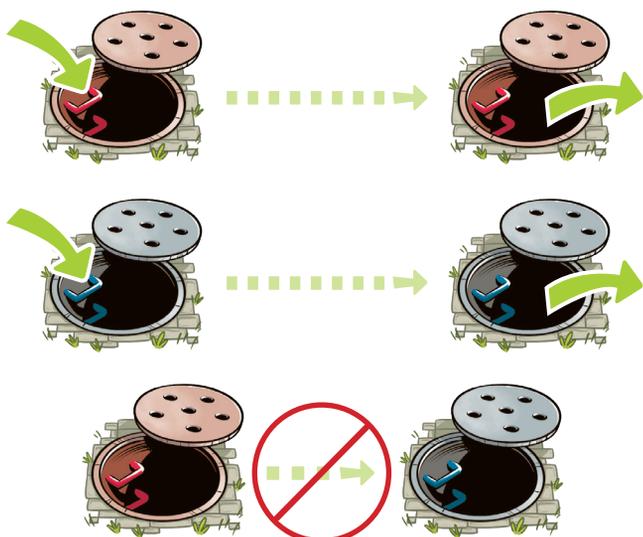
Ils se déplacent de façon linéaire seulement (à gauche, à droite, devant et derrière). Les mouvements en diagonale ne sont pas permis. Deux jetons-singes ne peuvent pas non plus se trouver sur une même case.



Ils ne peuvent être capturés tant qu'ils sont sur la ligne de terre (voir l'image à la page précédente). Les jetons-singes ont le droit de se déplacer latéralement sur la ligne de départ. Par contre, une fois qu'ils ont avancé, ils ne peuvent plus reculer sur la ligne de départ afin d'être protégés.

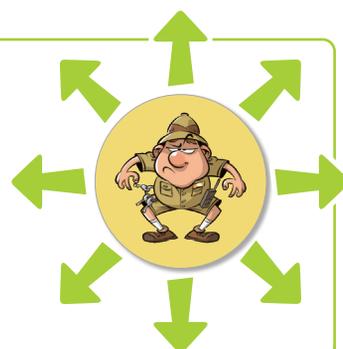
Tous les obstacles (p. ex., la fontaine et l'arbre) peuvent être escaladés par les jetons-singes; ils peuvent donc passer sur ces cases. Ils ne peuvent cependant pas terminer leur déplacement sur un obstacle ni passer sur le jeton-gardien¹.

Les quatre cases bouches d'égout sont réservées aux jetons-singes. Elles leur permettent de passer d'une case bouche d'égout à une autre sans que le mouvement compte pour un déplacement. Les bouches d'égout d'une même couleur communiquent ensemble.



Jeton-gardien

Il peut aller dans toutes les directions, incluant en diagonale. Par contre, lorsqu'un adulte a ce pion, il peut aussi préférer éviter de le déplacer en diagonale afin de donner plus de chances au jeune joueur.



Pour capturer un singe, le joueur qui a le jeton-gardien doit placer celui-ci sur un jeton-singe. Le jeton-singe capturé est alors retiré du plateau. Si le dé indique un nombre plus élevé que le nombre de déplacements requis pour capturer un jeton-singe, par exemple le dé indique 6 et un jeton-singe est capturé après deux déplacements, le joueur continue à déplacer son jeton-gardien; il lui est donc possible de capturer plus d'un jeton-singe par tour.

Le jeton-gardien ne peut pas passer sur les obstacles, il doit les contourner.

Le jeton-gardien ne peut pas entrer dans les égouts. Il ne peut pas non plus capturer un jeton-singe s'il se trouve sur l'une des cases bouches d'égout.



1. Variante: Pour aider le joueur qui a les jetons-singes, on peut lui permettre de terminer le déplacement des singes sur les obstacles. Ainsi, un singe ne peut pas être capturé par le gardien tant qu'il se trouve sur un obstacle.