

TOP BANANA

MATERIEL

Un plateau avec des rochers découpés en 3D
Quatre singes (un rouge, un jaune, un bleu et un vert)
Quatre séries de 5 cartes (valeurs de 1 à 5)
20 jetons bananes

BUT DU JEU

Il faut récupérer le plus de bananes possibles en plaçant son singe le plus haut sur le parcours.

PREPARATION

On pose les rochers au centre du plateau à l'endroit indiqué. Chaque joueur choisit un singe et reçoit le paquet de cartes de la couleur correspondante qu'il garde en main. Les singes doivent être posés devant le rocher le plus petit. Le joueur qui imite le mieux le singe commence.

DEROULEMENT

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour de jeu, le joueur doit poser l'une de ses cartes devant lui et doit déplacer son singe d'autant de rochers qu'il y a de points sur la carte. Chaque rocher coûte un point. On part toujours du plus petit rocher. Le parcours s'effectue en spirales, le singe allant d'un rocher au rocher suivant.

A l'exception du premier tour, où les singes vont obligatoirement vers le haut, chaque joueur peut faire aller son singe vers le haut ou vers le bas mais il est interdit dans un même tour de faire les deux. Soit le singe monte, soit il descend. Il est possible de ce fait qu'un singe placé tout en haut ou tout en bas d'un rocher ne puisse pas utiliser tous les points que la carte offre. Dans ce cas précis, on peut aller au bout du rocher et utiliser les points restants pour revenir sur ses pas.

Exemple : Charly peut aller grâce à la carte de valeur 5 jusqu'en haut du rocher. Il lui reste 3 case à parcourir et revenir sur ses pas en utilisant les 2 points restants. La pointe du rocher est donc à présent plus près.

On ne peut se déplacer que sur des cases vides mais on peut sauter les cases déjà occupées par d'autres singes sans les compter.

Il est interdit de jouer la même carte que le joueur précédent sauf pour la dernière carte.

Quand un joueur a utilisé une de ses cartes, il la pose devant lui et il ne pourra plus s'en servir jusqu'à la fin du tour. Lorsque tous les joueurs ont épuisé leurs cartes, le tour est fini. Le singe assis le plus haut a gagné pour ce tour. A 2 joueurs, le joueur qui a le singe assis le plus haut reçoit une banane. A 3 ou 4 joueurs, le joueur qui a le singe assis le plus haut a 2 bananes, le 2^{ème} une banane.

Un nouveau tour commence. Les joueurs suivent les mêmes règles mais les singes restent placés sur le plateau là où ils étaient à l'issue du tour précédent. Les joueurs reprennent leurs cartes et c'est le joueur qui a gagné au tour précédent qui commence.

FIN DU JEU

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs a réussi à avoir un certain nombre de bananes. A 2 joueurs, le premier joueur à avoir 3 bananes gagne la partie. A 3 ou 4 joueurs, il faut avoir le premier 5 bananes pour gagner.



Monte BANANA

Un jeu d'escalade tactique pour 2 à 4 joueurs dès 8 ans

© 2012 Jim Winslow, Made Under License from The Michael Kohner Corporation

Jeu Piatnik Spiel No 608698

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

Pour les singes, escalader une montagne est très simple. Il faut une bonne stratégie et un peu de chance pour que le meilleur singe atteigne le haut du Monte Banana. Il sera alors récompensé par les bananes tant convoitées!

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 1 Monte Banana
- 4 singes
- 20 cartes: 4 sets de cartes de couleurs différentes avec des valeurs de 1 à 5
- 20 jetons Banane
- 1 règle du jeu

But du jeu:

En jouant ses cinq cartes, chaque joueur tente d'amener sa figurine sur le plus haut point du Monte Banana. Il reçoit alors des jetons Banane. Le premier joueur ayant récolté un nombre défini de jetons, remporte la partie.

Préparation:

- Poser le plan de jeu au milieu de la table et placer le Monte Banana au milieu.
- Chaque joueur choisit un singe et le place avant la première marche du Monte Banana.
- Chaque joueur reçoit un set de cartes d'une même couleur avec les valeurs 1 à 5, et les prend en main.
- Les jetons Banane sont posés à côté du plan de jeu.
- Le joueur sachant le mieux imiter un singe commence la partie. On poursuit ensuite dans le sens horaire.

Déroulement de la partie:

- Une partie se joue en plusieurs manches.
- Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la dépose devant lui, face visible.
- Il avance ensuite son singe – vers le haut ou le bas de la montagne – du nombre de cases correspondant à la valeur de sa carte. Les joueurs doivent respecter les règles suivantes:



– Les cases déjà occupées par un singe sont sautées et elles ne comptent pas.

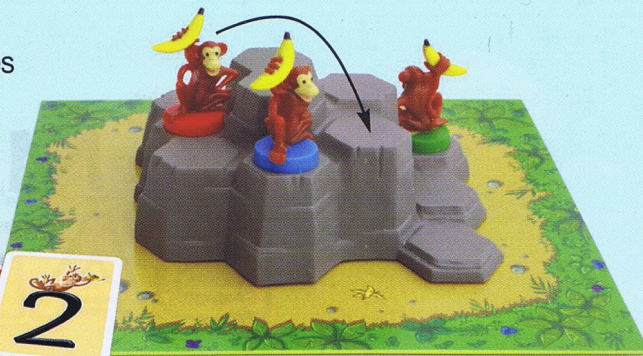
– La case sur laquelle le déplacement d'un singe se termine doit être libre.

– Au tout début de la partie, on ne peut que monter sur la montagne. Ensuite, les joueurs sont libres de décider s'ils préfèrent monter ou descendre.

– Un singe doit toujours se déplacer exactement du même nombre de cases que la valeur indiquée sur sa carte.

– On ne peut pas changer de direction au cours d'un déplacement.

– S'il n'est pas possible de déplacer le singe dans le sens souhaité - parce qu'il n'y a pas suffisamment de cases libres, par exemple - le singe doit être déplacé dans l'autre direction.



- C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il choisit une carte, la dépose devant lui face visible et déplace son singe du nombre de cases correspondant à la valeur de sa carte.

Attention: Il n'est pas possible de jouer une carte de même valeur que le joueur précédent, sauf s'il s'agit de la dernière carte d'un joueur. De ce fait, les cartes doivent toujours être posées de manière à ce que les autres joueurs puissent bien voir quelle carte a été jouée en dernier.

Exemple: C'est au tour de Dominique, puis à celui de Martin et Lena. Tous les joueurs ont encore deux cartes à jouer. Dominique pose une carte de valeur 2. Martin a encore une carte de valeur 2 en main, mais il doit poser l'autre carte, de valeur 4. En effet, Dominique, qui a joué juste avant Martin, avait déjà posé le 2. Lena a encore une carte de valeur 2 et une de valeur 3 en main. Elle décide de poser la carte de valeur 2. C'est parfait, car Martin, qui a joué juste avant elle, a posé un 4.

Dès que tous les joueurs ont joué leurs 5 cartes, la manche est terminée - indépendamment du nombre de joueurs et de la position des singes. Les jetons sont distribués de la façon suivante :

– pour une partie à deux: le joueur dont le singe est placé le plus haut sur le Monte Banana, reçoit un jeton. L'autre joueur n'a rien.

– pour une partie à trois ou à quatre: le joueur dont le singe est placé le plus haut sur le Monte Banana, reçoit deux jetons, le joueur dont le singe vient ensuite, reçoit un jeton et les autres joueurs ne reçoivent rien.

- A l'issue de la distribution des jetons Banane, chaque joueur reprend ses cinq cartes en main. Les singes restent sur leur position. Le joueur dont le singe est placé le plus haut sur le Monte Banana commence la deuxième manche.

Fin de la partie:

Pour une partie à deux joueurs, la partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté trois ou plus de jetons. Pour une partie à trois ou à quatre, la partie prend fin lorsqu'un joueur a remporté cinq jetons ou plus. Ce joueur est le gagnant. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs!

Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.

Vous avez des questions ou des suggestions à propos de «Monte Banana» ? Alors, veuillez nous écrire à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com