

MONKEY TEMPLE



3-8 joueurs
Âge 8 +
30 minutes

PRÉSENTATION

Les touristes d'un magnifique temple antique sont dépouillés par d'ennuyeux singes cleptomanes. Les gardiens sont très inquiets : ils seront licenciés s'ils n'arrivent pas à rendre les objets volés à leurs légitimes propriétaires.

Réussirez-vous à restituer les objets à leurs propriétaires avant que ne pleuvent les plaintes ?

Sympathique et amusant, Monkey Temple est un jeu coopératif et interactif proposant une mécanique de votes, pour des joueurs de 8 ans et plus.

À chaque manche, un des joueurs endossera le rôle du singe chapardeur et distribuera des objets parmi les cartes Touriste et / ou les joueurs eux-mêmes. La répartition de ces objets se fera en fonction des associations qu'ils imaginent entre l'objet et le touriste ou le joueur. Puis, les joueurs restants essayeront de deviner ces associations.

S'ils réussissent à bien deviner durant les 5 manches de jeu, l'équipe l'emportera ! Dans le cas contraire, ils devront essayer à nouveau d'être les meilleurs gardiens du temple ...

CONTENU



4 pions Singe



55 cartes Objet



55 cartes Touriste



1 pion Gardien



5 jetons Vol



1 Compteur de manches



1 plateau de jeu



MISE EN PLACE

- Posez le plateau au centre de la table.
- Placez le Compteur de manches sur le premier cercle du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes Objet et placez-les, faces cachées, près du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes Touriste et placez-les, faces cachées, près du plateau de jeu.
- Déterminez à votre guise qui sera le premier joueur (qui sera nommé le **"Singe Chapardeur"**). Pourquoi pas le joueur aux bras les plus longs ? Les autres joueurs seront **"Les Gardiens"**.
- Donnez les 5 jetons Vol au Singe chapardeur.
- Donnez le pion Gardien au joueur situé à droite du Singe chapardeur.
- Placez les pions Singe près du plateau de jeu.



RÈGLES DU JEU

Une partie se joue en 5 manches. Lors de chaque manche, le Singe chapardeur vole 4 objets et les Gardiens doivent les rendre à leurs légitimes propriétaires (qui seront soit des cartes Touriste, soit des joueurs eux-mêmes).

Chaque manche se découpe en trois phases : sélection, vol, restitution et révélation des objets volés.

Phase 1 : SÉLECTION

Le Singe chapardeur pioche 4 cartes Objet et les dépose, faces visibles, sur les 4 emplacements numérotés situés en haut du plateau de jeu.

Puis il pioche 4 cartes Touriste et les dépose, faces visibles, sur les 4 emplacements non numérotés situés au bas du plateau de jeu.



Phase 2 : VOL

Le Singe chapardeur prend les 5 jetons Vol et les positionne, **faces cachées**, devant lui.

Il prend un des jetons **au hasard**, le regarde et décide à qui l'attribuer, le jeton pouvant être assigné soit à un personnage (en le posant sur la carte en question), soit à un Gardien, en le déposant devant lui.

Les jetons doivent être placés **faces cachées** : personne n'a le droit de les regarder !

Puis il prend un autre jeton Vol et lui attribue un autre touriste ou Gardien, et ainsi de suite jusqu'à épuisement total des jetons Vol.

Nota Bene : Comment positionner les jetons Vol.

- Les jetons sont numérotés de 1 à 4, à l'exception d'un qui n'est pas numéroté. Chaque numéro correspond à une des cartes Objet découvertes.

Dans l'exemple, le jeton n° 2 correspond au perroquet.

- Le Singe chapardeur ne peut attribuer qu'un seul jeton par carte Touriste ou par Gardien et ne peut attribuer un jeton qu'à un seul Gardien maximum.

Le jeton Vol sans numéro doit être attribué tout comme les autres : soit couplé à une des cartes Touriste, soit à un Gardien. Ce jeton a pour but de dérouter les Gardiens et de compliquer la restitution des objets volés à leurs propriétaires.

Ce jeton vol est attribué à l'un des gardiens (à l'un des joueurs).



- Il doit attribuer tous les jetons de manière à permettre aux Gardiens de deviner les bonnes associations. Il doit faire les associations qu'il pense que ses coéquipiers comprendront.

Phase 3 : RESTITUTION et RÉVÉLATION

Une fois que le Singe chapardeur a attribué les jetons Vol, les Gardiens vont chercher à comprendre comment le Singe chapardeur a joué ses jetons en essayant donc de faire les mêmes associations.

Ils vont se concerter et, une fois un accord trouvé, ils positionneront les pions Singe près des jetons Vols respectifs. Tous les jetons, à l'exception d'un seul, auront donc un pion Singe associé.

Important : En aucun cas le Singe chapardeur ne peut donner d'indice. Il doit rester silencieux et non communicatif : le Singe chapardeur ne peut par exemple pas faire de grimaces. Un comble !

Si les Gardiens ne trouvent pas d'accord sur le positionnement des pions Singe, c'est le joueur à droite du Singe chapardeur muni du pion Gardien qui aura le dernier mot et tranchera.

Une fois que les Gardiens ont positionné tous les pions Singe, on retourne les jetons pour contrôler si les associations faites par les Gardiens sont en accord avec celles du Singe chapardeur.



Ce jeton vol est attribué à l'un des gardiens (à l'un des joueurs).



Le but des joueurs est de trouver les bonnes associations pour rendre chaque objet volé à son propriétaire légitime.

À chaque mauvaise association, le touriste se fâche : prenez la carte Objet erronée et placez-la face cachée, à proximité du plateau de jeu.

Dans l'exemple ci-dessus, les Gardiens ont associé deux objets de façon erronée : les pantoufles (carte objet n° 1) et le chat (carte objet n° 4).

Avant de commencer une nouvelle manche :

- Remettez dans la boîte de jeu les cartes Touriste et Objet jouées (sauf les cartes objet erronées, qui doivent rester près du jeu dans le but de compter les erreurs).
- Déplacez le Compteur de manches sur le cercle suivant.
- Le joueur situé à gauche du Singe chapardeur devient le nouveau Singe chapardeur.
- Donnez le pion Gardien au joueur situé à droite du nouveau Singe chapardeur.
- Une nouvelle manche peut alors commencer !

FIN DU JEU

La partie se conclut au terme de la cinquième manche ou quand les joueurs ont accumulé au moins 9 cartes Objet erronées. Dans ce cas, les touristes sont insatisfaits et les Gardiens du temple licenciés : les joueurs perdent la partie.

En revanche, si au terme de la cinquième manche, les Gardiens ont moins de 9 cartes Objet erronées, tout le monde a gagné et les emplois des gardiens du temple sont sauvagardés !

VARIANTES

Il est possible d'augmenter ou de diminuer le niveau de difficulté du jeu :

- Les joueurs peuvent décider **d'augmenter** la difficulté du jeu en ajoutant des manches, jusqu'à un maximum de 7 et / ou en diminuant le nombre de cartes Objet erronées leur faisant perdre la partie.
- Ils peuvent **diminuer** la difficulté en enlevant le jeton Vol sans numéro, auquel cas le Singe chapardeur devra attribuer 4 jetons Vol seulement aux cartes Touriste (et non aux Gardiens).

Credits

Jeu conçu par Carlo Rigon, Chiara Zanchetta, Matteo Cimenti

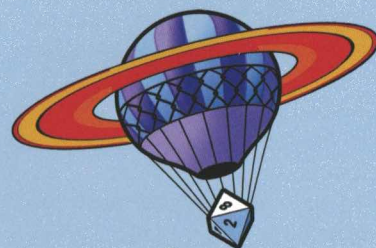
Illustré par Mariano De Biase

Conception graphique par Paolo Ghilardelli

Remerciements spéciaux pour les règles françaises à : Isabelle P., Jean-Michel Auzias et Cédric Blaise.

Merci aux amis, à la famille et aux fans pour leur support dans la création de ce jeu.

Tous droits réservés à Spaceballoon Games s.r.l.s.
www.spaceballoongames.com



**SPACEBALLOON
GAMES**