

TAPE COCO

Tape Coco est un jeu créé
par Pascal Bernard

Sous licence
Week End Games

Chaque année, au solstice d'été les tribus des singes se rejoignent dans le plus grand secret, au plus profond de la jungle, pour célébrer le Tape Coco. Le vainqueur de cette épreuve deviendra le roi des singes ce qui apportera prospérité et longue vie à sa tribu pour toute l'année.

L'AGE ET LE NOMBRE DES JOUEURS

3 à 8 joueurs, à partir de 7 ans.

BUT DU JEU :

Le vainqueur est le joueur qui a accumulé le plus de points " Trésor " à la fin de la partie.

LE MATÉRIEL DE JEU

- 1 Noix de Coco factice et sonore.
- 35 cartes familles de singes (tous les singes en dernière page).
- 52 cartes Trésors : 26 cartes Positives et 26 cartes Négatives.
- 14 cartes «Trésor Spécial» (tous les «Spéciaux» en dernière page).
- 7 Cartes «Événement» (tous les Événements en page 5).

PRÉPARATION DU JEU

A - On sépare les différentes familles de singes. C'est facile, leurs dos sont différents.

- À trois joueurs : on prend les trois familles complètes de 5 personnages : 5 Gorilles, 5 Orangs-Outangs et 5 Ouistitis.
- À quatre joueurs : on prend 4 Gorilles, 4 Orangs-Outangs, 4 Ouistitis et les 4 Macaques.
- À cinq joueurs : on prend 4 Gorilles, 4 Orangs-Outangs, 4 Ouistitis, les Macaques et les Baboins.

Ravensburger

Résumé

À 3 joueurs, on prend les trois familles de cinq cartes..

Au delà de trois joueurs, on joue avec des familles de quatre cartes .

On défausse définitivement un Gorille, un Orang Outang, un Ouistiti (ainsi que les familles non utilisées, si l'on est moins de 8 joueurs)...

Les cartes Familles de Singes sont bien battues et distribuées aux joueurs qui en auront donc 5 en main à 3 joueurs et 4 s'ils sont plus nombreux.

B - La Noix de Coco est placée au centre de la table à égale distance des joueurs (on prend comme distance idéale la longueur de l'avant-bras du plus petit joueur).

C - On mélange toutes les autres cartes (Trésor et Événement) et on fait une pile unique que l'on dépose au bord de la table.

PRINCIPE DES DEUX TEMPS DU JEU

• Premier temps :

Chaque joueur va essayer de constituer une famille de Singes complète. Dès qu'un joueur possède une famille complète, il doit poser sa main le plus rapidement possible sur la Noix de Coco en disant «Coco !».

Les autres joueurs doivent réagir le plus rapidement possible et poser leur main à la suite du premier joueur sur la Noix de Coco.

L'ordre de pose des mains des joueurs est très important, car il détermine l'ordre de prise des trésors.

• Second temps :

Distribution des trésors, en privilégiant les plus rapides de la phase de jeu précédente.

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Tous les joueurs ont maintenant leurs cartes en main. Un des joueurs est désigné pour être le maître de séance, on l'appelle le Vieux Singe. Généralement c'est le joueur le plus expérimenté. Le Vieux Singe annonce à haute voix " Pose ".

Tous les joueurs posent tous en même temps une carte sur la table. Puis le Vieux Singe annonce " Passe ".

Chaque joueur fait glisser une de ses cartes jusqu'à son voisin de gauche et en profite pour récupérer la carte que lui passe son voisin de droite.

Ainsi chaque joueur a constamment 4 (ou 5) cartes en main.
Les joueurs doivent donner et prendre avec la même main.

Conseil : plus on joue rapidement et plus c'est marrant.

Dans les exemples qui suivent, nous retenons que le nombre de joueur est supérieur à 3 :
Dès qu'un joueur a réuni dans sa main 4 cartes singes d'une même famille, par exemple les quatre Gorilles, il doit poser le plus rapidement possible sa main sur la Noix de Coco en criant " Coco ! ".

Conseil : pour tromper les autres, le joueur peut attendre quelques secondes, pour faire croire qu'il n'a pas de famille complète, puis taper en criant " Coco ! " soudainement et bluffer ainsi les autres joueurs.

Les joueurs doivent réagir le plus rapidement possible et poser à leur tour leur main sur la Noix de Coco ou en tous cas, par dessus la ou les mains déjà posées.
L'ordre de la pose des mains est très important car il détermine l'ordre de la prise des trésors.

Conseil : chaque joueur doit se rappeler de la place de sa main en vue de la distribution des trésors.

Le jeu prend fin lorsque la pile des trésors est épuisée.

PIÈGE À SINGES

Un joueur peut faire semblant de taper sur la Noix de Coco, en tapant juste à côté, sans la toucher ou bien crier " Coco ! " ou faire les deux à la fois. Cela peut déclencher la tape des autres joueurs.

Le premier joueur qui frappe la Noix de Coco par erreur, c'est à dire sans posséder une famille de singes complète, est puni.

Il perd son plus gros trésor (en points positifs), qui est alors définitivement écarté du jeu.

Si le joueur ne possède que des trésors négatifs il ne se défause pas mais reçoit en punition le plus mauvais trésor (en points négatifs) appartenant à un des joueurs autour de la table.

S'il y a plusieurs mauvais trésors équivalents, c'est le premier joueur en partant de la gauche du joueur puni qui donne le sien.

DÉCOUVERTE ET DISTRIBUTION DES TRÉSORS

Dès qu'un joueur a tapé et que tous les autres ont posé leurs mains, on passe à la distribution des Trésors.

On pioche autant de cartes trésor qu'il y a de joueurs.
Les cartes trésor sont posées face visible au centre de la table.



Exemple, pour quatre joueurs :
sur les quatre Trésors, deux sont «positifs», deux sont «négatifs».

Les trésors rapportent des points positifs ou négatifs.

- Ramassage des cartes «**TRÉSOR**» :

Le premier à avoir posé la main sur la Noix de Coco, choisit son trésor le premier, puis le second joueur en fait autant et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui prendra le dernier trésor.

Les joueurs placent leurs trésors devant eux, faces ouvertes et visibles de tous.

- Apparition d'une ou plusieurs cartes «**TRÉSOR SPÉCIAL**» :

cette carte permet au joueur qui l'empoche de se débarrasser de ses trésors négatifs ou bien de voler des trésors plus intéressants chez les voisins.



Exemple de
quelques cartes
«Trésors Spéciaux».

Les cartes «**TRÉSOR SPÉCIAL**» sont mélangées avec les autres cartes. Leur apparition est due au hasard... Elles sont placées dans la pile de cartes, tout comme les trésors normaux et elles sont ramassées par les joueurs selon l'ordre des mains.

Les actions qu'elles indiquent sont appliquées immédiatement même si ce n'est pas l'intérêt du joueur d'appliquer l'action en question.

Une carte «**TRÉSOR SPÉCIAL**» une fois jouée n'est pas conservée. Elle est écartée définitivement du jeu immédiatement après son utilisation.

- Apparition d'une ou plusieurs cartes «**ÉVÉNEMENT**».

Les cartes «**ÉVÉNEMENT**» permettent des redistributions entre joueurs. Si l'une ou plusieurs d'entre elles apparaissent, elles sont placées à côté des Trésors, dans



l'ordre de leur tirage et leurs effets sont appliqués immédiatement.

Puis on complète le nombre de cartes Trésors en tirant de nouvelles cartes de sorte à ce qu'il y ait toujours autant de cartes de trésors ouvertes que de joueurs.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin lorsque le paquet de cartes Trésor est épuisé ou qu'il ne reste pas assez de cartes Trésor pour tous les joueurs.

VICTOIRE

Les joueurs additionnent les points que leur rapportent leurs trésors en déduisant bien entendu les trésors possédant des points négatifs.

Le joueur ayant le total le plus élevé gagne la partie et devient le plus riche, le plus célèbre et le plus beau des singes.

SI VOUS SOUHAITEZ RÉDUIRE LA DURÉE DE LA PARTIE

A 3 ou 4 joueurs on peut retirer un certain nombre de cartes TRÉSOR pour limiter le temps de la partie.

Les huit familles de singes



Les Gorilles.



Les Orangs-Outangs



Les Ouistitis



Les Lémuriens



Les Babouins



Les Chimpanzés



Les Macaques



Les Nasiques

Les différents Trésors Spéciaux

