



LA PLANÈTE DES SINGES

Imaginez un monde où l'évolution s'est détraquée. Imaginez un endroit où les humains tremblent face au chaos des tribus, vivant dans la peur de l'esclavage et de l'anéantissement. Imaginez un monde de singes gigantesques qui parlent notre langue et dominent avec une atroce brutalité.

Maintenant imaginez que vous n'êtes plus en train d'imaginer. Vous entrez dans le jeu !

CONTENU DU JEU

20 plateaux de jeu
120 jetons
3 dés
6 pions de jeu
1 règle du jeu

BUT DU JEU

L'objectif, comme pour bien des jeux, est de gagner ! Le gagnant est le premier joueur à avoir trouvé une porte de sortie et à s'être échappé, après avoir rassemblé tous les éléments demandés pour passer au travers de cette porte. Mais le jeu ne ressemble à aucun autre, parce qu'en réalité vous êtes dans un environnement bizarre, où personne ne sait où se trouvent les choses. Le plateau, les objets, les amis, les adversaires et les obstacles que vous pouvez rencontrer vont se dévoiler au fur et à mesure que vous commencez à explorer et découvrir le jeu.

INSTALLATION DU JEU

Détachez les différents jetons et mélangez les face cachée.



Armes



Personnages



Chiffres
Clé



Guerriers
Chimpanzés



Gorilles



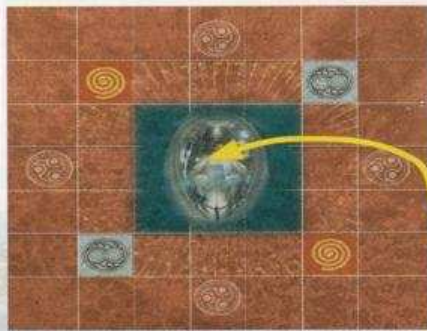
Pièces
chance

Le dessus des pions est indiqué sur les illustrations. Placez-les près de la surface de jeu. Les six pions clés doivent aussi être mélangés face cachée et placés près de la surface de jeu.



Chaque joueur choisit un pion de couleur.

Détachez le plateau de jeu numéro un.

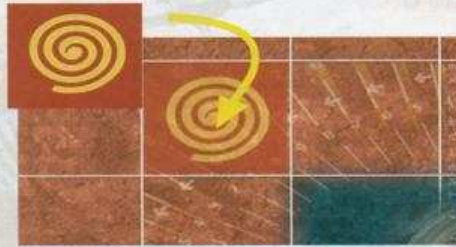


Plateau de jeu numéro 1

CASE DEPART

Placez-le face dessus au centre de la surface de jeu. Mélangez TOUS les autres plateaux face cachée et placez les en pile à côté de la surface de jeu, face cachée. Sélectionnez au hasard (en les maintenant face cachée) les jetons qui représentent des éléments matérialisés sur le plateau. Placez ces jetons (toujours face cachée) aux

endroits correspondants. Continuez jusqu'à ce que tous les emplacements portant une marque soient recouverts du jeton correspondant.



Tous les joueurs placent leur pion sur la case centrale « départ ».

DEMARAGE DU JEU

Décidez quel joueur commence le premier, puis tournez en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur lance le dé à son tour.

TOUS les joueurs commencent en se servant du dé blanc. Un autre dé pourra être gagné au

fur et à mesure de l'avancement de la partie. A son tour, chaque joueur fait rouler le dé et avance du nombre de cases inscrit sur le dé.

DEPLACEMENT

Les déplacements sur le plateau se font horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale. Les joueurs peuvent avancer dans n'importe quelle direction, mais ne peuvent pas revenir sur leurs pas au cours du même tour.

Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact pour tomber sur un objet ou un portail. Par exemple, si un joueur fait un 3, il peut avancer de deux cases seulement pour tomber sur cet objet, mais, une fois qu'il s'est arrêté sur cet objet, il ne peut pas repartir, à moins qu'une autre action dans la partie le lui indique. Si un joueur tombe sur un carré portail, il prend le plateau suivant de la pile et le



Carré portail

place portail contre portail. Ceci peut être fait dans n'importe quel sens, du moment que deux portails se touchent. Voir le diagramme.



EXACT



INEXACT

Les portails ne sont pas en vis à vis.

EXACT



Les plateaux sont agencés de cette façon à chaque fois qu'un joueur tombe sur un portail.

Ainsi, le plateau va s'agrandir et s'étendre au fur et à mesure que les joueurs explorent le terrain. Tous les jetons sont positionnés sur les nouveaux plateaux au moment où on les ouvre. Un pion clé est placé face cachée sur l'espace porte. Voir le diagramme.



Ajout des jetons sur les nouveaux plateaux



ARRIVEE A UNE PORTE DE SORTIE

Lorsqu'un joueur arrive à une porte de sortie, il peut retourner le pion clé. (Une fois qu'une clé de porte a été mise à découvert, elle le reste pour que tous les autres joueurs

puissent la voir). La clé comporte un objet ou un personnage et une combinaison à trois chiffres. C'est la clé pour s'échapper et remporter la partie. Pour passer par cette porte et donc gagner la partie, vous devez avoir en votre possession les trois chiffres clés correspondant à la combinaison, plus l'objet en question ou le personnage. Vous les rassemblez lors de vos voyages au travers du plateau.

HACHE
2, 2, 3

Par exemple, pour passer par cette porte

Vous avez besoin de ces jetons-ci



Si vous ne les avez pas, continuez à vous déplacer et essayez de les rassembler. Cela vaut la peine de vérifier quelques-unes des clés de porte puisque chacune d'elle a une combinaison différente et vous ne

savez pas quels pions chiffres clés vous aurez la chance de rassembler.

Un pion chiffre clé comportant un « ? » au dos peut se substituer à N'IMPORTE QUEL chiffre. Vous pouvez utiliser autant de « ? » que vous voulez pour faire la

combinaison clé si vous avez suffisamment de chance pour les trouver. Un pion « ? » ne peut pas se substituer à un personnage ou à un objet.

PIECES ET PERSONNAGES

La seule façon de gagner la partie est de rassembler des jetons que vous trouverez éparpillés tandis que vous voyagez à travers la planète des singes. Pour commencer, vous devez rassembler des armes, des pièces chance et autres personnages qui vous rendront plus rapide et plus puissant. Vous devrez aussi ramasser des chiffres clés pour franchir la porte de sortie et rentrer chez vous. En chemin, vous tomberez sur

de nombreux singes, chimpanzés et pièges qui vous ralentiront . Bien évidemment, vos adversaires essaieront aussi de contrecarrer vos chances ! Vous maintiendrez toutes les pièces que vous rassemblez face cachée, excepté les personnages, jusqu'à ce que vous ayez à les déclarer (par exemple, les armes lors d'un combat). A la fin du jeu, le gagnant doit montrer toutes ses pièces.

PERSONNAGES

Certains vous aideront et d'autres vous gêneront !



ARI

ARI ajoute 3 au chiffre du dé quand vous avancez.

LEO DAVIDSON ajoute 6 au chiffre

du dé quand vous avancez.

LIMBO ajoute 2 au chiffre du dé quand vous avancez.

BIRN ajoute 1 au chiffre du dé quand vous avancez.

KRULL ajoute 1 au chiffre du dé

quand vous avancez. Une fois ramassés, les personnages peuvent être utilisés à chaque tour jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'ils soient volés par un adversaire.

AUTRES PERSONNAGES



DAENA

DAENA ; elle vous permet d'aller de n'importe quel endroit à n'importe quel endroit du

plateau (sauf sur les portes de sortie). Elle ne peut être utilisée qu'une fois et doit être retirée du jeu après utilisation.



KARUBI

KARUBI ; il vous permet d'aller de n'importe quel endroit à n'importe quel endroit du

plateau (sauf sur les portes de sortie). Il ne peut être utilisé qu'une fois et doit être retiré du jeu après utilisation.

Les chefs des singes, **THADE** et **ATTAR** , ne vous aident pas !

même, à votre prochain tour, vous devrez faire marche arrière dans la direction dont vous veniez. Toutefois, vous **NE FAITES PAS** sacrifice d'une de vos pièces chance! Si vous gagnez une bagarre, vous pouvez rejouer, si vous perdez ou faites combat égal, vous ne rejouez pas. De même, dès que vous ramassez un personnage, une arme, une pièce chance ou un pion chiffre clé, c'est la fin de votre tour.



ARMES

Il est évident qu'avoir un assortiment d'armes vous aidera pendant le jeu. La valeur des armes qui augmentent votre puissance de combat figure sur ces armes ; ce sont :

Revolver intelligent + 10 points

Hache + 4 points

Rapière + 3 points

Poignard + 3 points

Lance + 3 points

Massue + 2 points

Casque + 1 point.

AUTRES ARMES

PATROUILLE DE SINGES ; c'est une attaque surprise faite par un joueur sur un autre joueur. Si vous ramassez ce pion, vous pouvez le garder et vous en servir à n'importe quel moment dans la partie lorsque c'est votre tour. Pour utiliser ce pion, ce qui correspond à votre tour, vous le placez tout simplement sous la pièce d'un de vos adversaires. La victime doit attendre son tour pour se défendre Elle le fait en retournant le jeton, le nombre qui y est indiqué correspond à la force de la patrouille, la victime doit battre ce nombre pour gagner et progresser. Cela se fait en jouant le dé qu'elle utilise, **SANS** armes car c'est un combat à mains nues ! Si le joueur gagne, la patrouille est sortie du jeu et le joueur est libre d'avancer à son **PROCHAIN** tour. S'il fait combat égal ou s'il perd, la patrouille est quand même sortie du jeu et on confisque une des pièces chance ou un chiffre clé du perdant, choisi au hasard par

le joueur se trouvant à sa gauche.
EMBUSCADE DE SINGES ;
 c'est une embuscade surprise
 jouée par un joueur sur un autre
 joueur. Si vous ramassez ce
 jeton, vous pouvez le garder et
 l'utiliser à n'importe quel moment
 dans la partie lorsque c'est votre
 tour. Pour utiliser ce jeton, ce
 qui correspond à votre tour, vous
 le placez simplement sous la
 pièce à jouer d'un adversaire.
 Si un joueur est victime d'une
 embuscade, il saute le nombre
 de tours indiqué sur la pièce.
 Une fois ces tours sautés,
 l'embuscade est sortie du jeu et
 le joueur est libre d'avancer à
 son prochain tour.



CHIFFRES CLES
 Pour pouvoir
 s'échapper, il faut
 une combinaison de
 chiffres clés.

Le point d'interrogation
 correspond à n'importe quel
 nombre et peut être utilisé pour
 n'importe quelle valeur choisie
 par le joueur.

Gardez-les face cachée.



PIECES CHANCE

Les pièces chance
 vous aident dans la
 plupart des cas,
 bien qu'il ne faille
 pas compter sur elles ! Il peut
 être opportun de les garder face
 cachée, après les avoir
 ramassées. Vous trouverez les
 pièces suivantes :



DE ROUGE / JAUNE

Si vous avez suffisamment de
 chance pour ramasser un jeton
 dé rouge ou jaune, cela vous
 permet d'utiliser le dé
 correspondant. Une fois
 ramassé, le dé rouge ou jaune
 peut être utilisé à chaque tour
 jusqu'à la fin de la partie ou
 jusqu'à ce qu'il soit volé par un
 adversaire. Notez que vous ne
 pouvez utiliser qu'un dé à la fois.

**TUER 1
SINGE**

TUER UN SINGE

Gardez ce jeton
 jusqu'à ce que vous
 en ayez besoin. Il
 vous permettra de

tuer N'IMPORTE quel singe lors
 d'un combat; faites en un tir
 gagnant. Ce pion ne peut être
 utilisé qu'une fois, après
 utilisation il retourne à la case
 DEPART .

**BOUGER
1 SINGE**

**BOUGER UN
SINGE**

Gardez ce jeton
 jusqu'à ce que vous
 en ayez besoin. Il

vous permettra de déplacer
 N'IMPORTE QUEL singe sur
 lequel vous tombez, au lieu de
 le combattre. Le singe peut être
 déplacé à n'importe quel endroit
 du jeu, à condition qu'il ne soit
 pas déjà occupé par un joueur
 ou un jeton. Ce pion ne peut être
 utilisé qu'une fois, après
 utilisation il retourne à la case
 DEPART .



JETON VOLEUR

Ce jeton est
 représenté par une
 main de singe.

Gardez le jusqu'à ce
 que vous en ayez besoin, il vous
 permettra de vous déplacer vers
 les biens d'un autre joueur, y
 compris ses armes, et d'en voler
 un. Pour cela, vous devez faire
 un chiffre au dé qui vous
 permette de tomber exactement
 sur la case où se trouve votre
 victime. Après l'avoir utilisé, vous
 disposez d'un coup de dé
 supplémentaire pour vous
 échapper ! . Ce pion ne peut être
 utilisé qu'une fois, après
 utilisation il retourne à la case
 DEPART .



BOUSSOLE

Gardez ce jeton
 jusqu'à ce que vous
 en ayez besoin. Il

vous permettra de
 retourner directement à la case
 DEPART , quel que soit l'endroit
 où vous vous trouviez. Ce pion

ne peut être utilisé qu'une fois, après utilisation il retourne à la case DEPART .



PIEGE

Ce pion agit immédiatement . Méfiez vous des pièges. Si vous tombez sur l'un d'eux, vous sautez trois tours. Une fois les tours sautés, ce jeton retourne à la case DEPART .

NOTE

Tous les pions pièces chance sont replacés face cachée sur la case DEPART après utilisation. N'importe quel joueur qui retourne à la case DEPART pourra ramasser un jeton QUEL QU'IL SOIT , sans regarder au dos. S'il s'agit d'un piège, le joueur devra tout de même sauter trois tours, donc prenez garde.

PRIS AU PIEGE

Si à n'importe quel moment, vous tombez dans un piège et que vous

n'avez pas de boussole ou de personnage qui vous permette de vous échapper, on vous confisque la moitié de vos pièces chance et de vos chiffres clés et vous retournez au centre du plateau 1. Les pièces chance et les chiffres clés sont aussi remis au centre et peuvent être regagnés comme d'habitude.

GAIN DE LA PARTIE

Vous découvrez la combinaison d'une porte de sortie en regardant le code clé. Vous pouvez voir de quel personnage, objet et chiffres clés vous avez besoin. Rassemblez- les et frayez -vous un chemin vers la porte. Tombez sur le pion clé et montrez à vos adversaires vos pièces gagnantes. Si celles-ci sont correctes, vous avez remporté la partie.

N'OUBLIEZ PAS

Un jeu, même s'il a été conçu pour être compétitif, doit être amusant. S'il y a quoique ce soit dans ces règles qui soit difficile à comprendre, alors, du moment que les joueurs sont d'accord, soyez flexible et avant tout, amusez vous !

 **Winning Moves**
France



PLANET OF THE APES TM & © 2001 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Planet of the Apes & All Character Names are Trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation.