

Les Chimpanzés font apparaître des Bananes en s'arrêtant dans une clairière vide où sont dessinées des bananes. Si un Chimpanzé s'arrête sur la clairière de George, il bouge pour aller sur une case vide. Puis le même joueur relance les dés pour bouger le Chimpanzé de son choix. Un Chimpanzé fait descendre les Chimpanzés perchés dans les clairières qu'il traverse.

George fait grimper aux Arbres les Chimpanzés qu'il croise. Si les 3 Chimpanzés sont perchés, Il prend une Banane aux Chimpanzés ou sur le plateau avant de laisser les 3 Chimpanzés redescendre.

La partie est finie dès que Georges ou les Chimpanzés ont récupéré 9 Bananes ou plus. Ce camp est vainqueur.

Les Chimpanzés

Si un Chimpanzé atteint une clairière vide de jetons où sont dessinées une ou plusieurs bananes, on prend de l'Enclos autant de jetons que l'on place sur cette clairière. Seul les Chimpanzés font apparaître les Bananes.

Si un Chimpanzé traverse une clairière où est perché un autre Chimpanzé, celui-ci descend de l'arbre.

Si un Chimpanzé atteint la clairière de George, il donne une baffe à George qui, tout surpris, devra passer un tour sans jouer pour se remettre. Cela n'empêche pas, comme l'indique la règle No 1, que le Chimpanzé doit aussitôt rebouger pour finir son tour sur une clairière vide (si des bananes étaient dessinées sur cette clairière, elles apparaissent mais George ne pourra les prendre qu'en atteignant cette clairière plus tard).

George le Gorille

Si George traverse une clairière où se trouve un Chimpanzé, celui-ci, effrayé, grimpe sur l'arbre de cette clairière : il ne pourra plus bouger tant qu'un autre Chimpanzé ne passera pas pour l'aider à descendre.

Si, à la fin du tour de George, les 3 Chimpanzés sont dans les arbres, les joueurs Chimpanzés doivent offrir une de leur Banane à George. S'il n'en ont pas, George en prend une dans l'Enclos ou sur une clairière. Puis les 3 Chimpanzés peuvent redescendre de leurs arbres.

QUELQUES REMARQUES CONCERNANT CETTE REGLE

La règle française de ce jeu n'est pas une traduction de la règle d'origine, elle a été réécrite pour être, à notre avis, plus facilement utilisable. Mais ceci nécessite quelques précautions d'emploi.

Cette règle est courte, plus courte en général que la règle d'origine. Cela ne signifie pas qu'elle est plus simple, elle permet juste une relecture plus rapide. Pour réussir à raccourcir cette règle, une grande attention a été apportée aux termes et tournures utilisés : Chaque mot a son importance. Une lecture trop rapide vous ferait certainement rater des points importants.

- Lisez doucement la règle, puis relisez la.
- Après avoir joué une première fois, relisez une nouvelle fois la règle, tout doit être clair alors.
- En jouant, si le jeu vous semble stupide ou déséquilibré, relisez la règle : vous êtes certainement passé à côté d'un point important.
- Cette règle a été écrite par **Oya**, Si malgré tous nos soins, un point reste obscur, appelez-nous au 01 47 07 59 59.

La règle contient un certain nombre de non-dit :

- Si la règle ne précise pas le joueur qui commence (l'Oya), vous pouvez le désigner par un moyen quelconque (joueur le plus jeune, dé, pierre/papier/ciseau...)
- Si la règle ne précise pas l'ordre de jeu des joueurs, les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Oya est aussi une boutique/café ouvert du **mardi au dimanche, de 14h à minuit, au 22 rue Daubenton, à Paris**. Un lieu où des dizaines de jeux de société inédits en France vous sont proposés. Des jeux à découvrir sur place en groupe, en famille, à deux ou seul à la recherche de partenaires. OYA vous explique le jeu de votre choix en 5 minutes et vous laisse vous amuser des heures durant.