



Soyez le plus malin et montrez-lui qui est le chef !

Quand on travaille dans une décharge, les heures sont longues et généralement dépourvues d'intérêt. Mais tout ça, c'est fini ! Un singe a été aperçu en haut d'un tas d'ordures, en train de saccager votre travail. Tout comme vous, votre boss apprécie très moyennement la chose. D'ailleurs, il a même été extrêmement généreux en promettant d'offrir tous les emballages recyclables de la décharge et du temps gratuit au broyeur pour l'employé qui pourra le débarrasser du singe. Une offre comme celle-là, ça ne se refuse pas. La récompense sera à vous si, avec tout ce bric-à-brac, vous arrivez à construire une tour plus haute et plus vite que vos collègues.

## CONTENU

Paf le singe ! contient 120 cartes, un livret de règles (celui-ci !), un dé et un pion pour indiquer la hauteur du singe sur la carte Position du singe.

## GAGNER LA PARTIE

Le premier qui parvient à construire une tour de la même hauteur que celle du singe et qui arrive à lui coller une fessée gagne la partie. N'oubliez pas pour autant d'essayer de faire s'effondrer les tours de vos collègues et de protéger la vôtre contre leurs attaques. Si jamais la Pioche est épuisée, c'est le singe qui gagne.

## PREPARATION

- 1 Trouver la carte Position du singe et mettez-la de côté.
- 2 Distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- 3 Le reste des cartes forme la Pioche. Placez-la à la portée de tous les joueurs. À côté, prévoyez un espace pour la Poubelle, l'endroit où l'on place les cartes que l'on vient de jouer.

- 4 Utilisez le pion pour indiquer la hauteur de départ du singe sur la carte Position du singe. La hauteur de départ est égale à 14, moins le nombre de joueurs.
- 5 Le premier à jouer est celui qui fait le meilleur score au dé.

## DEPLACEMENT DU SINGE

Pendant le jeu, le singe va grimper ou descendre sur son tas d'ordures, suivant les effets des cartes qui vont être jouées. La carte Position du singe permet de savoir à quelle hauteur se trouve le singe, mettez ainsi le pion sur le nombre correspondant à sa hauteur et placez la carte de manière à ce qu'elle soit visible de tous. Le singe ne peut grimper au dessus de la hauteur 25 ou descendre en dessous de la hauteur 1.

## PHASE DE JEU

Le premier tour de jeu est celui du joueur qui a réalisé le meilleur jet de dé. Ensuite, c'est le tour de celui qui est à sa gauche et ainsi de suite. Un tour de jeu est constitué de 5 phases.

- 1 **TIRAGE** : Si vous avez 4 cartes ou moins dans votre main de jeu, tirez 2 cartes. Si vous en avez 5 ou plus, tirez seulement 1 carte.
- 2 **CONSTRUCTION** : Élevez votre tour avec une carte Bric-à-brac et/ou consolidez-la avec une carte Renforcement.
- 3 **ATTAQUE** : Attaquez vos adversaires avec des cartes Attaque. Vos adversaires peuvent se défendre à l'aide de cartes Défense.
- 4 **PAF LE SINGE !** : Si vous êtes à la même hauteur que le singe, vous pouvez essayer de lui coller une bonne fessée.
- 5 **DEFAUSSE** : Vous pouvez défausser jusqu'à 2 cartes de votre main de jeu à la Poubelle, sans les utiliser.

## TIRAGE

Vous tirez vos cartes dans la Pioche. Si vous avez 4 cartes ou moins dans votre main de jeu, tirez 2 cartes. Si vous avez 5 cartes ou plus, ne tirez qu'une seule carte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

## CONSTRUCTION

Vous pouvez élever votre tour en ajoutant une nouvelle carte Bric-à-brac en haut de votre édifice. Vous pouvez également consolider votre tour en mettant une carte Renforcement à côté de votre carte Bric-à-brac la plus élevée. Vous ne pouvez pas jouer plus d'une carte Bric-à-brac et plus d'une carte Renforcement à chaque tour, mais vous pouvez les jouer dans l'ordre que vous voulez. Cela veut dire que vous pouvez jouer une carte Renforcement sur votre carte Bric-à-brac la plus élevée, puis construire en hauteur avec une nouvelle carte Bric-à-brac. Une carte Bric-à-brac peut avoir plus d'une carte Renforcement.

## HAUTEUR

Votre hauteur est égale à la hauteur totale des cartes Bric-à-brac qui composent votre tour. La hauteur de chaque carte Bric-à-brac est indiquée par le nombre de ronds en haut à gauche. Vous êtes toujours installé au sommet de votre tour.

### EXEMPLE :

Si votre première carte Bric-à-brac est le Flipper, avec 2 ronds, vous êtes à la hauteur 2 (voir figure 1).  
Si votre prochaine carte Bric-à-brac est l'Enseigne lumineuse, avec 3 ronds, vous avez grimpé à une hauteur de 5 (voir figure 2).



figure 1



figure 2

## SOLIDITE

La stabilité de votre tour dépend de la Solidité de vos cartes Bric-à-brac. Chaque carte Bric-à-brac possède une valeur pour représenter cette Solidité. Si vous jouez une carte Renforcement sur une carte Bric-à-brac, vous augmentez la Solidité de votre carte Bric-à-brac.

### EXEMPLE :

La carte Bric-à-brac Enseigne lumineuse a une Solidité de 2. Si vous jouez une carte Renforcement Equerres métalliques avec un bonus de Solidité de +4, vous faites passer la Solidité de l'Enseigne lumineuse à 6.



## EFFETS SECONDAIRES

Certaines cartes Bric-à-brac et Renforcement ont des effets secondaires. Ce sont généralement des effets uniques qui sont déclenchés au moment où la carte est jouée. Si ces effets peuvent se répéter ou perdurer, c'est alors inscrit sur la carte.

## CATEGORIES

Chaque carte Bric-à-brac appartient à une catégorie : Ex : Mobilier, Illégal, Organique... Certaines cartes affectent une catégorie de cartes et peuvent ainsi affecter plusieurs cartes Bric-à-brac simultanément.

## DEPLACEMENT DE CARTES BRIC-A-BRAC

Si une carte Bric-à-brac est déplacée à un endroit différent dans une tour, voire dans une autre tour, ses cartes Renforcements restent toujours avec elle.

## ATTAQUE

Pour empêcher vos adversaires d'atteindre le singe avant vous, vous pouvez les attaquer en utilisant des cartes Attaque. En général, elles affectent une carte Bric-à-brac de votre adversaire, mais pas toujours. Vos adversaires ont accès à des cartes Défense qui peuvent enrayer ou stopper net vos offensives. Vous pouvez jouer autant de cartes Attaque que vous le voulez pendant votre phase d'attaque, mais une par une. Pour chaque attaque que vous faites, vous devez choisir l'adversaire que vous visez.

Il existe 3 sortes de cartes Attaque : **Corps à corps**, **Attaque à distance** et **Attaque sournoise**.

**Avec les cartes Corps à corps**, vous ne pouvez attaquer que les cartes situées à la même hauteur que vous. Comptez les ronds de vos cartes Bric-à-brac pour déterminer votre hauteur. Comptez ensuite les ronds sur la tour de votre adversaire pour savoir quelle carte Bric-à-brac vous pouvez attaquer. Si vous êtes plus haut que votre adversaire, vous ne pouvez attaquer aucune de ses cartes Bric-à-brac. S'il n'y a pas de carte Bric-à-brac dans votre tour, vous ne pouvez attaquer que les cartes Bric-à-brac à la base des tours de vos adversaires.

**Avec les cartes Attaque à distance**, vous pouvez attaquer n'importe quelle carte dans la tour de votre adversaire, peu importe sa hauteur.

**Avec les cartes Attaque sournoise**, vous pouvez attaquer vos adversaires de façon différente. Chaque carte Attaque sournoise porte un texte qui explique la façon dont se déroule l'attaque. Si l'Attaque sournoise n'a pas de bonus, cela signifie qu'il n'est pas possible de se défendre contre celle-ci en utilisant une carte de Défense qui ferait baisser le score de l'attaque.

Pour savoir si une attaque contre une carte Bric-à-brac est réussie, il faut jeter le dé. Le résultat du dé doit être supérieur au score de Solidité de la carte Bric-à-brac (en incluant les cartes de Renforcement). Les cartes Attaque et les cartes Défense peuvent modifier le résultat du dé.

## RESOUDRE LES ATTAQUES

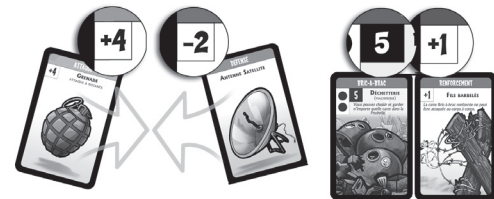
- 1 Jouez une carte Attaque et indiquez la carte Bric-à-brac que vous attaquez.
- 2 Calculez la Solidité de la cible, en ajoutant la Solidité de la carte Bric-à-brac et les bonus de Solidité de toutes ses cartes de Renforcement.

3 L'adversaire peut jouer une ou plusieurs cartes Défense qui vont affecter le résultat du dé. La plupart du temps, les cartes Défense réduisent le résultat. Sauf indication contraire précisée sur la carte, les cartes Défense se jouent avant le jet de dé.

4 Jetez le dé. Ajoutez les bonus d'attaque de la carte Attaque au résultat et déduisez les bonus de défense des cartes Défense. Si le résultat final est supérieur ou égal à la Solidité de la cible, la carte Bric-à-brac et ses renforcements sont détruits. Les cartes sont retirées de la tour et sont jetées à la Poubelle. Si le résultat est plus faible que la Solidité de la cible, rien ne se passe. Si le résultat du jet de dé est 1, l'attaque rate automatiquement, quel que soit le bonus d'attaque. Les cartes Attaque et les cartes Défense qui ont été utilisées sont jetées à la Poubelle, qu'elles aient fonctionné ou non.

### EXEMPLE :

Vous utilisez votre Grenade (bonus d'attaque de +4) pour attaquer la station la station de recyclage (Solidité 5) de votre adversaire, renforcée avec du Fil barbelé (Solidité +1). Votre adversaire utilise une Antenne satellite (bonus de défense -2) pour se défendre. Pour réussir votre attaque, vous devez obtenir un résultat de 6 (la Solidité de la cible : 5 + 1). Mais vous avez un modificateur de +2 sur le jet de dé (+4 -2), donc un résultat de 4 sur le dé sera suffisant.



## ATTAQUER SA PROPRE TOUR

La seule façon d'enlever des cartes de votre tour est d'attaquer vous-même votre tour. L'attaque se déroule comme n'importe quelle autre attaque. Vous pouvez même jouer des cartes Défense contre vos propres attaques si vous le désirez.

## COLLISIONS (QUAND VOTRE EDIFICE S'ECROULE)

Quand une carte Bric-à-brac est détruite, il se peut qu'elle laisse un trou dans votre tour. Les cartes Bric-à-brac et les cartes Renforcement qui sont au dessus du trou tombent sur la carte Bric-à-brac directement en-dessous ou bien sur le sol. Il en résulte une Collision. Il est nécessaire de faire un test de Collision pour les 2 cartes Bric-à-brac qui se tamponnent (ou pour une seule si elle heurte le sol). Il n'y a toutefois qu'un seul jet de dé, même si deux cartes Bric-à-brac sont concernées. Lancez le dé. Si la Solidité d'une ou de deux cartes Bric-à-brac (en prenant en compte les renforcements) est inférieure ou égale au résultat du dé, le ou les cartes Bric-à-brac en question ainsi que leurs cartes Renforcements sont envoyées à la Poubelle. Ainsi, de nouveaux trous peuvent apparaître, et d'autres cartes peuvent tomber, ce qui nécessite de nouveaux tests de Collision. Les Collisions s'arrêtent si aucune carte Bric-à-brac ne tombe ou si les cartes Bric-à-brac résistent et ne sont pas détruites.

## ET PAF LE SINGE !

Si vous êtes à la même hauteur ou plus haut que le singe, vous pouvez essayez de lui coller une fessée et gagner ainsi la partie. Lancez le dé et regardez sur le tableau pour savoir si vous avez réussi :

Votre hauteur	Jet de dé réussi
La même que celle du singe	2-6
1 niveau de plus que le singe	3-6
2 niveaux de plus que le singe	4-6
3 niveaux de plus que le singe	5-6
4 niveaux de plus que le singe	6

Avec 5 niveaux de plus, il est impossible de lui coller une fessée.

## DEFAUSSE

Si vous le désirez, vous pouvez vous défausser d'un maximum de 2 cartes de votre main de jeu. Ces cartes vont à la poubelle sans que vous ne vous en serviez.

## CARTES SPECIALES

Il y a un certain nombre de Cartes spéciales. Chaque Carte spéciale précise le moment où elle peut être jouée et l'effet provoqué. Une fois que la Carte spéciale a été jouée, mettez-la à la Poubelle.

## CONFLITS

Parfois, les effets des cartes vont créer des conflits. Réglez vos problèmes en appliquant ces principes :

- 1 Suivez les règles
- 2 Si une carte contredit les règles, appliquez l'effet de la carte
- 3 Si deux cartes se contredisent, appliquez l'effet de la carte qui a été jouée en dernier.

## REGLES OPTIONNELLES

Pour que le jeu soit encore plus amusant, vous pouvez essayer d'incorporer une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes. Ces règles vont rendre le jeu plus dynamique mais vont peut-être aussi rallonger la durée de la partie.

### Hauteur de départ aléatoire

Déterminez la hauteur de départ du singe en jetant un dé et en ajoutant 7 au résultat.

### Un singe plein d'entrain

A la fin du tour de jeu de chaque joueur, jetez un dé. Sur un résultat de 1, le singe descend d'1 niveau, et sur un résultat de 6, le singe grimpe d'1 niveau.

### L'attaque qui fait peur

Si une tentative pour fesser le singe échoue, le singe est effrayé et s'enfuit. Si vous étiez à la même hauteur que lui, il grimpe d'1 niveau. Si vous étiez plus haut que lui, il redescend d'1 niveau.

### Construction sans limite

Vous pouvez jouer autant de cartes Bric-à-brac et de cartes Renforcement que vous le désirez pendant la phase de Construction

## CREDITS

Crédits graphique par **Peter Hansson**. Illustrations par **Peter Svård**. Développement additionnel par **l'équipe Gigantoskop** : Daniel Ahlm, Linus Engström, Ola Janson, Christian Johansson, Christoffer Krämer, Erik Lundström, Jesper Moberg, Christoffer Nilsson, Magnus Persson, Johan Salomonson.



Pour plus d'informations : [www.gigantoskop.se](http://www.gigantoskop.se) (téléchargements et goodies).

Code top secret Paf le singe ! : BANANABITE

Cartes, règles et illustrations de Paf le singe ! © Gigantoskop 2003

Version française :

Traduction : **Tom Berjoan**  
Relecture : **Raphaël Bombayl**  
Réalisation : **Cyrielle Renaud**

**Paf le singe** est un jeu édité par Black Book Editions - 2005

26 rue Thomassin 69002 Lyon

E-mail : [blackbookeditions@wanadoo.fr](mailto:blackbookeditions@wanadoo.fr)



[www.blackbookeditions.fr](http://www.blackbookeditions.fr)

