

Stefan Dorra und Manfred Reindl

BANANA PARTY

Un jeu complètement bananesque de Stefan Dorra et Manfred Reindl pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

« *Du vent !* » s'écrie *Ben Banana*, le chef de la bande des singes, en bondissant d'une liane à l'autre. Tous les autres, bouche bée, le regardent disparaître en coup de vent dans les frondaisons. Sur quelle branche est-il allé se percher ?

Agitez les branches pour secouer Ben et sa bande, et chaparder leurs précieuses bananes !

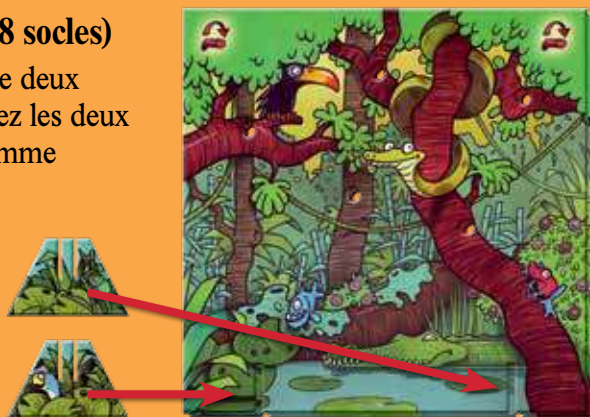
But du jeu

Chaque joueur suspend les singes de sa troupe aux branches de son choix dans sa jungle en 3D. Pendant la partie, les joueurs s'efforcent de déloger les singes adverses pour leur voler leurs bananes. Pour ce faire, ils tournent les branches des arbres : si un singe est suspendu de l'autre côté, il dégringole. Le joueur qui parvient à faire tomber un singe gagne le nombre de bananes qu'il portait (indiqué sur le dessin). Le joueur qui a rassemblé le plus de bananes remporte la partie.

Accessoires

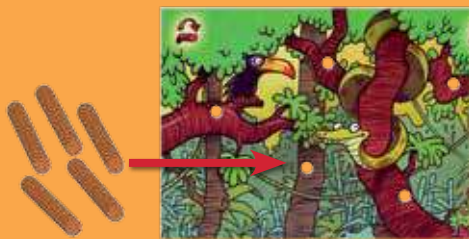
• 4 jungles (8 plaques et 8 socles)

Une jungle est composée de deux plaques et deux socles. Fixez les deux plaques sur deux socles comme ci-contre.



• 20 branches

Placez 5 branches (bâtonnets en bois) dans les trous de chaque jungle de façon à ce qu'ils dépassent des deux côtés.



• 16 singes

Chaque joueur reçoit une bande de singes (4 singes au verso identique) qu'il place devant lui.



• 30 bananes

Les bananes constituent la réserve générale et sont placées à portée de main.



• 1 dé

Collez un autocollant sur chacune des faces du dé.

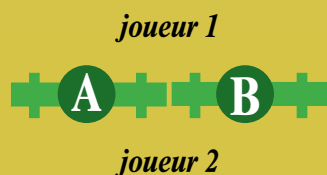


• 1 livret de règles

Mise en place

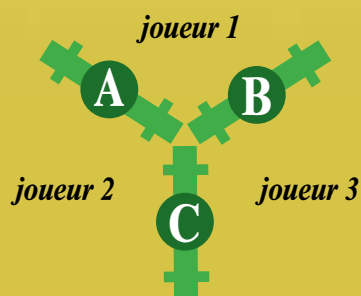
... pour 2 joueurs

Disposez deux jungles (A et B) entre les joueurs (comme indiqué ci-dessous) :



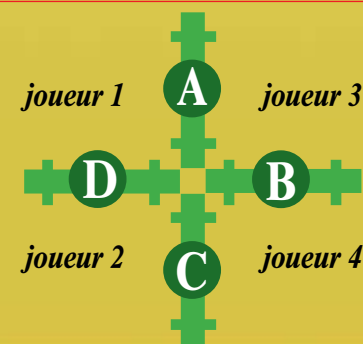
... pour 3 joueurs

Disposez trois jungles (A, B et C) entre les joueurs (comme indiqué ci-dessous) :



... pour 4 joueurs

Disposez quatre jungles (A, B, C et D) entre les joueurs (comme indiqué ci-dessous) :



Avant la partie...

Quel que soit le nombre de joueurs, **chacun d'entre eux fait toujours face à deux côtés de jungle** qu'il est le seul à voir.

En premier lieu, chaque joueur suspend **deux de ses singes** à chacune des jungles qu'il voit.

Note : il ne peut jamais y avoir plus de deux singes accrochés du même côté d'une jungle.



Règles du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est celui qui a vu le plus récemment un singe qui lance le dé en premier.

Que représentent les symboles du dé ?



Deux branches

Le joueur a le droit de **tourner deux branches** de son choix, de son côté de la jungle pour essayer de déloger les singes adverses.

Important :

- *Il faut toujours faire tourner les branches dans le sens des aiguilles d'une montre, pas l'inverse !*
- *Les joueurs peuvent tourner une branche où l'un de leurs propres singes est accroché : il ne dégringolera pas !*



Quand un singe **dégringole** de l'autre côté de la jungle, son propriétaire le montre au joueur actif. Celui-ci prend dans la réserve le **nombre de bananes** que portait le singe en question et les pose devant lui.

Le propriétaire du singe qui est tombé le place devant lui.



Trois branches

Le joueur a le droit de **tourner trois branches** !



Singe et branche

Ce symbole déclenche deux actions :

1. Tous les joueurs qui ont des singes posés sur la table, devant eux, doivent les suspendre aux branches de leur choix, de leur côté de la jungle.

N'oubliez pas : il ne peut jamais y avoir plus de deux singes accrochés du même côté d'une jungle.

2. Le joueur actif (celui qui a lancé le dé) peut **tourner une branche de son choix**.



Singe et banane

Ce symbole déclenche deux actions :

1. Tous les joueurs qui ont des singes posés sur la table, devant eux, doivent les suspendre aux branches de leur choix, de leur côté de la jungle.

N'oubliez pas : il ne peut jamais y avoir plus de deux singes accrochés du même côté d'une jungle.

2. Le joueur actif (celui qui a lancé le dé) reçoit **une banane de la réserve**.

Règle supplémentaire

- Si les **quatre singes d'un même joueur sont tombés des arbres**, celui-ci doit **immédiatement les replacer sur les branches de son choix**. Par exemple, si le joueur actif tire « deux branches » au dé et que le dernier singe d'un de ses adversaires tombe quand il tourne la première branche, ce dernier doit replacer immédiatement ses quatre singes. Ensuite, le joueur actif peut faire tourner la deuxième branche.

- Si un singe qui dégringole entraîne un autre dans sa chute, leur propriétaire **raccroche le deuxième singe à une branche**.

Fin de partie et vainqueur

Le jeu s'achève dès qu'il n'y a plus de banane dans la réserve. Les joueurs comptent les bananes qu'ils ont gagnées, et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire !