

Jack Bananas

Nouvelle
Version
2



Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, environ 30 minutes.

Un jeu de Pascal Notredame et Cédric Herkel, illustrations de Sophie Gerl et Silvère Oriat.

République bananière, île aux trésors, ou ville futuriste ... L'archipel Bananas est un endroit riche en aventures. Prenez le départ de cette course fantastique avec un seul objectif : battre le légendaire Jack Bananas, tenant du titre. Tous les coups sont permis, surtout le bluff, et en cas d'imprévu il ne vous reste plus qu'à devenir Fou volant. Attention car ça rime souvent avec accident !

Matériel

Avec 6 gobelets en cuir qui sentent la chèvre :

- 24 dés en bois *
- 6 plateaux Ile
- 6 pions Arbitrage *
- 1 pion Ravitaillement
- 1 pion Coupe Bananas
- 1 règle du jeu
- 6 aides de jeu *
- 6 disques en bois Avion *
- 6 autocollants Pilote *

(* de 6 couleurs différentes. Mettre les autocollants sur les disques en bois de mêmes couleurs)

REMARQUE :

Cette nouvelle version des règles est légèrement différente de celle au dos des aides de jeu, bien que celles-ci soient toujours utiles !



But du jeu

Inscrire son nom dans la légende en gagnant la prestigieuse Coupe Bananas. Il existe 2 variantes de cette célèbre course, plus ou moins difficiles :

- La **Coupe Bananas**, idéale pour découvrir le jeu (page 2).
- La **Coupe Super Bananas**, gens honnêtes s'abstenir (page 10).



Coupe Bananas

Mise en place

Ce qui suit illustre un **exemple** de mise en place pour une partie à 6 joueurs :



ASTUCES DE JACK

« Quand il y a beaucoup d'avions au départ, il peut être utile de mettre la face 3 avions visible pour la première île (1). D'ailleurs, plus il y aura d'îles avec la face 2 avions visible, et plus la course sera difficile avec de nombreux dépassements. Pour finir, libre à vous de **créer les parcours** de votre choix, le jeu se veut entièrement libre. Ainsi, pourquoi pas jouer à travers la pièce en y dispersant les îles ? » — Jack

Créez le parcours de la course en répartissant les 6 îles dans l'ordre de votre choix. Choisir pour chacune la face 2 ou 3 avions visible (1). **Surélevez-en certaines** à l'aide d'un ou plusieurs objets, ici les 1ère, 2e, 4e, et 6e îles (2). Dans cet exemple-ci, la 2e est plus haute que la 1ère.

Placez les avions au départ **devant la première île**, faces Pilotes visibles (3), et les pions Arbitrages au centre de la table, couleurs visibles (4). Placez le pion Coupe Bananas sur la dernière île (5), et le pion Ravitaillement sur l'île de votre choix, sauf les première et dernière îles (6).

Chacun tire une couleur au hasard et récupère tout le matériel de cette couleur : 4 dés, 1 aide de jeu, plus un gobelet (7). La mise en place varie toutefois suivant le **nombre de joueurs** :

NOMBRE DE JOUEURS

5 JOUEURS :

Pareil qu'à 6 joueurs, avec 1 couleur en moins.

4 JOUEURS :

2 couleurs en moins. Mettre toutes les îles avec la face 2 avions visible.

3 JOUEURS :

Chacun tire 2 couleurs au hasard et joue ainsi avec une **équipe de 2 avions** parfaitement indépendants.

2 JOUEURS :

Chacun joue avec une **équipe de 2 ou 3 avions**, au choix. Si 2 avions, mettre toutes les îles avec la face 2 avions visible.

Le matériel inutilisé est rangé dans la boîte. Il ne servira plus durant la partie.



Départ de la course



Le premier tour de jeu se découpe en **2 phases**, toujours dans le même ordre :

1. PILOTES
2. ARBITRAGES

1. Pilotes



Il s'agit de la phase principale du jeu, celle qui lui donne tout son piquant : **le bluff**.

A. Calculer sa vitesse

Tous les Pilotes calculent leurs vitesses **en même temps**. Il existe 2 types d'épreuves. Chacune dépend du **positionnement de l'île** qu'ils s'approprient à rejoindre.

ALTITUDE :

Si cette île est plus **haute** que le Pilote.



RASE-MOTTE :

Si cette île est plus **basse** que le Pilote.



3

Le joueur secoue **tous ses dés** dans son gobelet, puis retourne celui-ci devant lui à l'abri des regards. Il en regarde **discrètement** le résultat et calcule sa vitesse :

- Faire la somme de tous les dés indiquant **un chiffre**.
- Y ajouter le résultat de chaque . Celui-ci varie suivant le **type d'épreuve** :
ALTITUDE : Chaque  est égal à la valeur de son plus **GRAND** dé.
RASE-MOTTE : Chaque  est égal à la valeur de son plus **PETIT** dé.

Exemple 1 : CALCULER SA VITESSE

Bleu participe à une épreuve d'Altitude et Rouge à une épreuve de Rase-motte :



$$\text{Vitesse : } 2 + \text{banana} 4 + 4 + 3 = 13$$



$$\text{Vitesse : } 6 + 6 + \text{banana} 3 + 3 = 18$$

B. Annonce de la vitesse

Les Pilotes jouent à présent dans **l'ordre des couleurs** (de rose à bleu ou de 1 à 6).

L'un après l'autre, chacun **annonce une vitesse** ou bien passe son tour. Il n'est pas obligé de surenchérir sur les autres vitesses, et **le bluff est toujours permis**. Celle-ci doit être :

- Supérieure ou égale** à la vitesse minimale de l'île suivante.
- Différente** de toutes les vitesses déjà annoncées sur cette même île.



Vitesse minimale

ORDRE DES COULEURS



C. Lancer une accusation

A tout moment lors de l'annonce des vitesses, un avion en soupçonnant un autre de triche peut lui lancer une accusation. On vérifie alors immédiatement la **vitesse réelle** de l'accusé :

- L'accusation est **réussie** si la vitesse réelle est **inférieure** à celle annoncée.
- L'accusation est **perdue** si la vitesse réelle est **supérieure ou égale** à celle annoncée.

L'avion qui accuse place devant lui le pion Arbitrage de la couleur de celui qu'il **accuse** (exemple 2). La face visible **dépend du succès** de l'accusation :



Si l'accusation est réussie.



Si l'accusation est perdue.

Chaque avion ne peut lancer qu'une accusation par tour. Celle-ci peut être faite à tout moment tant que les déplacements vers l'île n'ont pas débuté. Si plusieurs joueurs accusent en même temps, ils se mettent d'accord. S'ils n'y arrivent pas, c'est l'accusé qui choisit l'un d'entre eux

A 2 ou 3 joueurs, des avions d'une même équipe ne peuvent pas s'accuser.



Exemple 2 : LANCER UNE ACCUSATION

Rose, Vert, et Orange participent à une épreuve d'Altitude :



Vitesse : 18 Vitesse annoncée : 18



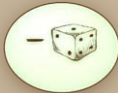
Vitesse : 18 Vitesse annoncée : 17



Vitesse : 10 Vitesse annoncée : 14

Orange triche. Rouge accuse Vert de triche. Il prend le pion Arbitrage vert côté perdu. Puis Jaune accuse Orange et gagne. Il prend le pion Arbitrage orange côté réussi.

Rouge :



Jaune :



D. Déplacements des Pilotes

Tout Pilote ayant passé son tour, ou pris en flagrant délit de triche suite à une accusation réussie, reste sur place. Tous les autres Pilotes avancent vers l'île suivante, dans l'ordre croissant de leurs vitesses annoncées et en respectant les dépassements.

DÉPASSEMENT

Chaque île accepte un maximum de 2 ou 3 avions, excepté la dernière île qui n'en accepte toujours qu'un seul. Si cette limite est déjà atteinte, tout nouvel avion en recule un de son choix, prenant ainsi sa place. Il n'y a toujours qu'un seul avion qui recule suite à un dépassement, et celui-ci ne joue plus durant la phase en cours.

Nombre maximum d'avions



5

Exemple 3 : PHASE PILOTE & DEPASSEMENT



Vitesse annoncée : 16



17



18



21



Dépassement :



Dans l'ordre, **Rose** annonce 18, **Vert** 17, **Orange** 14, **Jaune** passe son tour, **Rouge** 16, **Bleu** 21. **Rouge** accuse **Vert** à tort. Il prend le pion Arbitrage **Vert** qu'il pose devant lui côté perdu. **Jaune** accuse **Orange** et gagne. Il prend le pion Arbitrage **Orange** qu'il pose devant lui côté réussi. **Orange** et **Jaune** n'avancent pas. **Rouge** avance alors avec 16, suivi de **Vert** 17, **Rose** 18, puis **Bleu** 21. L'île n'acceptant que 3 avions, **Bleu** choisit de reculer **Vert**.

2. Arbitrages



Tout avion ayant pris un pion Arbitrage durant le tour en applique maintenant le résultat. S'il n'y a rien à faire durant cette phase, on passe au tour suivant : **Déroulement de la course**.

PILOTE

ACCUSATION RÉUSSIE :

Il **avance d'une île** en respectant les dépassements, puis **gagne 1 dé** de celui qu'il a accusé. Le perdant en choisit la couleur.



ACCUSATION PERDUE :

Il **perd 1 dé** de la couleur de son choix qu'il donne à l'adversaire de son choix.



S'il y a plusieurs pions en jeu, on les applique en respectant l'**ordre des couleurs** des avions qui les jouent. La couleur de chaque pion rappelle quel était l'avion accusé, et son dessin en précise le résultat. Tous les pions Arbitrage sont remis en jeu à la fin de la phase, puis on débute un nouveau tour : **Déroulement de la course**.

A 2 ou 3 joueurs, un échange de dé se fait toujours **en faveur d'un adversaire**, jamais au sein d'une même équipe.

Déroulement de la course



À présent, un tour de jeu se découpe en **4 phases**, jusqu'à la fin de la partie. S'il n'y a rien à faire durant une phase, on passe à la suivante. Si la Coupe Bananas est toujours en jeu à la fin du tour, un nouveau tour de jeu débute :

1. FOUS VOLANTS

2. PILOTES

3. RAVITAILLEMENTS

4. ARBITRAGES

1. Fous volants



Un Fou volant est un avion en difficulté qui tente le tout pour le tout. Il est utile de le devenir quand votre avion manque de dés. Cette phase se découpe en 2 parties :

A. Devenir Fou volant

« Qui veut devenir Fou volant ? »

Tout avion à qui il manque au moins 1 dé de sa couleur peut maintenant devenir Fou volant. Ceci n'est pas obligatoire, car cela comporte quelques risques. Il est retourné face cachée et joue dorénavant avec 1 seul dé de sa couleur. Tous ses autres dés sont rangés dans son gobelet. Il doit bien réfléchir avant de le devenir, car il ne pourra redevenir Pilote que de 3 manières : suite à un accident, à un ravitaillement, ou à une accusation perdue.

Pilote



Fou volant



B. Jouer les Fous volants

Tous les Fous volants lancent leurs uniques dés restants faces visibles, puis en appliquent les résultats en respectant l'ordre des îles et des couleurs :

ORDRE DES ILES ET DES COULEURS

Tous les Fous volants jouent en respectant l'ordre des îles : ceux en tête de la course d'abord, puis les suivants et ainsi de suite jusqu'aux retardataires. Si plusieurs sont présents sur la même île, ceux-là jouent dans l'ordre des couleurs. Ainsi, l'ordre des joueurs varie souvent durant la partie (exemple 4 phase 1).

Exemple 4 : ORDRE DES ILES ET DES COULEURS



Phase 1 : Fous volants
Jaune joue d'abord, puis
Rose, et Vert ensuite.

Phase 2 : Pilotes
Rouge joue en premier,
puis Bleu, et Orange en
dernier.

RESULTAT



Le Fou volant reste sur place.



Il avance d'une île en respectant les dépassements.



Il est victime d'un accident.



ACCIDENT

Si l'accident a lieu **avant** l'île de Ravitaillement, le Fou volant retourne au départ. S'il a lieu **sur ou après** le Ravitaillement, il reste sur celui-ci quelque soit le nombre d'avions s'y trouvant. Le Fou volant redevient alors **Pilote**. Il retourne son avion face visible et récupère tous les dés perdus de sa couleur, ainsi que tous ceux rangés dans son gobelet. Il jouera normalement à la **phase suivante** : PILOTES.

Exemple 5 : ACCIDENT

Vert, Rouge, puis Orange ont chacun un accident :



Vert retourne au ravitaillement bien qu'il dépasse la limite maximale de 2 avions ; Rouge reste au ravitaillement ; Enfin, Orange retourne au départ. Ils redeviennent Pilotes et récupèrent tous leurs dés.

2. Pilotes

Se joue comme la phase Pilotes du **premier tour** (page 3), à quelques détails près :

A. Calculer sa vitesse

Les Pilotes calculent leurs vitesses en comptant cette fois les dés qu'ils ont **gagnés** en cours de partie :

- Faire la somme de tous les dés **de sa couleur** indiquant **un chiffre**.
- Y ajouter le résultat de chaque , **quelque soit sa couleur**. Celui-ci varie suivant le type d'épreuve :

ALTITUDE : Chaque  est égal à la valeur du plus **GRAND** dé de sa couleur.

RASE-MOTTE : Chaque  est égal à la valeur du plus **PETIT** dé de sa couleur.

Exemple 6 : CALCULER SA VITESSE

Bleu participe à une épreuve d'Altitude et Rouge à une épreuve de Rase-motte :



Vitesse : $2 + \text{banana} 4 + 4 + \text{banana} 4 = 14$

Vitesse : $6 + 6 + \text{banana} 3 + 3 = 18$

B.C.D. Vitesses, accusations, déplacements

Les Pilotes jouent à présent dans l'ordre des îles et des couleurs (exemple 4 phase 2). Ainsi, on débute les annonces de vitesse sur une île **uniquement** lorsque les déplacements sur la précédente sont terminés. Quand tous les Pilotes ont joué, on passe à la phase suivante.

3. Ravitaillements



Un Pilote présent sur l'île de ravitaillement récupère auprès des autres joueurs **tous les dés perdus de sa couleur**. Le Fou volant y redevient **obligatoirement** Pilote. Il retourne son avion face visible, puis récupère tous les dés de sa couleur, ainsi que tous ceux rangés dans son gobelet.



4. Arbitrages



Se joue comme la phase Arbitrages du **premier tour** (page 6) à quelques détails près : un avion ne peut pas perdre le **dernier dé de sa couleur**. Dans ce cas, il le garde exceptionnellement. De plus, le résultat du pion Arbitrage est différent si l'avion l'ayant pris est Fou volant :

FOU VOLANT

ACCUSATION RÉUSSIE :

Il **avance d'une île** en respectant les dépassements, puis **gagne 1 dé** de celui qu'il a accusé et le range dans son gobelet. Le perdant en choisit la couleur.



ACCUSATION PERDUE :

Il est victime d'un **accident** (page 8).



DERNIERE ILE

La dernière île est celle qui se trouve à la fin du parcours avec la Coupe Bananas. Attention, un avion ne peut jamais aller **plus loin que la dernière île**, même s'il gagne une île suite à un arbitrage. Si la Coupe Bananas est toujours en jeu à la fin du tour, un nouveau tour de jeu débute.

Fin du jeu



Tout avion, qu'il soit Pilote ou Fou volant, présent sur la dernière île à la fin d'un tour de jeu gagne la partie. Il prend la Coupe Bananas et inscrit son nom dans la légende. La dernière île n'accepte toujours qu'un seul avion.



A 2 ou 3 joueurs, il suffit qu'un seul avion d'une équipe gagne la course pour que la partie prenne fin.



Coupe Super Bananas

Elle est presque identique à la Coupe Bananas, il est donc préférable de bien connaître celle-ci avant de continuer. La Coupe Super Bananas inclut toutefois **quelques nouveautés**, pour une course encore plus riche en rebondissements.

Acrobatie

Une nouvelle épreuve apparaît, laissant plus de choix dans la mise en place.

ACROBATIE :

Si l'île suivante est au **même niveau** que le Pilote.



- Chaque  est égal à la valeur du plus **GRAND dé de sa couleur**.
- Avoir au moins 1  **parmi tous ses dés**, quelque soit sa couleur.



Cette banane étant indispensable, le joueur annonce alors sa vitesse en précisant « **Avec banane** ».
Le bluff est toujours permis.

Exemple 7 : ACROBATIE

Bleu participe à une épreuve d'Acrobatie :



Vitesse : $6 + 3 + 4 + \text{banana } 6 = 19$ « Avec banane »

Super accident

Les règles d'accident s'appliquent normalement (*page 8*). De plus, le Fou volant qui en est victime doit choisir 1 **Pilote présent sur l'île** où a eu lieu l'accident, s'il y en a. Cet avion n'a pas de chance et est aussi victime de l'accident. Il **perd 1 dé** de la couleur de son choix qu'il donne à un adversaire, **toujours de son choix**. Un Fou volant gagnant ainsi un dé le range dans son gobelet. Un avion ne peut pas perdre le **dernier dé de sa couleur**.

Exemple 8 : SUPER ACCIDENT

Dans l'exemple 5 (*page 8*), après que **Vert** soit redevenu Pilote sur l'île de ravitaillement, **Rouge** doit choisir qui de **Rose** ou **Vert** est victime de son accident. Celui-ci n'a pas de chance et perd 1 dé de la couleur de son choix, qu'il donne à un autre avion toujours de son choix.

Bananas !

Si en calculant sa vitesse un Pilote obtient 3 «  » ou plus, quelque soit la couleur des dés ou le type d'épreuve, c'est « BANANAS ! » :

- Il dit « **BANANAS !** » quand vient son tour d'annoncer une vitesse.
- Il s'agit de la **vitesse maximale** et jouera en dernier sur son île.
- Il **avance de 2 îles** en respectant les dépassements pour chacune.

Si plusieurs Pilotes sur une même île annoncent « BANANAS ! », ils jouent dans l'**ordre des couleurs**. Le bluff est toujours permis, surtout quand il s'agit d'un « BANANAS ! ».



Exemple 9 : BANANAS !

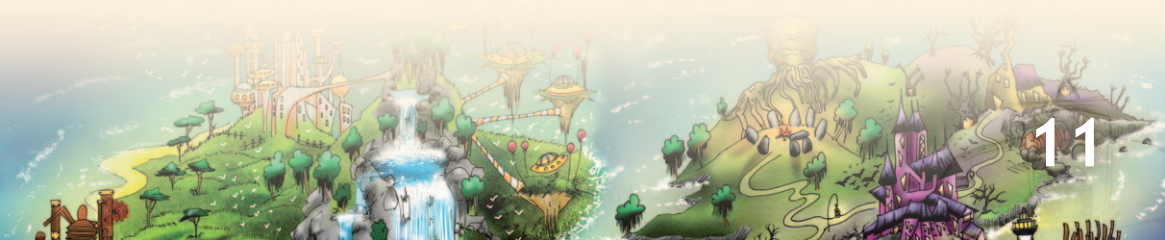
Vert participe à une épreuve d'Altitude :



Vert avance d'une première île et choisit de reculer **Orange**, puis il avance d'une deuxième île et recule **Bleu**.

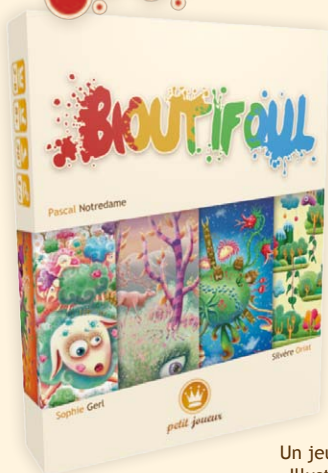
Remerciements

Je remercie particulièrement **Cédric Herkel** pour y avoir cru depuis le début. **Sophie** pour son talent et ses coups de gueule ; **François** et **Silvère** pour leurs inestimables conseils ; **Claire de Broche**, **Marie-Dominique Chevillard**, **Philippe Hofmann**, mes généreux mécènes ; **Miriam**, **Jeff**, et **Julien** pour m'avoir si souvent tenu boutique. **Stefan** pour son professionnalisme. **Paille édition** pour son investissement. Tous les testeurs, mes amis, ma famille et vous !



Petit Joueur vous présente :

BIOUTIFOUL



Vous êtes à la tête d'une galerie d'art et vous travaillez avec les plus grands artistes du moment. Vous faites la pluie et le beau temps sur leurs carrières. Chacune de vos expositions fait le tour du monde, et votre amour de l'art se mesure à coups de lingots d'or. Qui parmi vous aura la galerie la plus Bioutifoul ?

Matériel :

- 100 cartes
- Artistes
- Oeuvres d'art
- Expositions
- Influences
- Lingots d'or
- Règle du jeu



Un jeu de Pascal Notredame
Illustrations de Sophie Gerl
et Silvère Oriat



EXCLUSIF

Les 24 œuvres originales sur
www.bioutifoul.fr



petit joueur