

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



BANANAS

MATERIEL

1 plateau 2 dés 1 gorille 12 pions bananes 3 chimpanzés

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à marquer 9 bananes (points).

PRÉPARATION

Placer les bananes dans l'entrepôt (le centre du plateau). Un joueur prend Georges le gorille, l'autre commande les chimpanzés. Georges est placé sur une case vide (une case sans image de banane). Les chimpanzés sont alors placés sur d'autres cases vides.

DEROULEMENT DU JEU

A 2 joueurs, un joueur joue Georges et l'autre joueur commande les chimpanzés. A 3 ou 4 joueurs, un joueur contrôle Georges et les autres jouent en équipe pour commander les chimpanzés.

Mouvement : le plus jeune chimpanzé commence, puis Georges, puis un autre chimpanzé, puis Georges, puis le troisième chimpanzé et enfin Georges.

LE TOUR DU CHIMPANZÉ

Durant le tour d'un chimpanzé, on lance le dé et on déplace n'importe quel chimpanzé du nombre de cases indiqué par le dé dans une direction autour du plateau.

Si le chimpanzé s'arrête sur une case montrant l'image d'une banane ou de plusieurs bananes il doit, soit prendre les morceaux de banane qui sont là où en placer sur cette case. Si la case est vide on ajoute des bananes selon le nombre indiqué sur la case. S'il y a déjà des bananes sur la case, on prend les bananes.

Si le chimpanzé débarque sur un espace occupé par un autre chimpanzé, le joueur joue une 2^{ème} fois avec le même chimpanzé. Si le Chimpanzé passe sur une case ou débarque sur une case où un autre chimpanzé est dans un arbre, ce chimpanzé peut sortir de l'arbre sans risque. Sinon les chimpanzés doivent demeurer dans les arbres une fois chassés là par Georges.

Si le chimpanzé s'arrête sur un espace occupé par Georges il gifle Georges, l'assommant et lui faisant manquer un tour. Le chimpanzé doit s'arrêter exactement sur la case de Georges, il ne peut pas le dépasser. Si Georges est assommé, il peut être dépassé par un chimpanzé.

TOUR DE GEORGES

Si Georges débarque sur un espace avec des bananes il les prend. S'il n'y a aucune banane (seulement l'image) il ne fait rien. Si Georges passe ou s'arrête sur un espace avec un chimpanzé dessus, il chasse ce chimpanzé vers le haut de l'arbre. Si les 3 chimpanzés sont dans un arbre, ils doivent lui donner une banane pour redescendre. Chacun des trois chimpanzés descend alors librement. Cette récompense ne doit pas venir de l'entrepôt à moins que les chimpanzés n'aient aucune banane, Georges peut alors décider de prendre une banane de l'entrepôt ou d'une case. Si Georges est sur la case quand le Chimpanzé descend de l'arbre, Georges obtient un autre tour.

FIN DU JEU

Le jeu est fini quand Georges ou l'équipe de chimpanzés ont rassemblé 9 bananes ou plus.