



Le jeu qui rend Fu...

Banzaï ! est un jeu prévu pour 3 à 12 joueurs, mais nous recommandons des groupes de 5 joueurs ou plus.

Contenu

- 60 cartes, comprenant
 - 12 familles (Vache, Renard, Grenouille, Tortue, Canard, Chat, Cochon, Kangourou, Paresseux, Vautour, Koala, Lapin)
 - et, pour chaque famille, 5 personnages (Seigneur, Guerrier, Princesse, Gamin, Magicien)
- 11 pions « banzaïs ».
- Les règles du jeu.

Préparation

- **Prenez autant de familles de cartes qu'il y a de joueurs** (par exemple, pour 4 joueurs : Renard, Tortue, Chat et Grenouille). Les autres familles ne sont pas utilisées.
- **Mélangez les cartes**, puis distribuez en 5 à chaque joueur...
- Prenez un nombre de pions banzaïs égal au nombre de joueurs présents, **moins un**.
- **Disposez les pions banzaïs en cercle sur la table de jeu**, de façon à ce que chaque joueur se trouve à distance égale des pions. Il y aura donc un pion banzaï de moins sur la table, par rapport au nombre de joueurs.

Vous voilà prêt à jouer

Le but du jeu

L'objectif de chaque joueur est de tenter de reconstituer une famille entière, en réunissant dans sa main de carte tous les personnages de la famille : Seigneur, Guerrier, Princesse, Gamin, Magicien. La composition de la main de chaque joueur évolue à chaque tour de jeu, par des échanges de cartes entre les joueurs. Attention, les joueurs les moins rapides risquent de se faire éliminer !

Echange de cartes

Chaque tour de jeu va comporter plusieurs échanges de carte. Voici comment procéder

- **Chaque joueur choisit une carte dont il veut se séparer et la pose devant lui**, face cachée. Les joueurs gardent la main sur leur carte.
- Quand tout le monde a choisit sa carte et l'a disposée devant lui, **les joueurs font tous glisser leur carte, en même temps**, vers le joueur qui se trouve le plus près d'eux dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour se synchroniser, il est très fortement conseillé que tous les joueurs disent ensemble une petite phrase, par exemple : « Eeeeeeeet hop ! ». On fait traîner sur le « Eeeet » en s'assurant que tout le monde est prêt et sur le « hop ! », tout le monde fait glisser sa carte.
- Il faut alors rapidement prendre la carte que votre voisin a glissée devant vous, afin de voir si vous pouvez faire **une annonce**, (par exemple si vous avez réussi à obtenir une famille entière).
- Si personne n'a réussi à reconstituer une famille, et qu'aucune annonce ne se fait, chacun choisit à nouveau une carte et la pose devant lui. On débute alors un nouvel échange une fois tous les joueurs prêts. Eeeeeeeeeeeet hop !

Les annonces

Il existe trois types d'annonces :

1. « **Banzaï !** » C'est le but du jeu : quand un joueur réussit à reconstituer **une famille complète de 5 personnages**, il doit alors dire « Banzaï ! », à haute et intelligible voix, et peut simultanément s'emparer d'un des pions banzaïs posés sur la table. Il ne peut toutefois prendre un pion avant d'avoir annoncé « Banzaï ! ». Au moment où ils entendent cette annonce, les autres joueurs doivent impérativement s'emparer eux aussi d'un pion banzaï. Quand il n'y a plus de pions disponibles sur la table, on vérifie que la famille est belle et bien complète. Puisqu'il y a un pion de moins que de

joueurs, **le joueur sans pion banzaï est éliminé**. Si le joueur qui a annoncé « Banzaï ! » s'est trompé (il n'a pas réussi à réunir la famille), c'est lui qui est éliminé et non celui sans pion banzaï !

2. « **Stop !** » (1) Quand un joueur réunit **3 cartes de la même famille**, il peut choisir, s'il le veut, de crier « Stop ! ». Le jeu doit s'arrêter immédiatement. Le joueur à l'origine de cette annonce obtient alors le droit de **déplacer 2 pions banzaïs** au maximum, pour les disposer où il veut sur la table (cela peut lui conférer un avantage, ou bien gêner d'autres joueurs). Il doit auparavant montrer son jeu pour prouver qu'il possède bien 3 cartes de la même famille. Cette annonce ne peut être faite qu'une seule fois par tour de jeu.
3. « **Stop !** » (2) Quand un joueur réunit **4 cartes d'une même famille**, il peut, s'il le veut, crier « Stop ! ». Le jeu s'arrête immédiatement. Il doit montrer ses 4 cartes. Il peut alors **échanger sa place sur la table avec un joueur de son choix**. Les joueurs concernés se décalent donc pour lui faire de la place. On peut agir de la sorte pour se rapprocher de pions qui ont été déplacés, pour s'écartier des adversaires qui paraissent les plus dangereux, ou au contraire pour se rapprocher des plus en difficulté. On peut aussi se rapprocher des plus forts, si on a de l'honneur et le goût du défi ! Cette annonce ne peut être faite qu'une seule fois par tour de jeu.

Après un « Stop ! », le jeu reprend au moment où le joueur ayant fait l'annonce dit « Jeu ! ». Les autres peuvent alors annoncer d'autres « Stop ! », s'il y en a, ou alors « Banzaï ! ». Si un « Banzaï ! » et un « Stop ! » sont annoncés simultanément, le « Banzaï ! » l'emporte toujours. Il faut alors se saisir des pions banzaïs sur la table. Si le « Stop ! » est clairement annoncé avant, jouez le « Stop ! ».

Attention : quelle qu'en soit la raison, **si un ou plusieurs joueurs prennent ou font tomber un pion banzaï, en dehors de la situation 1** (réunion de 5 cartes d'une même famille et annonce « Banzaï ! »), ils sont éliminés. **Si un joueur crie « Banzaï ! » en dehors de la situation 1**, il est éliminé également. En revanche, les feintes gestuelles et vocales (ex : « Banz... » ou « Aie-aie ! ») sont fortement conseillées ! Évitez toutefois les formules trop proches, par exemple « Bantaï ! » ou « Manzaï ! ».

Attention (bis...) : un même joueur, avec une même famille de cartes, ne peut pas déplacer

les pions (« Stop 1») ET changer de place (« Stop 2 ») dans le même tour de jeu.

Fin du tour de J'eu

Quand des joueurs sont éliminés, c'est la fin du tour de jeu. Au début d'un nouveau de tour, arrangez-vous pour qu'il y ait **autant de familles de cartes que de joueurs, et un nombre de pions banzaïs égal au nombre de joueurs présents, moins un**. On mélange les cartes à nouveau, avant de les redistribuer.

Fin du j'eu

Au moment où il ne reste plus que deux joueurs dans la partie, c'est la finale ! Le dernier joueur à avoir été éliminé a bien entendu perdu, mais il joue tout de même la finale, qui va déterminer le vainqueur. On joue ainsi à trois, avec trois familles de cartes, mais il ne reste plus qu'un seul banzaï sur la table. Le troisième joueur, qui vient d'être éliminé, est là pour assurer le bon déroulement de la partie. Il a le droit, et le devoir même, d'annoncer « Banzaï ! » si c'est lui qui le réussit. Il a également le droit de feinter, et de faire un « Stop ! » pour déplacer à sa guise le banzaï restant.

Il n'a par contre pas le droit de prendre cet ultime pion banzaï, la finale étant destinée à départager les 2 derniers joueurs. En dehors de ça, les règles restent les mêmes. Dernière précision, pour ceux qui jouent avec les règles optionnelles, aucune des annonces optionnelles n'est possible pendant la finale.

Le vainqueur, le dernier joueur à ne pas être éliminé est le Banzaï Master !

Règles optionnelles

(pour des parties à 4 joueurs ou plus)

Nous vous conseillons d'intégrer ces règles progressivement, une fois les règles de base bien assimilées. Elles apporteront plus de diversité à Banzaï ! Mais peuvent être un peu complexes pour les débutants.

Si un joueur se trouve en possession d'une des combinaisons de cartes suivantes, il peut crier « Stop ! », et le jeu s'arrête (il doit toutefois montrer sa combinaison de cartes aux autres). **Toutes ces combinaisons ne peuvent être annoncées qu'une seule fois par tour de jeu.**

Réunion du troisième type :

- **Si un joueur possède 3 cartes « Guerrier »**, il peut, s'il le veut, enlever un des pions banzaïs posés sur la table, afin de rendre la partie plus dangereuse. À la fin de ce tour de jeu, deux joueurs seront donc

éliminés ! Au prochain tour de jeu, la partie reprend normalement, avec un pion banzaï de moins que de joueurs.

- **S'il possède 3 cartes « Seigneur »**, il peut demander à chaque joueur, y compris lui-même, de mettre 2 cartes face cachée sur la table. Il les récupère, en choisit 2 et redistribue les autres à sa guise, à raison de 2 par joueur.
- **S'il possède 3 cartes « Magicien »**, le joueur n'aura besoin pour le reste du tour de jeu que de 4 cartes d'une même famille pour prononcer un « Banzaï ! », 3 pour changer de place, et 2 pour déplacer les pions.
- **S'il possède 3 cartes « Gamin »**, le joueur peut tirer une carte au hasard dans la main de l'un des adversaires de son choix. Le jeu reprend normalement, si ce n'est que, jusqu'à la fin du tour, un joueur va jouer avec 6 cartes, tandis qu'un autre n'en aura que 4...
- **Si un joueur, avec 3 cartes « Princesse » dans sa main doit être éliminé** car il n'a pu se saisir d'un pion banzaï assez rapidement, ou parce qu'il a été victime de la feinte d'un adversaire, **il est alors gracié et n'est pas éliminé**. On redistribue alors les cartes, et un nouveau tour de jeu commence. En revanche, les 3 Princesses ne permettent pas d'enfreindre les règles de la feinte, d'annoncer « Banzaï ! » ou de se saisir d'un pion sans avoir réuni une famille. Dans ce cas là, le joueur est éliminé. De plus, quand la combinaison des 3 Princesses a été utilisée dans un tour, elle ne fonctionne à nouveau qu'à partir du moment où il y a une élimination. Si un joueur a été éliminé dans un tour où une grâce due à la combinaison des 3 Princesses a été accordée, la combinaison fonctionnera normalement au tour suivant. Sinon, il faut attendre la prochaine élimination.

Oui, maître !

- **Si un joueur possède 1 carte Seigneur et 1 carte Princesse** de la même famille, il peut proposer un **mariage arrangé** et **échanger sa Princesse contre une autre** carte Princesse avec l'accord d'un autre joueur. **Les deux familles des cartes échangées sont maintenant unies** par des liens sacrés, et ne constituent dès lors plus **qu'une seule et même famille**. Si un joueur regroupe 3, 4 ou 5 cartes provenant

indifféremment de ces deux familles, il peut faire les annonces correspondantes.

- **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Guerrier** de la même famille, le joueur peut provoquer un **duel** avec un autre joueur. Les deux joueurs s'installent alors face à face, et placent un pion banzaï entre eux. Les autres joueurs placent chacun un pion devant eux. En cas d'annonce « Banzaï ! », les joueurs sont libres de prendre le pion de leur choix, mais l'éliminé sera sans doute l'un des deux duellistes. Que le meilleur gagne !
- **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Magicien** de la même famille, le joueur peut user **des dons de voyant** de son magicien pour voir le jeu de 3 adversaires.
- **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Gamin** de la même famille, il peut faire un **caprice** : jusqu'à la fin du tour de jeu, au moment de l'échange de cartes, le joueur a le droit de prendre et de regarder la carte posée devant lui **avant tout le monde**. Il annonce ensuite le « Eeeeet hop ! », afin d'indiquer aux autres joueurs qu'ils peuvent prendre leur carte.

Attention : ces annonces ne peuvent être utilisées **qu'après la distribution des cartes ou après le premier échange**. Ensuite, elles sont sans effet. La même carte Seigneur ne peut être utilisée que dans **une seule annonce** « Oui Maître ! » par tour de jeu.

Donne-moi ta main...

- **Si un joueur possède une carte de chaque type** (Guerrier, Magicien, Seigneur, Princesse, Gamin) et que ces cartes appartiennent toutes à des familles différentes, le joueur a le droit de regarder le jeu de 2 adversaires et d'échanger sa place et/ou son jeu avec celui de son choix.

Pour de nouvelles règles optionnelles
www.blackbookeditions.fr

Crédits

Banzaï ! est un jeu de **Tom Berjoan**

Remerciements de l'auteur : merci aux soirées de Tignes !!

Illustrations : Franck Drevon
Réalisation : Cyrielle Renaud
Relecture : Raphaël Bonibayl

Banzaï ! est un jeu édité par **Black Book Éditions**

26 rue Thomassin 69002 Lyon - blackbookeditions@wanadoo.fr

© Black Book Éditions 2005