

BLUE BANANA

Le jeu de cartes pour réflexes anticonformistes

De 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

Une banane bleue, un flamand vert et une balle de basket rose : rien de ne va plus ! Il faut sortir des sentiers battus car seul le plus rapide d'entre vous pourra rassembler le maximum de cartes aux couleurs et motifs recherchés. Et... qui finira par attraper la Banane Bleue ?

CONTENU DE JEU :

109 cartes-motifs (avec des motifs sur les 2 faces)



1 carte mode de jeu



1 règle du jeu

20 jetons-pénalités (15 petits et 5 grands)



1 banane bleue „Blue Banana“



BUT DU JEU :

Le but du jeu est de récolter le plus de cartes, en distinguant correctement les caractéristiques recherchées.



PRÉPARATION DU JEU :

- Avant la première partie, détache tous les jetons de leur carton.
- Mélange bien les cartes-motifs. Prends-en 16 pour former une pioche-modèle séparée sur laquelle tu places la carte mode de jeu du côté où l'encoche verte est visible.
- Avec le reste des cartes-motifs, forme 8 pioches de tailles semblables et dispose-les en cercle au centre de la table de sorte qu'elles soient accessibles pour tous. Ces cartes représentent l'étalage.



- Pose la *Banane Bleue* au centre du cercle.
- Chaque joueur reçoit un petit jeton-pénalité. Mets les jetons restant à côté de la pioche-modèle.

LES CARTES MOTIFS :

Chaque carte indique un motif. Chaque motif est d'ordinaire associé à une couleur bien définie :



Les cartes-motifs représentent ces mêmes motifs mais dans des couleurs qui ne leur correspondent absolument pas ! Au dos des cartes, il y a à chaque fois le « négatif » qui va avec.

Par exemple :



La première face représente une **fraise** : la couleur correspondante ne devrait pas être bleu mais bien **rouge** ! Qui voudrait donc manger une fraise bleue après tout ? Le **bleu** convient à la baleine.

C'est pourquoi on trouve une **baleine** rouge au dos de la fraise bleue : il s'agit de son « négatif ».

D'autres exemples :



verte flamant -
rose grenouille



bleue banane -
jaune baleine etc.

Le dos de chaque carte-modèle (le « négatif ») indique les caractéristiques qu'il te faut rechercher.

Les motifs de la bonne couleur sont donc :

Cette page peut être
exposée durant la partie



La banane jaune



La grenouille verte



La baleine bleue



L'aubergine violette



Le flamand rose



La fraise rouge



Le ballon de basket orange



Le haut-de-forme noir

DÉROULEMENT DU JEU :

Blue Banana se joue en 8 manches. Après chaque manche, on établit un score. Le dernier à avoir mangé une banane commence.

Une manche se déroule de la façon suivante :

Le joueur qui commence tire les deux cartes du dessous de la pioche-modèle et les place côte-à-côte à côté de la pioche-modèle, de sorte qu'elles soient bien visibles de tous. Ces deux cartes-modèles indiquent la recherche à effectuer : quelles couleurs et quels motifs tu dois chercher !

Attention :

Lorsque tu tires ces 2 cartes-modèles, prends soin de t'assurer que chaque joueur a eu le temps de les observer afin que personne ne parte avec un avantage injuste !

Si tu tires deux cartes-modèles parfaitement identiques, remets-en une de nouveau dans la pioche et tires-en une nouvelle.

Ensuite, tout le monde joue simultanément ! Il faut réussir à attraper autant de cartes que possible des huit pioches en respectant les caractéristiques indiquées par les cartes-modèles. C'est-à-dire être capable de penser d'une autre façon : quelles couleurs ont d'habitude les motifs représentés sur les cartes-modèles ? Et quels motifs correspondent aux couleurs indiquées ?

Attention :

On ne collecte les cartes qu'avec une seule main. Une carte prise par un joueur ne peut être reprise par un autre joueur.

Chaque carte-modèle impose 2 caractéristiques qui doivent s'appliquer à au moins :

- Une **couleur** : la vraie couleur du motif représentée
- Un **motif** : le vrai motif correspondant à la couleur représentée

Exemple :



Cherche les cartes possédant au moins l'une des caractéristiques suivantes :

Un **motif rose** : la vraie couleur du flamand

Une **grenouille** de n'importe quelle couleur : le vrai motif correspondant à la couleur verte

Un **motif jaune** : la vraie couleur de la banane

Une **baleine** de n'importe quelle couleur : le vrai motif correspondant à la couleur bleue

Au dos des cartes-modèles se trouve ainsi les motifs et les couleurs qu'il faut chercher. On ne donne la solution qu'à la fin de la manche lors de l'établissement du score.



D'après les cartes-modèles, les joueurs doivent attraper la **baleine orange**, la **grenouille rose**, la **grenouille rouge** et le flamand **jaune**. Si l'une des cartes en-dessous de ces dernières correspond aux cartes-modèles, tu peux également la prendre.

Lors de la récolte des cartes, de nouvelles possibilités apparaissent au cours de la manche. Lorsque tu prends une carte, celle d'en-dessous est découverte et elle peut possiblement correspondre à l'une des caractéristiques recherchées.

Remarque : si l'une des huit pioches est vidée lors d'une manche, on joue simplement avec les pioches restantes.

Dès que tu estimes que plus aucune des cartes présentées ne correspond aux cartes-modèles, empare-toi de la *Banane Bleue* au centre de la table afin de mettre fin à la manche et de passer au comptage des scores.

LE SCORE :

Retourne les deux cartes-modèles afin qu'elles montrent le « négatif » de chaque caractéristique.



Regarde alors si les cartes que tu as rassemblées correspondent aux négatifs révélés. On considère comme **faute le fait** :

- **D'avoir pris une carte non correspondante**, qui ne représente ni une couleur, ni un motif associé.
- **D'avoir attrapé la Banane Bleue trop tôt**, alors qu'il y avait encore des cartes correspondantes disponibles.

Pour chaque erreur, tu dois te défausser d'autant de cartes que de jetons-pénalités en ta possession. Si les cartes que tu as gagnées durant ce tour ne suffisent pas à ta défausse, tu devras te défausser de cartes collectées lors des manches précédentes. On ne peut cependant pas aller en-dessous de zéro carte.

Exemple:



Tu as attrapé la fraise verte. Malheureusement, il s'agit d'une erreur car elle ne correspond à aucune des caractéristiques des cartes-modèles. Les cartes à prendre sont soit roses, soit jaunes, et leur motif est soit une grenouille, soit une baleine.

Les cartes erronées et défaussées sortent du jeu et sont placées dans la boîte.

Si tu as attrapé la *Banane Bleue* alors qu'il ne restait en effet aucune carte correspondante sur les pioches, tu gagnes un **bonus**. Tu peux alors ajouter aux cartes que tu as récoltées durant cette manche les deux cartes-modèles. En cas d'erreur, ces deux cartes sortent du jeu et sont placées dans la boîte.

LE COMPTE DES JETONS-PÉNALITÉS

Après les défausses, compte le nombre de cartes que tu as récoltées. Pour cela, ajoute les cartes gagnées lors de cette manche à celles que tu as gagnées lors des précédentes. Celui qui a rassemblé le plus de cartes en tout reçoit un petit jeton-pénalité. En cas d'égalité, tous les joueurs ex-aequo gagnent un petit jeton-pénalité. Attention, plus un joueur a de jetons-pénalités plus il aura de cartes à défausser en cas d'erreur.

Si tu as déjà 4 petits jetons-pénalités et que tu en reçois un 5^{ème}, échange-les contre un grand jeton. Le grand jeton-pénalité vaut ainsi 5 petits. Quand tu as un grand jeton, tu ne peux plus recevoir d'autre jeton-pénalité. Le nombre maximum de cartes dont tu dois te défausser en cas d'erreur est donc de 5 cartes.

Place tes jetons-pénalités sur la pile de tes cartes déjà gagnées. Tu n'en auras plus besoin jusqu'au prochain score.

LE DEBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

Les cartes de l'étalage restent telles qu'elles sont et on remet la *Banane Bleue* au centre. Le joueur ayant attrapé la *Banane Bleue* commence la nouvelle manche et tire deux nouvelles cartes du dessous de la pioche-modèle. Et c'est parti pour une nouvelle collecte de cartes !

FIN DU JEU :

La partie prend fin après le score de la 8^{ème} manche, lorsque la pioche-modèle est épuisée. Chaque joueur compte alors le nombre de cartes qu'il a gagné. Le joueur ayant récolté le plus de cartes est le vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

VARIANTE

Les deux variantes suivantes présentent un plus grand challenge et la préparation du jeu est la même.

Variante 1:

On joue avec la carte mode de jeu tournée du côté de la croix rouge. Lors de cette variante, tu dois penser encore autrement : ne cherche pas les cartes correspondant aux cartes-modèles tirées, mais au contraire toutes les cartes qui ne leur correspondent PAS. C'est le monde à l'envers.

Exemple :



Si tu as tiré les cartes-modèles du flamand vert et de la banane bleue (comme dans l'exemple précédent), alors toutes les cartes sont justes **SAUF** les cartes **roses** (la vraie couleur du flamand) et **jaunes** (la vraie couleur de la banane) ainsi que celles qui représentent une **grenouille** (le vrai motif vert) ou une **baleine** (le vrai motif bleu). Tu peux cependant collecter la fraise verte, le flamand violet, la banane bleue et la balle de basket bleue.

Sachant que tu gagnes plus de cartes par manche lors de cette variante, fais d'autant plus attention à ne pas les défausser.

Variante 2:

Pour les pros de *Blue Banana*, il existe une variante encore plus exigeante : retourne la carte mode de jeu de l'autre côté à chaque manche.



La partie commence avec le jeu standard, donc l'encoche verte. Pour la deuxième manche, retourne la carte mode de jeu du côté de la croix rouge et joue la manche selon les règles de la variante 1. Pour la troisième manche, retourne de nouveau la carte mode de jeu du côté de l'encoche verte, etc. jusqu'à ce que les 8 manches soient terminées.

Si tu as des questions ou de remarques à propos de « **Blue Banana** », adresse toi à :

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien ou bien par mail à l'adresse info@piatnik.com

Graphisme: Yvonne Tauss II www.yvonnetauss.com

Attention ! Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement. Prière de conserver l'adresse .

Retrouvez nous sur



www.facebook.com/piatnikjeux