



EDWARD CHAN BANANA BANDITS

Auteur : Edward CHAN

Concept et développement du projet : ER FAMILY

Artiste : Tommy NG @ Paperbox Creations

Remerciements particuliers à Hims CHU, Pedro Pereira & Andre Thompson.

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture et mise en page : François Haffner

2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, durée : 30 minutes

Le boss des Banana Bandits est sur le point de prendre sa retraite et il voudrait choisir, parmi ses hommes de main, celui qui sera le plus à même de devenir son successeur. Celui qui sera le premier à obtenir 3 pièces Banana en or pourra prétendre devenir le chef des Banana Bandits. Les pièces Banana en or sont obtenues en rassemblant les pièces gorille détenues par les autres gorilles.

Attrapez les pièces des autres gorilles pour revendiquer la victoire ! Un combat féroce est sur le point de commencer !

CONTENU (IMAGES NON CONTRACTUELLES)



1 Tour

Banque Banana



4 séries de figurines
gorille en carton et leurs
jetons respectifs



44 pièces gorille



10 pièces
Banana en or



8 dés



40 cartes

BUT DU JEU

Vous avez pour but de devenir le nouveau chef des Banana Bandits. Vous devez récupérer des pièces gorille pour les convertir en pièces Banana en or. Le premier joueur qui aura 3 pièces Banana en or remportera immédiatement la partie et deviendra le nouveau chef du gang.

MISE EN PLACE

- 1** Installez la tour dans la boîte.
- 2** Chaque joueur choisit un gorille, prend la figurine, le jeton et 1 pièce gorille correspondante.
- 3** Remettez les pièces gorille restantes dans la banque (sur les rayons dans la boîte).




- 4** Mélangez les cartes et distribuez-en **6** au premier joueur et **5** à chacun des autres joueurs.
- 5** Placez la pioche face cachée sur le toit ainsi que les pièces Banana en or. Chaque lieu de conversion possède **5** pièces.
- 6** Placez les 8 dés sur la table pour qu'ils soient accessibles à tous les joueurs.

COMMENT JOUER

1. Le joueur qui aime le plus les bananes devient le premier joueur, les autres joueurs joueront leur tour dans le sens horaire.
2. Le premier joueur choisit une fenêtre à laquelle il accroche son gorille avant de commencer la partie, ensuite, les autres joueurs font de même.
3. La partie commence : à chaque tour le joueur actif a **3 points d'action (PA)**. Vous pouvez choisir de réaliser les actions suivantes dans n'importe quel ordre : (chaque action nécessite 1 PA).

SE BATTRE

Utilisez 1 PA pour attaquer un adversaire qui se trouve sur une fenêtre adjacente ou en face. Les attaques sont résolues en lançant les dés. Chaque joueur a 6 pouvoirs pour se battre (qui valent 6 dés à lancer). Le joueur actif lance les dés en premier et ensuite c'est à celui qui se défend. Celui qui a **le plus de «  »** remporte le combat. Les deux joueurs qui se battent, peuvent jouer des cartes pendant le combat.

Si le résultat du lancer est « **tous blancs** », le joueur remporte le combat immédiatement.



PIOCHER DES CARTES

Utilisez 1 PA pour piocher des cartes et refaire votre main jusqu'à 5 cartes si votre gorille est arrêté **au premier étage (en bas)**. Si la pioche est vide, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.



SE DÉPLACER

Utilisez 1 PA pour déplacer votre gorille pour avancer **jusqu'à 3 fenêtres** adjacentes inoccupées, uniquement horizontalement ou verticalement.


Vous ne pouvez pas passer ou vous arrêter sur une fenêtre occupée.

Vous pouvez changer de direction pendant le déplacement.

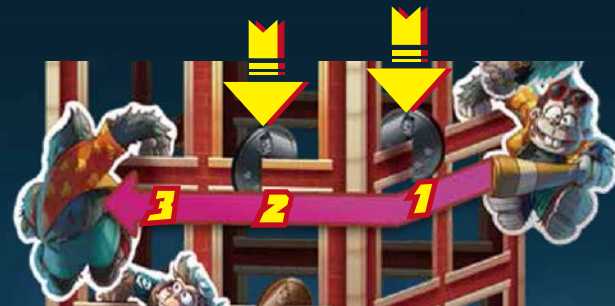


RÉCUPÉRER


Utilisez 1 PA pour récupérer **toutes** les pièces de gorille qui sont accrochées à la fenêtre sur laquelle votre gorille s'arrête.

Si l'attaque est réussie (le joueur actif a le même nombre ou plus de «  »),

déplacez le gorille qui se défendait de 3 cases en ligne droite et aussi loin que possible de la fenêtre de départ. Le gorille qui a été frappé perd une de ses pièces gorille à la banque sur chacune des fenêtres par lesquelles il passe (y compris sur celle d'où il est parti mais pas sur celle sur laquelle il s'arrête). Après cela, le joueur qui attaquait vole 1 pièce gorille dans la pile de celui qui se défendait. Si celui qui se défend n'a pas de pièces, alors aucune pièce ne peut être volée.





Si le résultat aux dés est « tous blancs », le joueur gagne le combat immédiatement.

Par exemple, si celui qui attaque obtient seulement des blancs, il remportera le combat immédiatement, celui qui se défend ne lancera pas les dés. Si celui qui se défend a seulement des blancs, il bat automatiquement n'importe quel nombre de «  » obtenu par celui qui attaque.

Si l'attaque est manquée (le joueur actif a moins de «  » que celui qui défend),

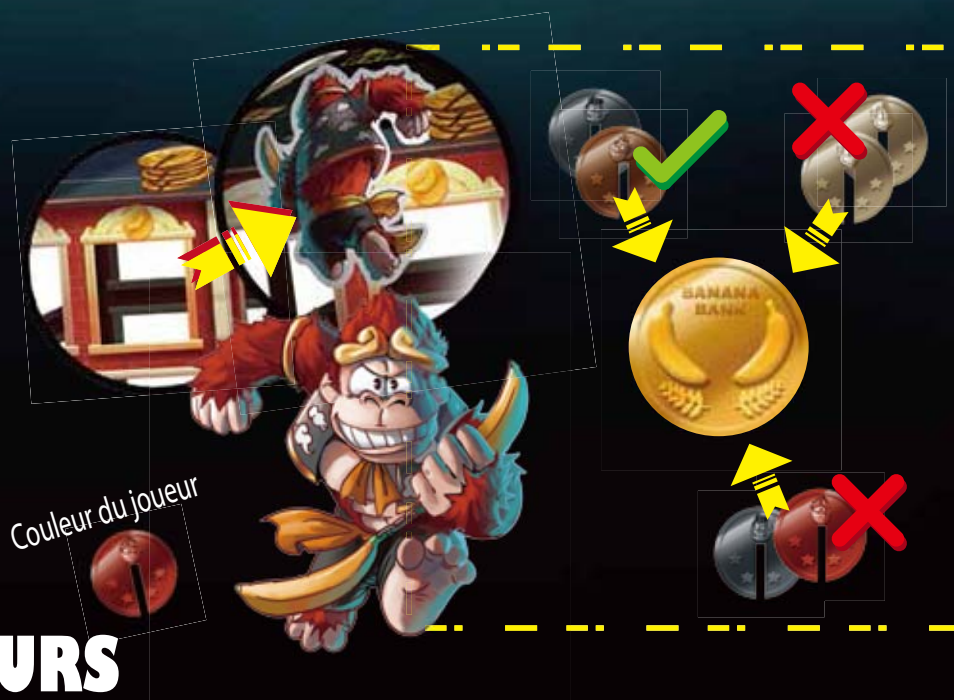
alors rien ne se passe. Pour celui qui attaque cela compte quand même pour un PA dépensé pour avoir attaqué.

4. Le joueur actif est libre de jouer des cartes pour améliorer ses actions, cela ne coûte pas de PA. Le joueur actif peut utiliser autant de cartes qu'il veut. Les cartes avec «  » doivent être combinées avec l'action indiquée. Les joueurs qui ne sont pas actifs peuvent seulement jouer des cartes avec «  » pendant les combats. Chaque carte a son propre effet et ses conditions de jeu. Toutes les cartes utilisées doivent être défaussées sur la table. Si le joueur dont c'est le tour a plus de 5 cartes en main à la fin de son tour, il doit défausser des cartes pour redescendre à 5 cartes en main.

5. Il y a deux lieux de conversion sur le 4^e étage (en haut). Le joueur actif peut convertir n'importe quelle série de 2 pièces gorille récupérées qui ne sont pas de sa couleur en 1 pièce Banana en or. Vous n'utilisez pas de PA pour la conversion.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui a récupéré 3 pièces Banana en or remporte immédiatement la partie et devient le chef des Banana Bandits.



VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Un des côtés de la tour (avec un lieu de conversion) est une zone interdite, personne ne pourra passer ou s'arrêter sur ce côté pendant la partie.



APERÇU DES CARTES



Cette carte est jouée pour améliorer des actions spécifiques.



Les deux joueurs (attaquant et défenseur) peuvent utiliser ces cartes.

2X



ATTAQUE ULTIME

Le joueur actif peut jouer cette carte pour attaquer n'importe quel autre joueur et ce sans tenir compte de la distance. Cette carte ne peut être jouée que lors de l'action « se battre ».

2X



ADJACENT

Le joueur actif peut récupérer toutes les pièces gorille sur UNE fenêtre adjacente (pas en diagonale) sans être obligé de s'y déplacer. Cette carte ne peut être jouée que lors de l'action « récupérer ».

2X



ÉVITER UNE ATTAQUE

Celui qui défend peut jouer cette carte à n'importe quel moment pendant le combat pour annuler l'attaque (même après avoir lancé ses dés). Le joueur actif est toujours considéré comme ayant dépensé le point d'action nécessaire à cette attaque.

10X



POUVOIR DES BANANES (+1 dé)

POUVOIR DES BANANES (+2 dés)

Les deux joueurs (attaquant et défenseur) peuvent jouer cette carte avant de lancer leurs dés. Si elle est jouée, le joueur peut ajouter 1 ou 2 dés supplémentaires à son lancer (en fonction de la carte jouée).

5X



Plusieurs cartes peuvent être jouées pour augmenter le nombre de dés à lancer et ce sans limite. Cette carte ne peut être jouée que lors de l'action « se battre ».

RELANCER TOUS LES DÉs

Les deux joueurs (attaquant et défenseur) peuvent jouer cette carte pour relancer les dés. Si elle est jouée après que l'attaquant ait lancé ses dés mais avant que le défenseur n'ait lancé les siens, l'attaquant peut relancer ses dés. Si elle est jouée après le lancer du défenseur, alors cette carte ne concerne que le défenseur. Les joueurs peuvent utiliser cette carte pour relancer leurs propres dés.

4X



2X



PIOCHER SUR UN ÉTAGE ENTIER

Le joueur actif choisit un des étages de l'immeuble et vole 1 carte à chaque joueur sur cet étage. Les cartes volées peuvent être jouées immédiatement.

2X



ÉCHANGER DES PIÈCES

Le joueur actif choisit un joueur (cela peut être lui-même) pour échanger une pièce gorille récupérée contre une autre pièce de la banque. Le joueur actif choisit quelles pièces sont échangées.

2X



VOLER 1 CARTE

Le joueur actif peut voler 1 carte dans la main d'un joueur de son choix. La carte volée peut être utilisée immédiatement.

2X



SUPER POUVOIR (+1 ACTION)

Le joueur actif peut utiliser cette carte pour gagner 1 point d'action supplémentaire pour ce tour de jeu.

2X



ÉCHANGE DE POSITION

Le joueur actif peut échanger la position de deux gorilles, le sien y compris.

5X



VENGEANCE

Les deux joueurs (attaquant et défenseur) peuvent jouer cette carte. Elle doit être jouée avant que les dés ne soient lancés. Si le joueur qui a joué la carte remporte le combat, il peut voler une pièce gorille supplémentaire au perdant. Cette carte ne peut être jouée que lors de l'action « se battre ».