

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



Nananananère

★ 2 à 4 joueurs - 20 min ★

Nous appellerons cartes **Munitions** toutes les cartes sur le dos desquelles est marqué **Munitions**. Nous appellerons cartes **NaNaNaNaNère** toutes les cartes sur le dos desquelles il est inscrit **NaNaNaNaNère**. Les joueurs sont nommés «élèves».

Le but du jeu d'avoir le plus de cartes NaNaNaNaNère à la fin de la partie.

Mise en Place

Disposez **10** cartes **NaNaNaNaNère** en tas face cachée au milieu de la classe, en introduisant la **carte Dring Dring Dring** au hasard parmi les **4** dernières. Distribuez **7** cartes **Munitions** et une carte aide-mémoire à chaque élève. L'élève

qui avait la meilleure moyenne en CM1 commence la partie.

Déroulement de la bataille

Le premier élève (l'attaquant) attaque en duel un élève de son choix (le défenseur), en posant devant le défenseur : **1, 2 ou 3** cartes **Munitions** faces cachées. Le défenseur riposte vaillamment par le **même nombre de cartes Munitions** qu'il pose faces cachées devant l'attaquant. Puis les deux élèves retournent leurs cartes.

Le vainqueur du duel est celui qui a le plus gros score. Le duel est réglé comme suit :

1- *On applique l'effet des cartes « spéciales » :*

V'la l'dirlo : le duel est annulé (aucune autre carte spéciale n'est appliquée) et chacun reprends **ses** cartes. Celui qui a joué cette carte relance un duel.

Sarbacane-bic : Double l'effet de la **plus grande** carte boulette posée par l'élève dans le duel en cours. **Si deux Sarbacane-bic** sont jouées par le même élève lors d'un duel, la valeur de la carte boulette la plus grande est **triplée**.

Maîtresse : Permet de confisquer une carte dans le jeu de votre adversaire, puis, au choix, de la jouer dans le duel ou de la garder en main. **Si deux cartes Maîtresse** sont jouées l'une contre l'autre, les deux élèves confisquent une carte dans le jeu de leur adversaire et **sont obligés** de jouer dans leur duel la carte confisquée.

2- *On compte le nombre de « boulettes »* en tenant compte des cartes spéciales.

L'élève qui a le plus gros score est déclaré vainqueur. Le vainqueur du duel pioche une carte **NaNaNaNaNère**, qui non seulement

lui rapporte un point, mais en plus est un gage qu'il lance à son vaincu. Une fois le gage effectué, la carte reste devant le vainqueur.

IMPORTANT : **A la fin du duel, chaque élève reprend les cartes MUNITIONS que lui a lancé l'autre élève** (on échange ainsi les cartes jouées par les deux élèves)

En cas d'égalité, le duel se gagne au jeu : **Pierre Feuille Ciseaux** (pas le puits parce que c'est nul le puits).

Révisions : la pierre casse les ciseaux, tandis que les ciseaux coupent la feuille, qui elle, ô comme c'est bien fait, enveloppe la pierre.

Le perdant lance un nouveau duel et ainsi de suite.

Fin de la partie

Lorsqu'un vainqueur tombe sur la carte «**Dring Dring Dring**». C'est la cloche de la récréation qui sonne la fin de la partie. On compte alors

le nombre de NaNaNaNère engrangés pour chaque élève et le vainqueur est celui qui en a le plus (la carte «Dring Dring Dring» compte aussi pour 1 point).

En cas d'égalité, le nombre de boulettes qui restent dans la main des élèves à départager détermine le vainqueur, **sans appliquer l'effet des cartes spéciales.**

Si vraiment, après tout ça il y a encore égalité, la partie se joue sur un Pierre Feuille Ciseaux. Tout ça pour en arriver là !

Règle de dernière minute :

Le rapporteur : Si l'un de vos adversaire oublie un gage sur lequel est indiqué «Jusqu'à la fin de la partie», vous pouvez le rapporter aux autres élèves (sauf si le fautif s'est rattrapé avant votre dénonciation), ce qui vous permettra de gagner un NaNaNaNère, et de l'appliquer au fautif.

Idée ! Faites varier le temps de jeu en faisant varier le nombre de NaNaNaNère en jeu, sachant que 10 NaNaNaNère dans la pioche vous feront jouer environ 20 minutes.

Découvrez les règles en vidéo en flashant ce code



ah!
KISS BANKERS

antoinehuchin.wordpress.com/jeux
antoinehuchin@gmail.com

Auteurs : Sébastien DA SILVA
et Antoine HUCHIN

Illustrations : Marno
marnofutur@yahoo.fr

MERCI aux nombreux testeurs du jeu, à ma famille, à Sébastien Da Silva qui veut toujours bien participer à ce genre de trucs, et surtout merci aux contributeurs de cette édition, sur le site de financement participatif KissKissBankBank.com :

DUMOULIN DAVID, MARTIN JEAN-PIERRE, SOMERVILLE ISABELLE, BARBIN VIANNEY, SOLIGNAC CLÉMENCE, LACHAUD FONTANEZ MIREILLE, COPPEY MAHEL, FOURNIER BERNARD, THIÉNARD JOHAN, DA SILVA CRISTELLE, BERTHELOT ELISE, HUCHIN BRUNO, CRIBIER CÉLINE, POMMIER JULIEN, VANNIER EMMANUELLE, LIARAS ELISABETH, HUCHIN CATHERINE, GUERIN MATTHIEU, CHERBONNIER NICOLAS, GROLEAU AURELIE, PRATTICO HELENE, BEAUPÈRE ERIC, BACCARA MAUD, ORÜB ARZ, CONSTANTIN SAMUEL, HUCHIN SEVERINE, JAN FABIEN, JOLION MARIE, HERVE EMMANUEL, BOUSSEAU BENJAMIN, H EMI, GASCH MAT, LACROIX GAELLE, LONGONI FABIO, BERTHOMIER VIVIANE, HODEBOURG MICHELE, TROTTIER ANNICK, BERTONNIERE HADRIEN, VEUVE NILS, DA SILVA DENIS, BROSELLIER MARIELLE

(kissbankers impliqués jusqu'à la réussite de la collecte. Merci aussi à ceux qui permis de dépasser l'objectif !)

Fide mémoire

Sarbacane-bic : Double l'effet de la plus grande carte boulette posée par l'élève dans le duel en cours. **Si deux Sarbacane-bic sont jouées** par le même élève lors d'un duel, la valeur de la carte boulette la plus grande est triplée.

Maîtresse : Permet de **confisquer une carte** dans le jeu de votre adversaire, puis soit de la jouer dans le duel en cours, soit de la garder en main. **Si deux cartes Maîtresse sont jouées l'une contre l'autre**, les deux élèves confisquent une carte dans le jeu de leur adversaire et **sont obligés** de jouer la carte confisquée dans le duel en cours.

V'la l'dirlo : Permet d'**annuler un duel** et de prendre la main. Tout le monde récupère **ses** munitions. Le joueur qui a joué cette carte relance un duel.