



Le petit mot des auteurs

Vous avez toujours rêvé d'être une truella, un crabe ou la tour de Pise ?! Alors I am a Banana est fait pour vous ! Vous allez enfin pouvoir montrer votre véritable identité à vos camarades, mais - attention - sans vous faire voir par le docteur, le seul qui n'est pas fou !

Quoique... comme disait Pascal : « Les hommes sont si nécessairement fous que ce serait être fou par un autre tour de folie de n'être pas fou ». À votre santé !

Bref, vive les dingues et vive les jeux ! On espère que vous prendrez autant de plaisir à découvrir I am a banana que nous en avons pris à le créer. Promis, nous, on s'est éclatés...



LE DROIT
DE PERDRE

Découvrez nos jeux insolites !

LE DROIT
DE PERDRE



Retrouvez toutes les infos de la maison d'édition Le Droit de Perdre sur



[facebook.com/ledroitdeperdre](https://www.facebook.com/ledroitdeperdre)



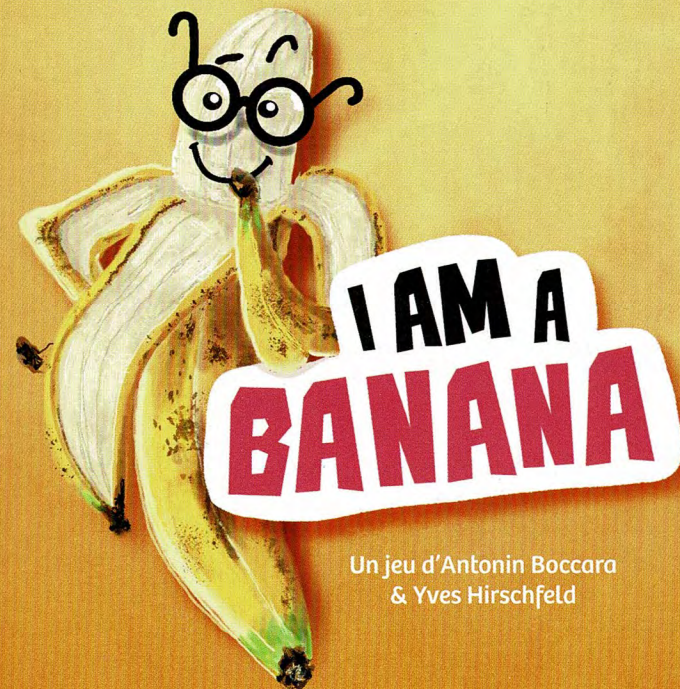
www.ledroitdeperdre.com



Yupi
planète

Nos jeux sont fabriqués en Europe à partir de matériaux naturels, généralement issus de l'arbre (papier, bois, carton). Pour les remercier, nous adoptons le principe **1 arbre coupé = 2 arbres plantés.**

Chaque année, nous estimons le nombre d'arbres nécessaires à notre production, puis organisons la plantation d'arbres avec un partenaire associatif en Amazonie et les populations indigènes locales : **Ishpingo**. À découvrir et soutenir sur www.ishpingo.org



Un jeu d'Antonin Boccara
& Yves Hirschfeld

8+ 20' 4-8



DR. BOCCARA & DR. HIRSCHFELD : ORDONNANCE

- 57 cartes Image (114 dessins)
- 49 cartes Banane
- 7 cartes Docteur
- 7 cartes Divan
- 1 plateau | 1 sablier
- 1 paire de lunettes

Vous êtes fous ! L'un se prend pour une banane, l'autre pour une clé ou un avion... Mais, aïe, le docteur arrive !

Le but du docteur est de repérer la folie de chacun des autres joueurs, qui sont tous fous. Il est **seul contre tous**. **Les fous jouent en équipe**. Par des gestes, ils tentent de se montrer leur folie, sans se faire griller par le docteur !

Préparation

- ➔ Désignez un **docteur** ! Il met les **lunettes** , prend en main les **cartes Docteur** 1 à 7  et le **sablier** .
- ➔ **Chaque fou reçoit 7 cartes Banane** de même couleur, numérotées de 1 à 7. 
- ➔ Posez le plateau sur la table et placez 1 **carte Image** devant les numéros 1 à 7. 
- ➔ **Mélangez les 7 cartes Divan**.  **Chaque fou en reçoit une, face cachée, et la regarde secrètement.** Le numéro de son divan correspond à une image qui lui indique sa folie. Ex. : Anne a la carte Divan n° 3, donc sa folie est de se prendre pour un avion...

Une partie = 90 secondes !

Dès que chacun est prêt, le docteur **retourne le sablier** : les fous ne peuvent plus parler, ils se montrent leur folie **avec des gestes** (au-dessus de la table et en restant assis). Mais gare au docteur qui les observe... (debout, s'il le veut). Lorsqu'un fou, ou le docteur, a repéré la folie d'un autre joueur, **il pose devant ce joueur sa carte Banane - ou carte Docteur - face cachée, avec le numéro correspondant à l'image**. Exemple ci-dessous à 5 joueurs :



Anne se prend pour un avion.  Anne a les cartes Banane bleues. Elle pense avoir trouvé Rémy et a posé une carte devant lui.

Rémy se prend pour une machine à laver, mais la docteur le regarde, alors il ne fait rien ! 

Sonia est la docteur.  Sonia pense avoir repéré Elsa et Farid et a posé une carte devant eux.




Elsa se prend pour un taureau. 

Farid se prend pour la tour Eiffel. 

! Pendant les 90 secondes, chacun peut retirer/déplacer ses cartes, mais attention, **plus aucune carte ne peut être posée ou déplacée après l'écoulement du sablier !**

! Vous pouvez aussi remplacer le sablier par la bande-son de 90" www.lddp.info/banana

Décompte

- Le fou à gauche du docteur **retourne les cartes** posées devant lui :
- ➔ il retourne sa **carte Divan** pour montrer le numéro qui correspond à sa folie ! 
 - ➔ s'il a reçu une **carte Docteur**, il la retourne pour montrer s'il a été repéré. 
 - ➔ s'il a reçu des **cartes Banane**, il les retourne pour montrer si d'autres fous l'ont trouvé. 

Ensuite, il compte les points remportés soit par l'équipe des fous, soit par le docteur :

- ➔ **un fou rapporte 1 point à son équipe** à chaque fois qu'un autre fou l'a trouvé, **SAUF** s'il a été repéré par le docteur ! Dans ce cas, il n'apporte aucun point à son équipe.
- ➔ **Le docteur marque des points** à chaque fois qu'il a repéré un fou. À ce moment-là, le nombre de points dépend du nombre total de joueurs (docteur compris).
 À 4 JOUEURS : 1 point par fou repéré. À 5/6 : 2 points par fou repéré. À 7/8 : 3 points par fou repéré.

Fin de partie

En suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque fou fait son décompte. À l'issue du décompte, **le docteur l'emporte s'il a le même nombre ou plus de points que les fous !** Mais... **si les fous ont plus de points que le docteur, ils gagnent** et font la fête comme des fous !!!

Conseil des auteurs

- ➔ Jouez avec **7 nouvelles images** à chaque partie, en changeant ou **en retournant** les cartes !
- ➔ Si vous êtes docteur, avant de commencer, **triez vos cartes de 1 à 7** pour gagner du temps !
- ➔ Si vous êtes fou, **faites parfois des gestes bizarres** en plus, histoire d'embrouiller le docteur ;)