

BONGO

Safari photo dans la savane africaine
Un jeu de Bruno Faidutti

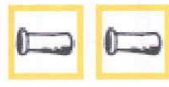
Règles du jeu

Le jeu de base utilise les cinq dés animaux beiges, et les deux dés pellicule jaunes. Les deux dés braconniers rouges et le dé vert ne sont utilisés que dans les règles avancées. Les sept dés sont mélangés par un joueur avant d'être jetés, tous ensemble, sur la table.

Première étape: combien?

Les deux dés jaunes, qui ne peuvent faire que 1, 2 ou 3, indiquent le nombre d'animaux identiques qu'il faut chercher. Si les deux dés jaunes indiquent la même face, c'est ce nombre qu'il faut chercher. S'ils indiquent des faces différentes, c'est le troisième nombre qu'il faut chercher.

Exemples:



signifie qu'il faut chercher un animal présent exactement 1 fois



signifie qu'il faut chercher un animal présent exactement 2 fois

Deuxième étape: quel animal?

Il faut maintenant chercher quel animal est présent sur les dés blancs exactement le nombre de fois indiqué par les dés jaunes.

Exemple:



Le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "gnou". En effet, on cherche un animal présent trois fois, et c'est seulement le cas du gnou.

Facile, me direz-vous? heureusement, deux cas particuliers sont là pour embrouiller un peu les choses.

Cas particulier n°1:



Ici, on cherche un animal présent deux fois. Il y a deux rhinocéros, mais il y a aussi deux gnous. Il ne faut pas crier trop vite rhino ou gnou, car la réponse ici est ... bongo. Le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "bongo !".

En effet, lorsque deux animaux correspondent au nombre recherché, il faut alors toujours prendre le troisième.

Cas particulier n°2:



Il peut se produire qu'aucun animal ne soit présent le nombre de fois indiqué. On cherche ici un animal présent deux fois, alors qu'il y a trois rhinos, un bongo et un gnou. La réponse est donc "rien", et le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "Rien !".

Récompense

Le vainqueur du tour est le premier joueur à avoir crié la bonne réponse. Il reçoit en récompense un trophée de l'animal correspondant.

Lorsque la réponse est "rien", le vainqueur choisit le trophée de son choix.

S'il n'y a plus de trophée de l'animal disponible, le vainqueur peut en prendre un au joueur qui a le plus de trophées de cet animal. En cas d'égalité, il peut choisir.

Le vainqueur prend ensuite les dés et les relance.

Erreurs

Si un joueur se trompe et donne une mauvaise réponse, il perd tous ses trophées de l'animal correspondant. Ainsi, par exemple, un joueur qui annonce "bongo" alors que la réponse est "gnou" perd tous ses trophées verts.

Un joueur qui annonce "rien" à tort perd tous ses trophées.

Lorsqu'un joueur se trompe, le round continue néanmoins jusqu'à ce que quelqu'un propose la bonne réponse.

Victoire

Le vainqueur est le premier joueur à avoir deux trophées de chaque animal, ou tous les trophées d'un même animal.

Règles avancées: les braconniers

Si vous trouvez cela trop facile, vous pouvez ajouter les deux dés rouges, les braconniers, qui peuvent tuer un animal.

Si les deux dés rouges indiquent le même animal, cela annule un dé blanc avec cet animal.

Si les deux dés rouges indiquent deux animaux différents, cela annule un dé blanc avec le troisième animal.

Exemple:



On cherche un animal présent deux fois. Il y a trois rhinos et deux bongos dans les dés blancs, mais les braconniers tuent un rhinocéros. Il reste donc deux rhinos et deux bongos, et c'est alors le troisième animal qu'il faut trouver. La réponse est "gnou".

Encore plus fort : les gardes du parc national

Le dé vert représente les gardes du parc national, chargés de la protection des animaux.

Le dé vert est lancé en même temps que les autres dés.

- Si l'animal indiqué par le dé vert est le même que celui désigné par les deux dés braconniers, les braconniers ont échoué, l'animal ayant été sauvé par l'intervention des gardes. Il n'est donc pas tenu compte du résultat des dés braconniers.

- En revanche, si l'animal désigné par le dé vert n'est pas le même que celui désigné par les deux dés rouges, les braconniers font effet normalement.

Exemple:



On cherche un animal présent deux fois. Il y a trois rhinos et deux bongos dans les dés blancs. Les braconniers attaquent un rhinocéros, mais ce dernier est protégé par les gardes du parc national, la réponse est donc "bongo". (Si les gardes n'avaient pas été là, la réponse aurait été "gnu", puisqu'il y aurait eu deux bongos et deux rhinos).

Bongo est un jeu de Bruno Falducci,
avec des coups de main de Harald Bilz et Philippe des Pallières.
Les illustrations sont de Frank Stark.

Le Bongo est une variété de grande antilope.