

MAX GERCHAMBEAU

# BANANA JUMP

2-5 joueurs  
4 ans et plus  
Durée de la partie: 15 min.

## L'HISTOIRE...

Le singe Baboon lance un défi à ses amis les animaux de la jungle. Il pense qu'il est capable de faire le tour de la clairière et sautant d'arbre en arbre avant que tous ses amis n'aient eu le temps de rejoindre la clairière. Il est tellement sûr de lui qu'il prendra même le temps de manger une petite banane dans chaque arbre. Les animaux relèvent le défi et vont s'unir pour gagner la partie contre Baboon.

## MATÉRIEL :

- 1 plateau de 5 x 5 cases
- 1 singe Baboon
- 5 x 5 animaux de bois, de 5 couleurs différentes, une par espèce.
- 1 dé avec 5 couleurs et une face « banane »
- 1 dé avec 5 couleurs et une face « Baboon »
- 37 jetons

## BUT DU JEU :

Les joueurs doivent placer les 25 animaux dans la clairière à l'aide des 2 dés avant que Baboon ne réussisse à faire le tour complet de la clairière, car dans ce cas, tous les joueurs perdent. Ce jeu, bien que coopératif, permet aussi à chacun de gagner des jetons en posant des animaux de sa famille ou en réussissant à compléter des rangées de 5 animaux de couleurs différentes, horizontalement ou verticalement. Le vainqueur est donc soit Baboon, soit le joueur le plus riche.

## PRÉPARATION :

Placez le plateau au centre de la table et posez Baboon sur sa case de départ (*illustration 1*). Chaque joueur reçoit 5 animaux d'une même espèce (et de couleurs différentes) qui constituent son équipe et qu'il place devant lui. Lorsqu'il y a moins de 5 joueurs, les animaux non attribués sont disposés sur la table à la disposition de tous les joueurs. Les jetons restent dans la boîte. Un des joueurs sera le banquier et les distribuera au fur et à mesure que les joueurs en gagneront.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, tant pour Baboon que pour les joueurs. Baboon joue contre l'ensemble des joueurs. Les 25 animaux sont communs à tous les joueurs : un joueur peut donc poser sur le plateau un animal d'une autre équipe.

Dans la clairière, chaque colonne verticale est attribuée à une même espèce animale (*illustration 2*). Dans chaque colonne, les animaux d'une même espèce doivent être posés dans l'ordre exact des couleurs des cases et on commence toujours par la première case. Il ne peut pas y avoir de case libre entre deux animaux d'une même espèce (*illustration 3*). Chaque joueur peut bien entendu, selon les possibilités offertes par le jeu, poser un animal dans la colonne de son choix (de son équipe ou d'une autre équipe).

## Principe de pose des animaux :

Les faces « couleur » des dés indiquent les couleurs des animaux que l'on pose. Si les deux dés indiquent 2 faces de couleur et qu'on ne peut pas poser d'animal, c'est Baboon qui avance d'une case. La face « banane » du dé permet ou bien de faire reculer Baboon d'une case, ou bien de choisir la couleur de l'animal que l'on pose.

Illustration 1



Illustration 2



Illustration 3



### Principe de déplacement de Baboon :

Baboon avance d'une case si un dé montre la face « Baboon »  
Baboon avance d'une case si les deux dés indiquent une face couleur et qu'on ne peut poser AUCUN animal sur le plateau.

Baboon peut reculer d'une case si un dé montre la face « banane » et que le joueur préfère faire reculer Baboon plutôt que de poser un animal de la couleur de son choix.

Les dés peuvent donner 4 cas différents :



#### CAS 1 (le plus fréquent)

Si les dés indiquent 2 faces de couleurs (différentes ou identiques) :

Le joueur pose 1 ou 2 animaux sur les cases de la clairière aux couleurs correspondantes en respectant la règle qu'il ne peut y avoir de case vide entre 2 animaux dans une colonne.

S'il ne peut poser AUCUN animal, c'est Baboon qui avance d'une case. Puis c'est au tour du joueur suivant.



#### CAS 2

Si les dés indiquent 1 face de couleur et la « banane » :  
Si la face couleur permet de poser un animal, on le pose sur la case de la clairière à la couleur correspondante en respectant la règle qu'il ne peut y avoir de case vide entre 2 animaux dans une colonne.  
Sinon, tant pis, on ne pose pas d'animal.

Si la face « banane » est utilisée comme couleur, on pose un animal de son choix en respectant les règles de pose.

Si le joueur préfère utiliser la face « banane » pour faire reculer Baboon, il le fait reculer d'une case. Puis c'est au tour du joueur suivant.



#### CAS 3

Si les dés indiquent 1 face de couleur et « Baboon » :  
Si la face couleur le permet, le joueur pose 1 animal sur la case de la clairière à la couleur correspondante en respectant la règle qu'il ne peut y avoir de case vide entre 2 animaux dans une colonne. Si la face de couleur ne le permet pas, tant pis, on ne pose pas d'animal.

Puis, le joueur fait avancer Baboon d'une case. Puis c'est au tour du joueur suivant.



#### CAS 4 (le plus rare)

Si les dés indiquent 1 face « banane » et « Baboon » :  
Si la face « banane » est utilisée comme face couleur, on pose 1 animal sur la case de la clairière à la couleur de son choix, puis on fait avancer Baboon d'une case.  
Si la face « banane » est utilisée pour faire reculer Baboon, on fera avancer puis reculer Baboon, ce qui revient à un coup nul. Puis c'est au tour du joueur suivant.

#### GAIN DES JETONS :

Le joueur à qui c'est le tour gagne un jeton chaque fois qu'il pose un animal de son équipe sur le plateau. Il gagne également un jeton chaque fois qu'il termine une rangée horizontale ou verticale en y posant le cinquième animal.

Si un joueur complète une ligne ou une colonne en posant un animal de son équipe, il cumule naturellement les gains et gagne 2 jetons.

Le joueur qui pose le 25ème animal sur le plateau complète à la fois une ligne et une colonne et cumule donc 2 jetons (et même 3 s'il termine avec un animal de son équipe).

#### FIN DE LA PARTIE :

La partie se joue en 3 manches.

Chaque manche s'arrête :

Soit lorsque Baboon a fait un tour complet de la clairière et revient sur la case départ ; aucun joueur ne marque de point, c'est Baboon qui a gagné la manche. Soit avec la pose du 25ème animal, avant le retour de Baboon sur sa case départ. Tous les joueurs marquent un point par pièce de monnaie gagnée.

Après chaque manche, les jetons retournent dans la boîte.

A l'issue des 3 manches, le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

#### VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES :

Avec les plus jeunes, on joue sans jetons, donc sans compter les points. Soit Baboon gagne, soit tous les joueurs gagnent.

