Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

BUNGEE

Un jeu de **Haim Shafir**

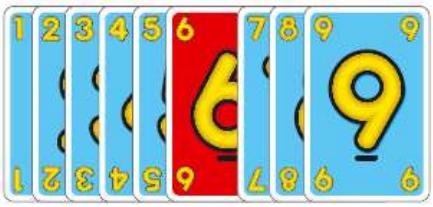
pour 2 – 5 joueurs

à partir de 8 ans

Durée approximative 30 minutes

Matériel de jeu

56 Cartes



45 Cartes de valeur de 1 à 9, 5 de chaque

8 Cartes de valeur 10

3 Cartes Bungee

1 Bloc-notes pour marquer les scores

Aperçu du jeu

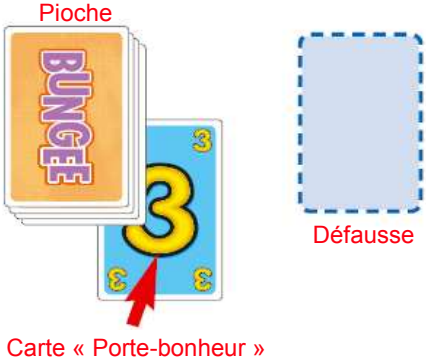
Chaque joueur a jusqu'à cinq cartes en main. Il y a des cartes avec des valeurs de 1 à 10. Chaque carte vaut donc entre 1 et 10 points. L'objectif de ce jeu est d'obtenir un total de cartes en main de cinq points ou moins afin d'atteindre le Bungee.
Le joueur qui le premier réalise cette condition crie Bungee. A partir de ce moment les adversaires ne peuvent échanger leurs cartes qu'une seule fois pour ce tour et peut être atteindre eux aussi le Bungee…

Ensuite toutes les cartes en main des joueurs sont découvertes. Le joueur avec le moins de points parmi les joueurs qui ont crié Bungee sera le vainqueur de la manche. Tous les joueurs excepté le vainqueur de la manche reçoivent des points.
Celui qui après six manches a le moins de points remporte la partie.

Préparation du jeu

Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit cinq cartes. Les cartes restantes sont posées en pile face cachée au milieu de la table et constituent la pioche. La carte supérieure est piochée et glissée face visible à moitié sous la pioche.
Tous les joueurs doivent pouvoir voir la valeur de cette carte. Cette carte indique le nombre « porte bonheur ». Un joueur reçoit un crayon et une feuille de marquage.
Ensuite il écrit les noms des joueurs et note après chaque manche les points de tous les joueurs. Le plus jeune joueur commence, il est ensuite suivi en sens horaire par les autres joueurs.

Mise en place en début de partie



Déroulement de la partie

Le premier joueur doit jouer une carte face visible à côté de la pioche. Il peut jouer en même temps plusieurs cartes, si elles ont toutes la même valeur. De cette façon, il commence la défausse. Ensuite, il doit prendre une carte de la pioche qu'il ajoute à sa main. Chaque joueur a toujours, à son tour de jeu, deux possibilités, et doit en choisir une :

- Soit il joue **une ou plusieurs** cartes de sa main et la/les met face visible sur la défausse et prend **une** carte de la pioche qu'il garde dans sa main.
- Soit il prend **d'abord** la carte supérieure de la défausse puis joue une ou plusieurs cartes sur la défausse. Dans ce cas, il ne tire pas de carte de la pioche.

Attention : Celui qui prend la carte supérieure de la défausse ne peut pas la jouer dans le même tour. Un joueur peut jouer n'importe quelle carte qu'il a dans sa main, quelle que soit la carte qui se trouve sur la défausse.

L'objectif du joueur est de réduire le nombre de points de sa main et il y a plusieurs façons de procéder :

a) Tandis qu'il joue une carte de valeur élevée il pioche une carte avec une faible valeur.
b) Il tire une carte de valeur 0 ou "porte bonheur". Voir le chapitre cartes spéciales.
c) Il joue en même temps plusieurs cartes de la même valeur, par exemple deux cartes de valeur 5. Comme un joueur ne peut tirer qu'une seule carte, il a moins de cartes en main et augmente sa chance d'atteindre la condition de Bungee. C'est une raison de prendre la carte supérieure de la défausse. Un joueur qui tire une carte de la défausse identique à une de ses cartes de sa main pourra les défausser le(s) tour(s) suivant(s).

Cartes spéciales

Carte porte bonheur

Au début de chaque manche, cette carte a été glissée à demi sous la pioche. Dans ce cas, on ne tient pas compte de la valeur indiquée sur la carte et chaque carte de cette valeur dans cette manche vaut 0 point.

Carte Bungee

Chaque carte Bungee vaut également 0 point. Mais cela n'est valable que pour le vainqueur de la manche. Pour tous les autres joueurs, elle a la valeur 10.

Carte 6 = Passer son tour

Un joueur qui joue une carte 6 oblige son voisin (dans le sens des aiguilles d'une montre)à passer son tour. Un joueur qui joue deux cartes avec la valeur 6 oblige ses deux voisins directement à sa gauche à passer leur tour.
Attention : Si un joueur ne fait pas attention, il le peut aussi lui-même s'obliger à passer son tour. Si un joueur dans les derniers tours doit passer, il ne peut pas crier Bungee, même s'il avait les points nécessaires.

Crier « Bungee »

Un joueur qui atteint le nombre de points nécessaires (cinq points ou moins) pour crier Bungee ne doit rien dire jusqu'à ce que ce soit à nouveau son tour. Alors, au lieu de jouer des cartes, il pose ses cartes devant lui face cachée puis crie Bungee. Ce joueur initie de cette façon le dernier tour. À partir de ce moment, chaque autre joueur n'a plus qu'une action. Le joueur du premier Bungee ne joue plus.

Le dernier tour d'une manche

Si un joueur dans le dernier tour atteint également après avoir joué et tiré ses cartes la condition de Bungee, il ne doit pas attendre et peut immédiatement crier pour le second Bungee, il pose alors ses cartes devant lui. Un troisième joueur peut crier pour un 3ème Bungee et ainsi de suite. Si un joueur a déjà la condition de Bungee en main, au moment où le dernier tour est commencé, il peut lui aussi crier Bungee sans jouer et tirer de cartes.

Attention : Un joueur n'est pas obligé de crier Bungee, même si il a les points nécessaires en main, mais celui qui ne crie pas Bungee n'a aucune chance de gagner…

Fin d'une manche

Quand le dernier tour est terminé, les cartes sont découvertes dans l'ordre des Bungee. Commence donc le joueur qui a crié en premier Bungee, suivi du second, etc …. Le gagnant est le joueur ayant crié Bungee et qui a le moins de points. Les cartes porte bonheur et les cartes Bungee valent 0 point. Dans le cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a crié le plus tard Bungee l'emporte. Par exemple celui est a crié pour le 3ème Bungee et qui a le même nombre de points que le 1er Bungee l'emporte.

Décompte

À la fin de chaque manche, on décompte les points. Le vainqueur de la manche perd 10 points immédiatement. Tous les autres joueurs, et peu importe s'ils ont crié Bungee ou pas, obtiennent le nombre de points égal au total de leurs cartes. La carte porte bonheur vaut zéro point. Chaque carte Bungee en main vaut 10 points.

Fin du jeu

Le jeu prend fin après la sixième manche. Le vainqueur de la partie est le joueur avec le moins de points.

Exemple de dernier tour avec un décompte :

La partie est jouée par cinq joueurs. La carte porte bonheur est la carte 8 et la carte supérieure sur la défausse 5. C'est au tour d'Adam. Il renonce à jouer, et crie pour le 1er Bungee et initie le dernier tour. Beate met une carte 10 sur la défausse et tire une carte 8. Après elle crie pour le 2ème Bungee. Corinna met une carte 4 sur la défausse et tire une carte 6. Pas de chance ! Dieter peut jouer deux cartes 7 et tire une carte 1. Ensuite, il crie pour le 3ème Bungee. Erik met une carte 5 sur la défausse et tire une carte 9. Le dernier tour est terminé et suit maintenant le décompte.

Cartes en main				Score
1	2	8	Carte Bungee	Adam : 3 points + 1er Bungee
1	8	Carte Bungee	Carte Bungee	Beate :1 point et 2ème Bungee
3	6	2		Corinna : 11 points
1	8	8		Dieter : 1 point et 3ème Bungee
4	2	3	9	Erik : 18 Points.

C'est Dieter qui remporte la manche avec un point, parce qu'il avait crié en dernier Bungee. Il peut retirer 10 points de son nombre de points sur sa feuille de marquage. Pour Adam, 13 pts sont notés, pour Beate 21 pts, pour Corinna 11 pts et pour Erik 18 pts.

Précisions de l'auteur HAIM SHAFIR

- Un joueur qui distribue les cartes au début du jeu et découvre pour carte porte bonheur une carte Bungee peut prendre cette carte dans sa main. Il met alors une carte de son choix de sa main sur la défausse et tire une nouvelle carte porte bonheur.
- Si un joueur dans le dernier tour joue une carte 6 et que le joueur a crié pour le 1er Bungee, alors tous les joueurs ont à l'exception du joueur du 1er Bungee encore droit de jouer un dernier tour afin de réduire le nombre de points de leurs cartes de main. Les joueurs pourront ainsi tenter d'obtenir les 2 ou 3ème Bungee.

Une traduction de la **Fièvre du Jeu** (http://www.fievredujeu.com) et une mise en page de **LudiGaume** (http://www.ludigaume.net)