

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# - Banana Republic -

Un jeu de Doris Matthäus et Franck Nestel pour 2 à 5 joueurs, à partir de 11 ans - 1992

Un jeu de bluff et de mémoire pour 2 à 5 joueurs. Chaque partie dure 10 à 20 minutes, selon le nombre de joueurs. L'état américain central de Banana a décidé de tenir une élection pour nommer le président. Comme la superpuissance américaine du nord, cette élection se compose d'élections primaires pour nommer les grands électeurs, qui donneront un nombre différent de voix pour élire le président, selon la taille de leur collège électoral. Les joueurs prennent les rôles des candidats présidentiels qui vont, par corruption, et si nécessaire par assassinat, tenter de convaincre les grands électeurs.

## Matériel : 1- l'ensemble des cartes

- 7 cartes de grands électeurs (Wahlmann), avec des nombres différents de voix

- 3 avec 24 voix
- 2 avec 18
- 2 avec 12

- 5 ensembles de 11 cartes différemment colorés, chacune se composant :

- un journaliste
- un tueur (killer)
- un garde du corps (bodyguard)
- 8 cartes de chèques de valeurs différentes

2- 55 cubes en bois, 11 cubes dans chacune des 5 couleurs

## Cartes et leurs utilisations :

### 1-Chèques

Les chèques sont utilisés pour "acheter" les grands électeurs. Le total du dessous-de-table d'un joueur est la somme de tous les chèques dans sa couleur placée sous la carte d'électeur. Un électeur votera à la fin du jeu pour le joueur qui lui a payé le dessous-de-table le plus important. Les chèques sont de deux "devises" différentes : bananes et dollars. Ils ont une valeur égale, c'est-à-dire que huit mille dollars et trois mille bananes ont exactement la même valeur que sept mille bananes et quatre mille dollars, à condition qu'aucun journaliste ne soit présent.

### 2-Journaliste

Les bons citoyens de Banana connaissent la corruption, mais sont néanmoins très patriotes. Si un journaliste découvre qu'un grand électeur a été "acheté" non pas avec les "bonnes" bananes du pays, mais à la place avec les "mauvais" dollars étrangers, alors le dessous-de-table perd son effet. Le fonctionnement de ceci est que si une carte de journaliste a été placée sous une carte d'électeur, alors toutes les cartes de dollar dans la même pile perdent leur valeur. Les journalistes n'ont pas d'effet sur les cartes de banane. Ainsi si les cartes au-dessous d'une carte d'électeur sont des chèques de dollar pour 10000 \$, des chèques de banane pour 2000 et un journaliste, alors le joueur des 2000 bananes réussirait à acheter les voix des électeurs. Attention le journaliste affecte tous les chèques de dollar d'une pile, y compris donc les \$ de la même couleur que ce journaliste.

### 3-Tueur

Comme dans tout pays civilisé, si un grand électeur refuse de jouer le jeu, il reste une alternative finale : celle de l'assassinat afin de l'empêcher de voter pour vos adversaires. Un électeur qui a une carte de tueur dans la pile à côté de lui ne vote pas, ayant été abattu dans la fleur de l'âge juste avant d'atteindre la salle de vote. Si deux tueurs ou plus sont placés sous le même électeur, alors ils réussissent seulement à se tuer l'un et l'autre et n'ont aucun effet sur l'électeur qui vote normalement.

## 4-Garde du corps

Un grand électeur particulièrement important peut être protégé par un garde du corps. Le garde du corps empêchera un, et seulement un, tueur d'atteindre sa cible. Le garde du corps est associé à un paiement de 1000 bananes à l'électeur ; cela compte comme un dessous de table normalement.

Ex : si les cartes à côté d'une carte d'électeur incluent un tueur et un garde du corps alors le garde du corps gêne le tueur et l'électeur peut voter normalement, si cependant la pile contenait un garde du corps et deux tueurs, alors le garde du corps ne s'occupe que d'un tueur, permettant à l'autre d'exécuter son travail et ainsi empêchant l'électeur de voter.

## But du jeu

Les joueurs essayent d'obtenir une majorité de voix des grands électeurs. Afin d'obtenir cette dernière, les joueurs peuvent "acheter" ces électeurs, ou employer les journalistes, les tueurs ou les gardes du corps pour les influencer.

## Préparation

Les cartes de grands électeurs sont bien mélangées et posées face cachée sur la table. S'il y a seulement deux joueurs : une des cartes d'électeur est enlevé du jeu. Chaque joueur prend ensuite un ensemble complet de cartes et les 11 blocs en bois de la même couleur.

## Début

D'abord, on se vole entre joueurs. Chacun prend 2 cartes de son voisin de gauche et après les avoir regardées, les place face cachée hors du jeu, (avec 2 ou 3 joueurs, chacun vole seulement une carte). Maintenant chaque joueur alternativement peut regarder une des cartes d'électeur, marquant la carte qu'il a choisie avec un cube en bois de sa couleur. Une fois que tous les joueurs à leur tour ont regardé une carte, un deuxième tour (juste regarder une carte d'électeur) est joué de la même manière. (cf dessin page 2)

**Ensuite :** Jouant toujours dans un sens horaire, les joueurs doivent effectuer deux actions par tour.

- D'abord ils doivent « influencer » un électeur = poser une carte face cachée sous une carte électeur .( cf page 2).
- Après ils peuvent « s'informer » = regarder **soit** une des cartes d'électeur, **soit** les cartes qui ont été posées sous l'une des cartes d'électeur ; avant de replacer la(s) carte(s) face cachée(s) sur la table, on doit placer un cube en bois de sa couleur près de la carte (ou des cartes) qu'on a regardé comme aide-mémoire. Les cubes devront être placés clairement afin d'indiquer si le joueur a regardé la carte d'électeur ou la(s) carte(s) sous cet électeur . (cf illustration page 2)

## Fin du jeu

Le jeu finit quand tous les joueurs ont juste une carte dans la main. Alors toutes les piles des cartes sont retournées et les cartes sont examinées. Les électeurs qui ont été tués sont immédiatement placés à côté et ne votent pas. Les autres électeurs donnent leurs voix au joueur qui les a payés le plus, tenant compte de l'effet de tous les journalistes présents. Si deux joueurs ou plus ont payé à l'électeur le même montant, alors les voix de l'électeur sont divisées équitablement entre eux.

Toutes les voix reçues par un joueur sont ajoutées ensemble et le joueur qui obtient le plus de voix gagne l'élection et ainsi le jeu. Assez naturellement il y a une nouvelle élection chaque année dans Banana ainsi les joueurs peuvent jouer une partie de plusieurs rounds. Afin de déterminer le joueur le plus brillant, les voix reçues à chaque round sont enregistrées, et le premier joueur qui atteint, par exemple, 200 voix est le gagnant définitif.

## Variantes

- Une variante pour rendre le jeu plus difficile est de jouer sans cubes en bois.
- Le jeu devient un peu plus facile si tous les joueurs retirent le garde du corps de leur ensemble de cartes avant de démarrer.
- Si vous jouez un jeu en plusieurs rounds, vous pouvez inclure un bonus pour le président en cours. Ceci signifie que le gagnant du round précédent reçoit, en plus de ses voix normales, les voix de n'importe quel électeur qui aurait été tué.