

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 (Bourgogne du sud), 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





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 !

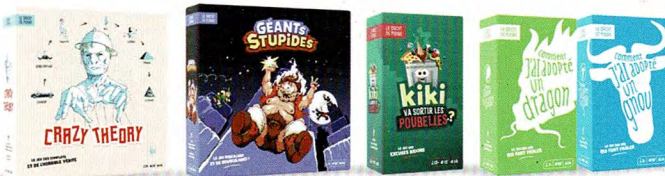
Bref, vive les dingues et vive les jeux ! On espère que vous prendrez autant de plaisir à découvrir I am a banana que nous en avons pris à le créer. Promis, nous, on s'est éclatés...



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



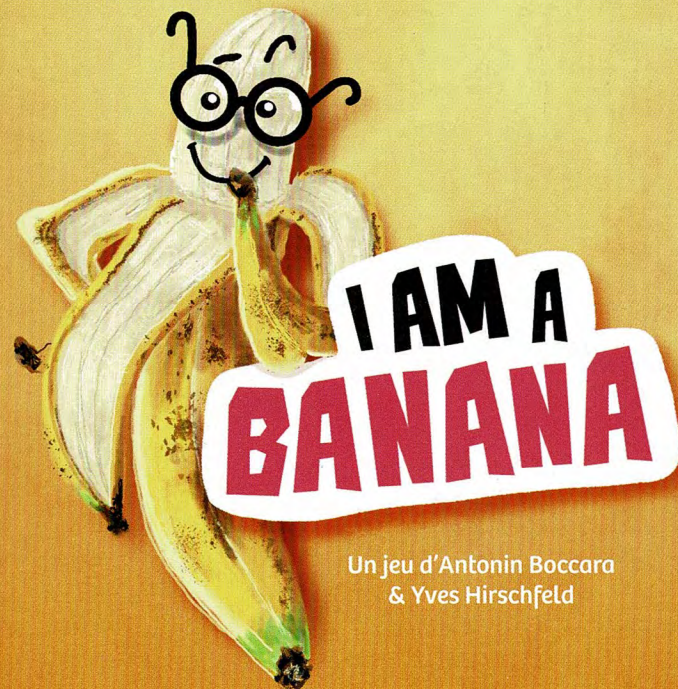
www.ledroitdeperdre.com



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 :
- ➊ il retourne sa **carte Divan** pour montrer le numéro qui correspond à sa folie ! 
 - ➋ s'il a reçu une **carte Docteur**, il la retourne pour montrer s'il a été repéré. 
 - ➌ 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 ;)