

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



MR KONGO





LA CHASSE AUX BANANES DANS LA JUNGLE DES CARTES

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans, de Maureen Hiron

CONTENU

1 plateau de jeu, 50 cartes (8 x 2, 3, 4, 5, 6 et 4 x 1/7 + 6 tableaux à bananes), 33 jetons de bananes (27 verts et 6 rouges), 12 jetons de couleur (deux par joueur), les règles du jeu

Une fois de plus, ça déménage dans la jungle. Chaque année, les gorilles cherchent un nouveau chef pour la communauté des singes. Seul le gorille avec le plus de bananes deviendra le nouveau « Mr. Kongo ». Mais tous ne trouvent pas autant de bananes qu'ils le pensaient au début. Même avant de comparer les résultats de leur récolte, ils se vantent du nombre de bananes qu'ils trouveront dans la jungle. Cependant, les fruits ne sont crédités que si l'annonce correspond au résultat final ...

BUT DU JEU

Le premier à ramasser 25 bananes gagne la partie. Mais on ne peut obtenir des bananes que si l'on arrive à estimer à l'avance combien de fruits on recevra effectivement pendant une manche. Si son annonce correspond au résultat réel, le joueur s'approche de la victoire, pas à pas...



PRÉPARATIFS

Chaque joueur prend **deux jetons de couleur d'une même couleur**. Il place l'un de ses jetons devant lui sur la table pour montrer sa couleur et l'autre sur la ligne de départ du plateau de jeu. Placez les **jetons de bananes verts et rouges** au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse les atteindre sans problèmes.



Le joueur capable de manger le plus grand nombre de bananes commence la partie. Il donne à chaque joueur **un tableau à bananes**, mélange les cartes soigneusement et en distribue **deux, face cachée**, à chaque joueur.



Les cartes restantes sont placées **face cachée pour former une pioche** au centre de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début d'une manche, chaque joueur a deux cartes dans la main qu'il regarde sans les montrer aux autres joueurs. Ensuite, le premier joueur retourne une carte **de la pioche** comme « **carte commune** » pour tous les joueurs et la place au milieu de la table de manière à ce que chacun puisse la voir. Cette carte compte pour tous les joueurs lors de l'évaluation finale.

Échanger des cartes :

En commençant avec le voisin de gauche du premier joueur, chacun peut maintenant décider s'il veut garder les deux cartes qu'il a reçues ou s'il veut **se débarrasser de l'une d'elle**. S'il décide de se débarrasser d'une carte, il la repose face visible sur un écart au milieu de la table et tire une nouvelle carte cachée de la pioche.

Lorsque chacun a décidé et échangé une carte s'il le voulait, le premier joueur donne une nouvelle carte cachée de la pioche à chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre. Maintenant, chacun a **trois** cartes en main.

On exécute la même opération décrite dans le paragraphe « Échanger des cartes ». Chacun peut **échanger l'une** des trois cartes qu'il a en main ou les garder toutes.

Ensuite, chacun reçoit une quatrième et **dernière carte, face cachée**.

Une dernière fois, chaque joueur peut échanger l'une des quatre cartes qu'il a en main. Ensuite, **on ne peut plus échanger !**

Lorsque tous les joueurs ont en main leurs quatre cartes définitives, ils doivent estimer combien de bananes ils peuvent gagner. Le voisin de gauche du premier joueur commence et prédit un nombre de bananes. Il prend un **jeton de bananes vert** par banane qu'il croit pouvoir gagner, et le place devant lui sur la table. S'il pense qu'il ne gagnera aucune banane pendant cette manche, il prend un **jeton de bananes rouge**. On continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait fait son « pari ».


Maintenant, tous les joueurs placent leurs cartes devant eux sur la table, face visible, pour qu'on puisse vérifier les résultats individuels et les comparer avec les prévisions. Si un joueur a correctement estimé son nombre de bananes atteint, il déplace son **jeton en couleurs sur le plateau de jeu d'une case par banane**. Si un joueur s'est trompé dans son estimation, c'est-



à-dire qu'il a plus ou moins de bananes qu'il l'a prédit, **on ne lui crédite aucune banane** : son jeton de couleur ne se déplace donc pas. On **crédite une** banane à chaque joueur qui a choisi un jeton de bananes rouge, s'il n'a effectivement reçu aucune banane : il peut déplacer son jeton de couleur d'une case. Ainsi, on peut aussi gagner des bananes avec de mauvaises cartes.


COMMENT GAGNER DES BANANES ?

BIG KONGO




Pour cette combinaison, le joueur additionne **les trois cartes les plus élevées**. Il peut s'agir de trois cartes de sa main ou de deux cartes de sa main plus la carte commune visible. Le joueur qui obtient la plus grande somme avec trois cartes reçoit **trois bananes**. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent chacun trois bananes.

SMALL KONGO



Pour cette combinaison, le joueur additionne **les trois cartes les plus basses**. Il peut s'agir de trois cartes de sa main ou de deux cartes de sa main plus la carte commune visible. Le joueur qui obtient la plus petite somme avec trois cartes reçoit **deux bananes**. En cas d'égalité tous les joueurs concernés reçoivent chacun deux bananes.

La carte 1/7



On peut utiliser cette carte pour un BIG KONGO et un SMALL KONGO, mais aussi pour un STRAIGHT. Elle prend les valeurs de **1 et de 7**, selon la combinaison choisie.

Pendant une même manche, on peut utiliser la carte 1/7 pour des combinaisons différentes – une fois avec la valeur de 1, une fois avec la valeur de 7 (par exemple, elle peut compter en même temps comme 7 pour un BIG KONGO et comme 1 pour un SMALL KONGO). On la considère donc comme une carte de 1 ET à la fois une carte de 7.

Si un joueur pense qu'il peut gagner les deux combinaisons de BIG et de SMALL KONGO, il place cinq jetons de bananes verts devant lui sur la table (ou davantage, s'il a en outre un BONGA ou un STRAIGHT en main).



3 x BONGA



Si un joueur a **trois cartes identiques** en main ou peut les combiner en utilisant la carte commune, il reçoit **une banane**.

La valeur du chiffre n'importe pas : trois fois six rapportent autant que trois fois deux. Cette combinaison est seulement valable pour les cartes 2, 3, 4, 5 et 6 – pas pour la carte 1/7.

4 x BONGA



Si un joueur a **quatre cartes identiques** en main ou peut les combiner en utilisant la carte commune, il reçoit **deux bananes**.

La valeur du chiffre n'importe pas. Cette combinaison est seulement valable pour les cartes 2, 3, 4, 5 et 6 – pas pour la carte 1/7.

5 x BONGA



Si un joueur a **quatre cartes identiques** en main et qu'elles indiquent le **même chiffre que la carte commune**, il reçoit **trois bananes**.

La valeur du chiffre n'importe pas. Cette combinaison est seulement valable pour les cartes 2, 3, 4, 5 et 6 – pas pour la carte 1/7.

STRAIGHT (Suite)



Un **STRAIGHT 4** est composé de quatre cartes consécutives et vaut **une banane**. Les chiffres sur les cartes doivent former une suite consécutive.



Un **STRAIGHT 5** est composé de cinq cartes consécutives (la carte commune y incluse) et vaut **trois bananes**.

A noter

- Au cas où il est possible d'utiliser la carte commune pour former une combinaison, on **est obligé de** le faire. On ne peut pas ne pas l'employer.
- On peut utiliser chaque carte pour plusieurs combinaisons, pas seulement pour une seule.
- Chaque joueur qui peut former un STRAIGHT ou un BONGA reçoit pour cela le nombre de bananes correspondant – si son estimation était correcte – même si d'autres joueurs ont de meilleurs STRAIGHTS ou BONGAS.



- N'oubliez pas : le joueur ne reçoit les bananes correspondant à ses combinaisons de cartes que si son résultat final correspond à ce qu'il avait annoncé !

Concernant les paris :

On doit forcément faire un pari à chaque manche. On doit ou bien essayer de deviner la somme de bananes qu'on gagnera, ou bien parier qu'on ne recevra rien. Un joueur qui a correctement prédit son résultat gagne la somme de bananes pariées et fait avancer son jeton de couleur en fonction du nombre de bananes. Si on s'est **trompé**, on ne gagne rien. Au cas où un joueur a prédit qu'il ne gagnerait rien, il ne reçoit une banane que s'il n'a réellement aucune combinaison de cartes valable.

MANCHE SUIVANTE ET FIN DE LA PARTIE

Maintenant, on commence la manche suivante. De nouveau, on donne deux cartes à chaque joueur et on retourne une carte commune. Chaque joueur reçoit une troisième carte, peut échanger, et ainsi de suite.

On joue jusqu'à ce qu'un joueur ait ramassé **25 bananes**. Au cas où plusieurs joueurs atteignent simultanément la limite de 25 bananes ou plus, celui qui a le plus de bananes gagne ; en cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple pour une situation pendant la partie

Après que les joueurs aient eu la possibilité d'échanger l'une de leurs quatre cartes, ils ont en main les cartes suivantes pour l'évaluation :

Joueur A :	6	6	5	4
Joueur B :	1/7	2	2	5
Joueur C :	1/7	5	4	3
Joueur D :	5	3	3	2
Carte commune :	6			

Joueur A prend quatre jetons de bananes verts. Il pense qu'il gagnera trois bananes pour son BIG KONGO (somme = $18 \rightarrow 2 \times 6$ en main et la carte commune 6) ainsi qu'une quatrième banane pour 3×6 (3 x BONGA).

Joueur B prend deux jetons de bananes verts. Il pense qu'il gagnera avec sa combinaison de SMALL KONGO (somme = $5 \rightarrow 1/7 + 2 + 2$).

Joueur C prend trois jetons de bananes verts. Il prédit qu'il recevra trois bananes pour son STRAIGHT de 5 chiffres (1/7, carte commune 6, 5, 4, 3).

Joueur D prend un jeton de bananes rouge. Il suppose qu'il ne gagnera rien.



Joueur A a eu raison. Sa somme de 18 est la plus haute et lui rapporte trois bananes. En outre, il reçoit une banane pour ses trois 6. Au total, ça fait donc quatre bananes : il peut faire avancer son jeton de couleur de quatre positions.

Joueur B ne reçoit rien. Certes, avec 5, il a la somme la plus basse, mais il a en outre la somme la plus élevée, 18 (1/7 et 5 en main + la carte commune 6). Pour déplacer son jeton de couleur, il aurait du donc prendre cinq jetons de bananes verts.

Joueur C ne reçoit rien non plus. Certes, il a son STRAIGHT 5, mais aussi la somme la plus élevée, 18 (1/7 et 5 en main + la carte commune 6).

Joueur D a correctement parié. Pas de BIG KONGO, pas de SMALL KONGO, pas de STRAIGHT, pas de 3 x BONGA et ainsi de suite. Pour cette raison, il reçoit une banane et peut faire avancer son jeton de couleur d'une position.



Auteur : Maureen Hiron
Illustrations : Martin Schlierkamp
Rédaction : Mario Coopmann
Traduction : Birgit Irgang

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
Made in Europe

www.schmidtspiele.de

