



Le jeu qui rend Fu...

Les Règles du jeu

Banzaï! est un jeu prévu pour 3 à 12 joueurs, mais nous recommandons des groupes de 5 joueurs ou plus.

Contenu

- * 60 cartes, comprenant : 12 familles (Vache, Renard, Grenouille, Tortue, Canard, Chat, Cochon, Kangourou, Paresseux, Vautour, Koala, Lapin). Et chaque famille est composée de 5 personnages (Seigneur, Magicien, Princesse, Guerrier, Gamin, voir leurs symboles ci-contre).
- * 2 cartes de référence de règles.
- * 11 pions « banzaï ».

Préparation

- * Prenez autant de familles de cartes qu'il y a de joueurs (par exemple, pour 4 joueurs, prenez les familles suivantes : Renard, Tortue, Chat et Grenouille). Mettez les autres familles de côté, elles ne sont pas utilisées.
- * Mélangez les cartes, puis distribuez en 5 à chaque joueur.
- * Prenez 1 pion « banzaï » de moins que de joueurs présents (par exemple, si vous êtes 9 joueurs, prenez 8 pions)
- * Disposez les pions « banzaï » en cercle sur la table de jeu, de façon à ce que chaque joueur se trouve à distance à peu près égale des pions.

Vous voilà prêt à jouer

Le but du jeu

L'objectif de chaque joueur est de tenter de reconstituer une famille entière, en réunissant dans sa main tous les personnages d'une famille : Seigneur, Magicien, Princesse, Guerrier, Gamin. La composition de la main de chaque joueur évolue à chaque tour de jeu, par des échanges de cartes entre les joueurs. Attention, les joueurs les moins rapides risquent de se faire éliminer !

Début du tour de jeu : Echange de cartes

Chaque tour de jeu va comporter plusieurs échanges de carte. Voici comment procéder :

- * Chaque joueur choisit une carte dont il veut se séparer et la pose devant lui, face cachée. Les joueurs gardent la main sur leur carte.
- * Quand tout le monde a choisit sa carte et l'a disposée devant lui, les joueurs font tous glisser leur carte, en même temps, vers le joueur qui se trouve le plus à leur gauche, à côté d'eux en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour se synchroniser, il est très fortement conseillé que tous les joueurs disent ensemble une petite phrase. Nous vous conseillons celle-ci : « Eeeeeet hop ! ». Faites traîner sur le « Eeeet » en vous assurant que tout le monde est prêt et sur le « hop ! », tout le monde fait glisser sa carte, en même temps.
- * Prenez alors rapidement la carte que votre voisin a glissée devant vous, afin de voir si vous pouvez faire une annonce, (voir les annonces ci-dessous).
- * Si personne n'a réussi à reconstituer une famille, ou n'a fait d'annonce, chacun choisit à nouveau une carte et la pose devant lui. Débute alors un nouvel échange de cartes, une fois tous les joueurs prêts. « Eeeeeeeeeet hop ! »

Les annonces

Il existe trois types d'annonces. Chacune de ces annonces ne peut être faite qu'une seule fois par tour de jeu :

1 - « Banzaï ! » C'est le but du jeu : quand un joueur réussit à reconstituer une famille complète de 5 personnages, il doit alors dire « Banzaï ! », à haute et intelligible voix, et simultanément s'emparer d'un des pions banzaï posés sur la table. Il ne peut pas prendre un pion avant d'avoir dit « Banzaï ! ». Au moment où ils entendent cette annonce, les autres joueurs doivent impérativement s'emparer eux aussi d'un pion banzaï. Quand il n'y a plus de pion disponible sur la table, on vérifie que la famille est belle et bien complète. Puisqu'il y a un pion de moins que de joueurs, le joueur sans pion banzaï est éliminé. Si le joueur qui a annoncé « Banzaï ! » s'est trompé (il s'est trompé et n'a pas réussi à réunir la famille), c'est lui qui est éliminé et non celui sans pion banzaï !!

2 - « Stop ! » (1) Quand un joueur réunit 3 cartes de la même famille, il peut, s'il le veut, crier « Stop ! ». Le jeu s'arrête alors immédiatement. Le joueur à l'origine de cette annonce doit montrer les 3 cartes de la même famille pour que l'annonce soit valable. Il obtient ensuite le droit de déplacer 1 ou 2 pions banzaï (au choix) sur la table. Il peut les disposer où il veut, mais uniquement sur la table (cela peut lui conférer un avantage s'il place un pion près de lui, ou bien gêner d'autres joueurs s'il en éloigne un d'autres joueurs).

3 - « Stop ! » (2) Quand un joueur réunit 4 cartes d'une même famille, il peut, s'il le veut, crier « Stop ! ». Le jeu s'arrête immédiatement. Il doit montrer ses 4 cartes et peut alors échanger sa place à la table avec celle d'un joueur de son choix. Les joueurs concernés se lèvent et échangent leur place. Cette annonce permet de se rapprocher de pions qui ont été déplacés, de s'écartier des adversaires qui paraissent les plus dangereux, ou au contraire de se rapprocher des plus en difficulté. On peut aussi se rapprocher des plus forts, si on a le goût du défi !

Pendant un « Stop ! », le temps se fige et il faut attendre que le jeu reprenne (voir ci-dessous) pour faire une autre annonce.

Après un « Stop ! », le jeu reprend au moment où le joueur ayant fait l'annonce dit « Jeu ! ». Les autres peuvent alors annoncer d'autres « Stop ! », s'il y en a, ou même un « Banzaï ! ». Si un « Banzaï ! » et un « Stop ! » sont annoncés simultanément, le « Banzaï ! » l'emporte toujours. Il faut alors se saisir des pions banzaï sur la table. Si le « Stop ! » est clairement annoncé avant, jouez d'abord le « Stop ! ».

Attention : quelle qu'en soit la raison, si un ou plusieurs joueurs prennent ou font tomber un pion banzaï, alors qu'un « Banzaï ! » n'a pas été annoncé, ils sont éliminés. Si un joueur crie « Banzaï ! » alors qu'il n'a pas réellement réussi un banzaï il est éliminé également. En revanche, les feintes gestuelles et vocales (ex : « Bancal... » ou « Aie-aie ! ») sont fortement conseillées ! Interdisez toutefois les formules trop proches, comme « Bantaï ! » ou « Manzaï ! ».

Attention (bis...) : Un même joueur ne peut pas déplacer les pions (« Stop 1 ») ET changer de place (« Stop 2 ») dans le même tour de jeu, si ces deux annonces sont faites par ce joueur avec une même famille de carte.



Fin du tour de jeu

Après l'annonce d'un « Banzaï ! », le tour de jeu prend fin. Quand des joueurs sont éliminés, d'une façon ou d'une autre (feinte, erreur...) cela marque également la fin du tour de jeu. Le ou les joueurs éliminés quittent la table de jeu et les autres commencent un nouveau tour de jeu. Arrangez-vous pour qu'il y ait autant de familles de cartes que de joueurs, et un pion banzaï de moins que de joueurs restants. On mélange les cartes à nouveau, avant de les redistribuer.

Fin de la partie : la finale à 3 !

Quand il ne reste plus que trois joueurs dans la partie, c'est l'heure de la finale à 3, qui va déterminer le vainqueur de la partie ! Pour cela, les trois joueurs préparent un tour de jeu normal, avec trois familles de cartes, mais on ne place qu'un seul pion banzaï sur la table.

Dans la finale à 3, les annonces supplémentaires (voir verso) sont interdites. On ne joue qu'avec les annonces de famille (déplacer le pion, changer de place et banzaï ! bien sûr).

Le joueur qui annonce un « Banzaï ! » le premier et prend l'unique pion qui reste est le vainqueur de la partie et peut revendiquer le titre de Banzaï Master !



Seigneur



Magicien



Princesse



Guerrier



Gamin

Règles optionnelles

(pour des parties à 4 joueurs ou plus)

Règles de tournois et points de victoire

Pour occuper une fin de soirée et si vous êtes nombreux à aimer la compétition, vous pouvez tout à fait organiser un **tournoi de Banzaï** en comptabilisant des points de victoire (voir ci-dessous) !

Jouez avec les règles normales, mais lors de la finale à 3, au lieu de laisser un unique pion sur la table de jeu, disposez deux pions et à la fin de chaque partie, comptabilisez les points de victoire des participants comme ceci :

* le joueur qui annonce un « Banzaï ! » gagne 2 points de victoire

* le joueur qui récupère le deuxième pion lors de la finale à 3 gagne 1 point.

Le premier joueur qui cumule 5 points de victoire (ou 10 si vous n'êtes pas très nombreux) est désigné vainqueur du tournoi et Banzaï Master !

Banzaï ! sans exclusion !

Pour ceux qui n'aiment pas la sanction immédiate ou ceux qui veulent continuer à jouer nombreux, vous pouvez jouer avec cette règle optionnelle. A la fin de chaque tour de jeu, comptez les points. Le joueur qui a réussi le « Banzaï ! » marque 2 points, ceux qui ont réussi à se saisir d'un pion marquent 1 point et les joueurs qui devraient être éliminés perdent 1 point.

Le premier joueur arrivé à 5 ou 10 points, est désigné vainqueur du tournoi et Banzaï Master !

Annonces supplémentaires

Nous vous conseillons d'intégrer les annonces suivantes progressivement, une fois les règles de base bien assimilées. Elles apporteront plus de diversité à Banzaï ! mais peuvent être un peu complexes pour des débutants. Si un joueur se trouve en possession d'une des combinaisons suivantes, il peut crier : « Stop ! ». **Le jeu s'arrête et il doit montrer sa combinaison de cartes aux autres.**

Et souvenez-vous : Chacune de ces annonces ne peut être faite **qu'une seule fois par tour de jeu.**

Réunion du troisième type :

* **Si un joueur possède 3 cartes « Guerrier »**, il peut, s'il le veut, retirer du jeu un des pions banzaï posés sur la table, afin de rendre la partie plus dangereuse. À la fin de ce tour de jeu, deux joueurs seront donc éliminés ! Au tour de jeu suivant, la partie reprend normalement, avec un pion banzaï de moins que de joueurs.

* **S'il possède 3 cartes « Seigneur »**, il peut demander à tous les joueurs (dont lui) de poser 2 cartes, face cachée, au centre de la table. Il les récupère, en choisit 2 pour aller dans sa main et redistribue les autres à sa guise, à raison de 2 cartes par joueur.

* **S'il possède 3 cartes « Magicien »**, il n'aura plus besoin que de 4 cartes d'une même famille pour annoncer un « Banzaï ! », de 3 cartes pour changer de place, et de 2 pour déplacer les pions, et ce, jusqu'à la fin du tour de jeu.

* **S'il possède 3 cartes « Gamin »**, il peut tirer une carte au hasard dans la main de l'un des adversaires de son choix. Le jeu reprend ensuite normalement. Jusqu'à la fin du tour de jeu, le joueur va jouer avec 6 cartes, tandis qu'un de ses adversaires n'en aura plus que 4...

* Si un joueur, **avec 3 cartes « Princesse »** dans sa main au moment où il doit être éliminé (par exemple s'il n'a pu se saisir d'un pion banzaï assez rapidement, ou parce qu'il a été victime de la feinte d'un adversaire), **il est alors gracié et n'est pas éliminé.** On redistribue alors les cartes, et un nouveau tour de jeu commence. En revanche, les 3 Princesses ne permettent pas d'enfreindre les règles de la feinte, c'est-à-dire d'annoncer « Banzaï ! » ou de se saisir d'un pion sans avoir réuni une famille complète. Quand l'annonce de la combinaison des 3 Princesses a été utilisée, elle ne fonctionne plus lors du tour de jeu suivant (mais uniquement le tour suivant).

Oui, maître !

Les annonces suivantes ne peuvent être utilisées **que lors de la distribution des cartes ou après le premier échange de carte.** Une fois le deuxième échange de cartes engagé, elles ne peuvent plus être annoncées ! **Attention** : une même carte Seigneur ne peut être utilisée que pour **une seule annonce** « Oui Maître ! » par tour de jeu.

* **Si un joueur possède 1 carte Seigneur et 1 carte Princesse de la même famille**, il peut proposer un **mariage arrangé** et échanger sa carte Princesse contre une autre carte Princesse d'un autre joueur avec

l'accord de celui-ci. Les deux familles de cartes échangées sont maintenant unies par des liens sacrés, et constituent dès lors **une seule et même famille.** Si un joueur regroupe 3, 4 ou 5 cartes provenant indifféremment de ces deux familles, il peut faire les annonces correspondantes.

* **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Guerrier de la même famille**, le joueur peut provoquer un autre joueur **en duel.** Les deux joueurs s'installent alors face à face, et placent un pion banzaï entre eux. Les autres joueurs placent chacun un pion devant eux. En cas d'annonce « Banzaï ! », les joueurs sont libres de prendre le pion de leur choix, mais il y a fort à parier que l'éliminé sera l'un des deux duellistes !

* **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Magicien de la même famille**, le joueur peut user des **dons de voyant** de son magicien et peut voir le jeu de 3 adversaires de son choix.

* **S'il possède 1 carte Seigneur et 1 carte Gamin de la même famille**, il peut faire un **caprice** : jusqu'à la fin du tour de jeu, au moment de l'échange de cartes, le joueur a le droit de prendre et de regarder la carte que lui destine son voisin de droite, **avant tout le monde.** Il annonce ensuite le « Eeeet hop ! », afin d'indiquer aux autres joueurs que l'échange de cartes peut avoir lieu normalement.

Donne-moi ta main...

* **Si un joueur possède une carte de chaque type** (Seigneur, Magicien, Princesse, Guerrier, Gamin) et que chacune de ces cartes appartient à une famille différente, le joueur a le droit de regarder le jeu de 2 adversaires et d'échanger son jeu avec celui du joueur de son choix.

Pour plus d'informations et pour voir une démonstration en vidéo de **Banzaï !**, connectez-vous sur notre site internet : www.blackbookeditions.fr

Crédits

Banzaï ! est un jeu de **Tom Berjoan**

Remerciements de l'auteur : merci aux soirées de Tignes !!

Directeur de publication : David Burckle

Illustrations : Franck Drevon

Maquette et graphismes : Cyrielle Renaud, Damien Coltice

Relecture : Raphaël Bombayl, Damien Coltice

Banzaï ! est un jeu édité par **Black Book Éditions.**

www.black-book-editions.fr



Seigneur



Magicien



Princesse



Guerrier



Gamin