



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...



Découvrez nos jeux !



Les jeux **Taggle** sont d'hilarants générateurs de dialogues : dès qu'un joueur lit une réflexion, répondez-lui avec une réplique qui claque, sinon... le «Taggle !» sera pour vous.

Avec les jeux «**Comment j'ai adopté...**», choisissez un thème décalé, lancez les dés et racontez vos histoires, mais... attention au dé noir : les autres joueurs peuvent vous interrompre !



www.bandjo.games



Nos jeux sont fabriqués essentiellement 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



 Antonin Boccard
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, ôie, 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**. .

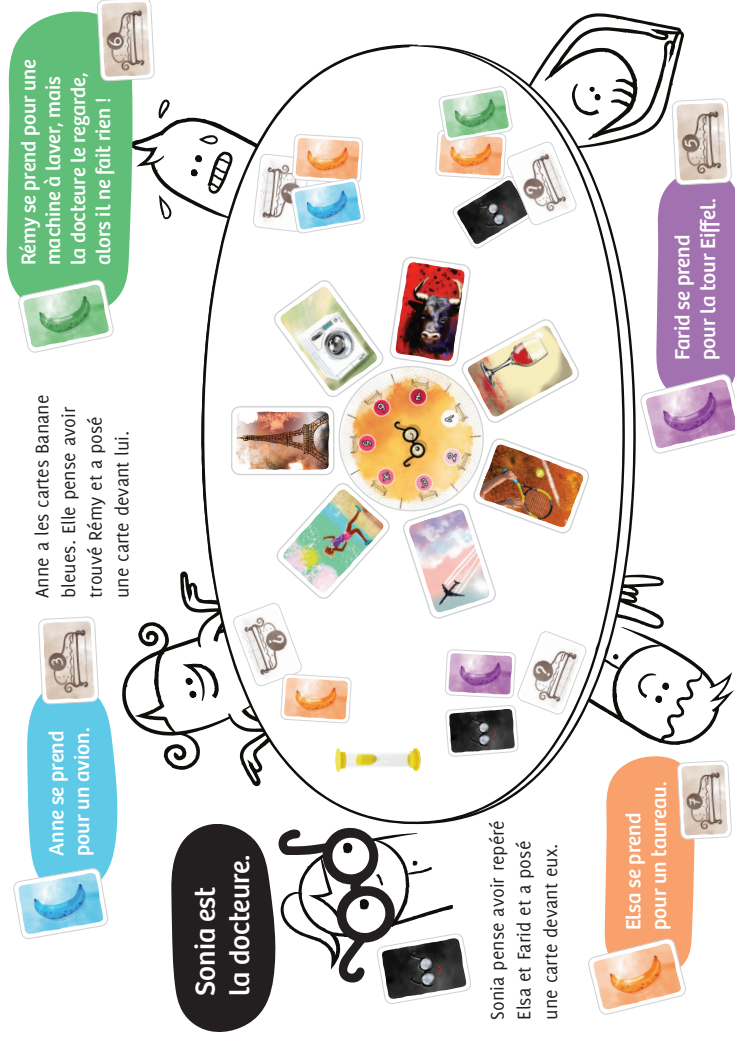
Le numéro de son divan correspond à une image qui lui indique sa folie.

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-dessous 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 :



! 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 !**

Décompte

Le fou à gauche du docteur **retourne les cartes** posées devant lui :

- ➔ il retourne sa **carte Divan** pour montrer le numéro qui correspond à sa folie ! 
- ➔ s'il a reçu une **carte Docteur**, il la retourne pour montrer s'il a été repéré. 
- ➔ 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 fousfous !!!

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 !