

BONGO

Règles du jeu

Le jeu de base utilise les cinq dés animaux blancs, et les deux dés bambous jaunes. Les deux dés braconniers rouges ne sont utilisés que dans les règles avancées.

Les sept dés sont placés dans la boîte, et mélangés avant d'être lancés sur la table.

Première étape: combien

Les deux dés bambous, qui ne peuvent faire que 1, 2 ou 3, indiquent le nombre d'animaux identiques qu'il faut chercher. Si les deux dés bambous indiquent la même face, c'est ce nombre qu'il faut chercher. S'ils indiquent des faces différentes, c'est le troisième nombre qu'il faut chercher.

Exemples :



signifie qu'il faut chercher un animal présent exactement 1 fois



signifie qu'il faut chercher un animal présent exactement 2 fois

Deuxième étape: quel animal

Il faut maintenant chercher quel animal est présent sur les dés blancs exactement le nombre de fois indiqué par les dés jaunes.

Exemple :



Le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "**gnou**". En effet, on cherche un animal présent trois fois, et c'est seulement le cas du **gnou**.

Facile, me direz-vous? heureusement, deux cas particuliers sont là pour embrouiller un peu les choses.

Cas particulier n°1 :



Ici, on cherche un animal présent deux fois. Il y a deux rhinocéros, mais il y a aussi deux gnous. Il ne faut pas crier trop vite **rhino** ou **gnou**, car la réponse ici est ... **antilope**. Le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "**antilope**".

En effet, lorsque deux animaux correspondent au nombre recherché, il faut alors toujours prendre le troisième.

Cas particulier n°2 :



Il peut se produire qu'aucun animal ne soit présent le

nombre de fois indiqué. On cherche ici un animal présent deux fois, alors qu'il y a trois rhinos, une antilope et un gnou. La réponse est donc "**rien**", et le vainqueur du tour est le premier joueur à crier "**rien**".

Récompense

Le vainqueur du tour est le premier joueur à avoir crié la bonne réponse. Il reçoit en récompense un trophée de la couleur correspondant à l'animal (bleu pour rhino, rouge pour antilope, noir pour gnou). Lorsque la réponse est "**rien**", le vainqueur choisit le trophée de son choix.

S'il n'y a plus de trophée de la couleur indiquée disponible, le vainqueur peut en prendre un au joueur qui a le plus de trophées de cette couleur. En cas d'égalité, il peut choisir.

Erreurs

Si un joueur se trompe et donne une mauvaise réponse, il perd tous ses trophées de la couleur correspondante. Ainsi, par exemple, un joueur qui annonce "**antilope**" alors que la réponse est "**gnou**" perd tous ses trophées rouges.

Un joueur qui annonce "**rien**" à tort perd tous ses trophées.

Victoire

Le vainqueur est le premier joueur à avoir deux trophées de chaque couleur.

Règles avancées: les braconniers

Si vous trouvez cela trop facile, vous pouvez ajouter les deux dés rouges, les braconniers, qui peuvent tuer un animal.

Si les deux dés rouges indiquent le même animal, cela annule un dé blanc avec cet animal.

Si les deux dés rouges indiquent deux animaux différents, cela annule un dé blanc avec le troisième animal.

Exemple :



On cherche un animal présent deux fois. Il y a trois rhinos et deux antelopes dans les dés blancs, mais les braconniers tuent un rhinocéros. Il reste donc deux rhinos et deux antelopes, et c'est alors le troisième animal qu'il faut trouver. La réponse est "**gnu**".

Bongo est un jeu de Bruno Faidutti, avec des coups de main de Harald Bilz et Philippe des Pallières. Les illustrations sont de Franz Stark.