

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 (Saône-et-Loire), 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



BANJOOLI CROSS

Un jeu de Diego Ibáñez, illustré par Pedro Soto.

MATÉRIEL

- A** 10 tuiles terrain recto-verso : 1 ligne de départ, 1 ligne d'arrivée, 6 tuiles communes et 2 spéciales.
- B** 5 jetons autruche recto-verso* : "course" et "apeurée".
- C** 5 dés Mouvement et 1 dé Sorcellerie.
- D** 11 jetons de Baies.
- E** 10 cartes Prédiction.
- F** 1 jeton de Lion recto-verso.

La tribu Noamomi doit désigner un nouveau sorcier pour l'année à venir. Ils ont donc recours à une tradition millénaire : une course d'autruches ! Les prétendants au titre devront démontrer leurs pouvoirs en devinant quelles autruches arriveront au but, et dans quel ordre !

MISE EN PLACE

- 1 On place les terrains de **départ** et **d'arrivée** sur la table.
- 2 On ajoute 4 terrains aléatoirement un à un entre les tuiles départ et arrivée, de façon à former le parcours. Pour une partie plus longue ajoutez 1 ou 2 de plus.
- 3 Placez les **5 jetons autruche** côté "course" visible sur les nids de la tuile de départ.
- 4 Mélangez les cartes **Prédiction** et distribuez-en une à chaque joueur, qui la regardera en secret. Les cartes non utilisées sont également gardées secrètes et remises dans la boîte.

Le premier joueur est celui qui imite le mieux le cri de l'autruche.



Variante "Baies" : Si vous voulez rajouter un facteur de chaos dans la partie, vous pouvez jouer avec les **jetons de Baies**. Placez tous les jetons face cachée à côté de la piste. Chaque joueur, en commençant par le premier et dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche un jeton et le place sans le regarder sur une case terre qui se trouve au moins à une distance de 3 cases du départ. Les jetons restants ne seront pas utilisés dans cette partie. Remettez-les dans la boîte sans regarder.

Important : Veillez à ne pas placer 2 virages adjacents !

Remarque : Si vous le souhaitez, vous pouvez remplacer un terrain commun par un terrain spécial.

*Les autruches sont numérotées de 1 à 5. Banjooli Cross peut également se jouer avec des classiques. Dans ces cas, le numéro 6 sera le joker.

OBJECTIFS DU JEU ET PRÉDICTIONS

Chaque joueur devra démontrer son pouvoir magique en faisant en sorte que le résultat de la course coïncide au maximum avec sa prédiction. Chaque carte Prédiction indique d'une part quelles autruches doivent arriver les 3 premières et les points qu'elles rapportent si elles arrivent à la bonne place. D'autre part, si l'autruche placée en dernière position correspond à celle de la carte, le joueur double son score !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de **Banjooli Cross** s'arrête dès que la 3ème autruche a franchi la ligne d'arrivée. Les joueurs dévoilent alors leur carte de prédiction. Celui qui aura obtenu le meilleur score deviendra le nouveau sorcier de la tribu.

À son tour de jeu, un joueur jette les 6 dés. Si le joueur n'est pas satisfait du résultat il pourra jeter de nouveau les dés qu'il veut, mais ceci une seule fois. Ensuite avec le résultat obtenu, **il doit choisir une de ces 2 options :**

- A Déplacer une autruche** en utilisant les dés Mouvement.
- Bensorceler ou Désensorceler une autruche,** en utilisant le dé Sorcellerie.

Après avoir effectué une des 2 options, il passe les dés au joueur placé à sa gauche qui jouera son tour de la même façon.

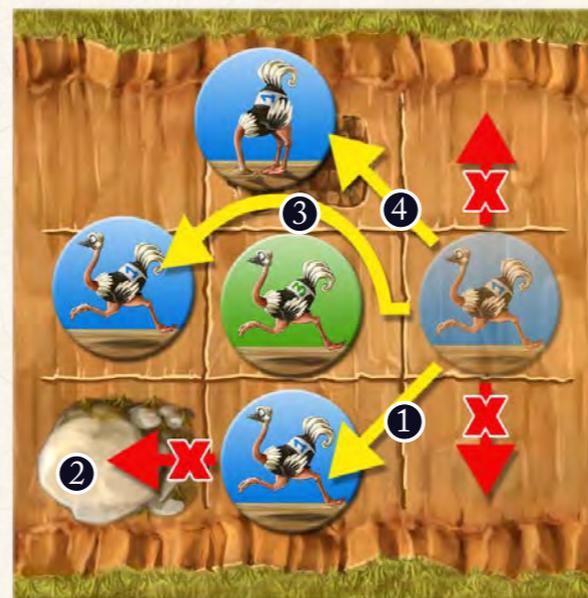
A DÉPLACER UNE AUTRUCHE

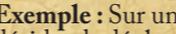
Le joueur actif choisit une des couleurs disponibles données par les **dés de Mouvement**, et déplace l'autruche de cette couleur d'autant de cases que le nombre de dés obtenus dans cette couleur.

Exemple : sur un jet , le joueur pourra déplacer l'autruche rouge de 2 cases, ou bien l'autruche verte de 3.

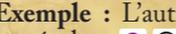
Chaque résultat  est un **joker**, et le joueur pourra, s'il le souhaite, le (ou les) ajouter aux dés d'une autre couleur. Un joker ne peut jamais être utilisé seul, mais doit toujours être associé à au moins un dé de couleur, et s'il y a plusieurs résultats blancs, il devra tous les utiliser.

RÈGLES DE MOUVEMENT



Exemple : Sur un jet , le joueur pourra décider de déplacer l'autruche rouge ou l'autruche jaune d'une ou de quatre cases (selon s'il utilise les jokers ou pas). Il ne peut pas décider de déplacer volontairement une des autruches de 2 ou 3 cases car s'il utilise les blancs, il doit les compter tous.

De plus, lorsqu'une autruche est arrivée, **sa couleur devient également un joker**. Néanmoins, s'il existe plus d'une couleur joker, le joueur devra décider laquelle il utilise car **il ne pourra pas les combiner**.

Exemple : L'autruche jaune étant déjà arrivée, sur un résultat , le joueur pourra décider d'utiliser comme joker  ou  mais il ne peut jamais combiner les deux résultats pour obtenir 2 jokers.

Les résultats  ou  (sans utiliser de joker) possèdent un très grand pouvoir magique chez les sorciers Noamomi. Le joueur peut faire avancer l'autruche de son choix de 5 cases.

- 1 L'autruche doit toujours se déplacer vers l'avant, soit en ligne droite, soit en diagonale, mais jamais latéralement ou vers l'arrière.
 - Si cela est possible, une autruche doit utiliser la totalité de ses points de mouvement et ne peut interrompre son mouvement volontairement.
 - Si l'autruche ne peut pas bouger du tout, le joueur devra déplacer une autre autruche.
- 2 Les cases **rocher** sont infranchissables.
 - Une autruche ne peut pas terminer son mouvement sur une case occupée par une autre autruche.
- 3 Une autruche peut passer par-dessus une autre autruche qui se trouve sur sa trajectoire, que ce soit en ligne droite ou en diagonale, en ne dépensant qu'un seul point de mouvement. On peut ainsi enchaîner plusieurs sauts lors d'un même mouvement. Attention toutefois, on ne peut pas sauter par-dessus 2 autruches placées sur 2 cases adjacentes lors d'un même saut.
- 4 Les cases **sables mouvants** cessent le mouvement de l'autruche qui y passerait et celle-ci est placée en position "apeurée" (on retourne le jeton autruche)
 - Certains jetons **Baies** affectent le mouvement.
 - La présence de barrières de séparation dans les courbes empêchent les autruches de changer de couloir.

BENSORCELER OU DÉSENSORCELER

Les sorciers du village peuvent utiliser leurs pouvoirs magiques pour effrayer les autruches. Lorsqu'un joueur utilise le résultat du dé **Sorcellerie**, il peut ensorceler ou désensorceler l'autruche correspondant à la couleur de ce dé :



Ensorceler : on retourne le jeton autruche sur sa face "apeurée". Cette autruche ne pourra plus se déplacer tant qu'elle ne sera pas désensorcelée. Une autruche déjà ensorcélée ou qui n'est pas en piste (car elle n'a pas encore démarré ou bien est déjà arrivée) ne peut être victime de sorcellerie.

Tout comme pour les dés de mouvement, un résultat  ou correspondant à une autruche ayant déjà franchi la ligne d'arrivée est un joker qui permet d'ensorceler n'importe quelle autruche.

Désensorceler : on retourne le jeton autruche sur sa face "course". Comme pour le cas précédent, un résultat  ou désignant une autruche déjà arrivée est considéré comme un joker, permettant de désensorceler n'importe quelle autruche.

FIN DE PARTIE ET SCORE

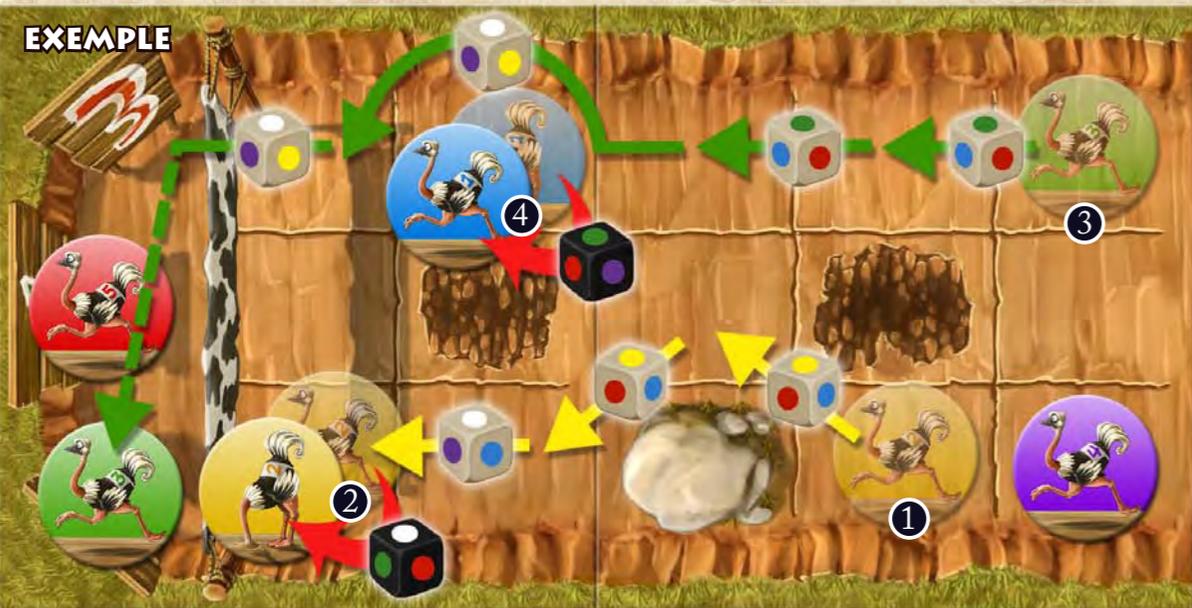
Au fur et à mesure que les autruches passent la ligne d'arrivée, on place les jetons dans le même ordre sur les cases d'arrivée. Lorsqu'une troisième autruche franchit la ligne, la partie prend fin immédiatement. A cet instant, chaque joueur révèle sa carte prédiction et calcule son score :

- **5 points** si l'autruche arrivée en 1ère position correspond à celle de la carte.
- **4 points** si l'autruche arrivée en 2ème position correspond à celle de la carte.
- **3 points** si l'autruche arrivée en 3ème position correspond à celle de la carte.
- **2 points** pour chaque autruche mal placée aux 3 premières places.
- **x2 au score** si la lanterne rouge correspond à celle de la carte.

Note : si 2 autruches sont à égalité en dernière position, le bonus est annulé.

En cas d'égalité pour la 1ère place après le décompte final, les joueurs peuvent décider de refaire une partie de Banjooli Cross. Toutefois, s'ils n'en ont pas le temps, ils peuvent compter qui a le plus d'autruches bien placées, et, dans le cas peu probable où l'égalité persisterait, ils devront se partager la victoire... et la tribu aura 2 sorciers cette année !





Noa, Milagros, Martin et Manuela disputent une partie de Banjooli Cross.

① C'est au tour de Noa, qui lance les 5 dés Mouvement et le dé Sorcellerie et obtient . Comme l'autruche jaune se trouve à la deuxième place sur sa carte prédiction, elle écarte le dé mouvement et le dé sorcellerie vert et relance les quatre autres dés mouvement, obtenant ce nouveau résultat : . Il peut choisir de déplacer l'autruche jaune de 2 ou 3 cases (, ou) ou l'autruche violette de 1 ou 2 cases (ou). Noa décide de déplacer l'autruche jaune de 3 cases. Son tour de jeu terminé, il passe les dés à Milagros.

② Milagros lance les dés et obtient . Elle ne veut déplacer aucune autruche. En outre, regardant sa carte Prédiction, elle s'aperçoit que l'autruche jaune devrait terminer en dernière position. Elle choisit donc de l'ensorceler grâce au résultat du dé sorcellerie (c'est un joker), et retourne le jeton de l'autruche jaune. Elle termine son tour et passe les dés à Martín.

③ C'est au tour de Martín de lancer les dés et il obtient : . À ce moment de la partie, l'autruche rouge a déjà franchi la ligne d'arrivée. Il peut donc utiliser comme joker. Toutefois, il ne pourra utiliser qu'un des 2 résultats joker (ou). Mais il n'a pas besoin de jeter de nouveau les dés, parce que Martín veut que l'autruche verte vienne en deuxième position. Donc, avec les dés et, comme l'autruche verte peut passer par-dessus l'autruche bleue, elle se déplace de cinq cases et franchit la ligne d'arrivée en deuxième place.

④ Vient le tour de Manuela, qui obtient . Avec ce résultat elle pourrait ensorceler l'autruche violette mais elle ne peut pas déplacer d'autruche (car les et sont des jokers et ils ne peuvent être utilisés pour eux-mêmes, donc ils ne valent rien). Comme elle veut l'autruche bleue vient en troisième position, lance le dé Sorcellerie et le résultat est . Maintenant, ce résultat est joker, ainsi que Manuela peut désensorceler l'autruche bleue.

TUILES SPÉCIALES

Les tuiles spéciales représentent des tronçons de piste dangereux pour les autruches. Il est préférable de ne jouer qu'avec une seule de ces tuiles, en remplacement d'un tronçon de ligne droite commun. On trouve quatre types de tuiles spéciales :

Les Crocodiles :

Ce fossé est infesté de crocodiles affamés. Une autruche ne peut le franchir qu'en leur courant dessus, sans jamais toucher l'eau ! Comme pour tout mouvement, les autruches peuvent se déplacer en diagonale et sauter par-dessus les autres. Si une autruche est ensorcelée alors qu'elle est perchée sur un crocodile, celui-ci essaie de la croquer. Piquée par la frousse que vient de lui faire le crocodile, l'autruche fait alors un bond en avant et le joueur ayant joué la sorcellerie la place sur la première case libre juste après le fossé **sur sa face "course"** (ou est-ce que vous pensez que, après cette frayeur, l'autruche va rester au calme ?)

Le Canyon :

Pour traverser le canyon Taagee (traduit du wolof comme "Celui qui annonce la mort"), les autruches devront utiliser le vieux pont suspendu au-dessus du fleuve Walangaan ("L'averse"). Le pont occupe une fine ligne de 3 cases, ce qui limitera forcément les mouvements des autruches.

Le Torrent de Lave :

Bien qu'inactif depuis de longues années, le volcan Xamba ("Jeter de l'huile sur le feu") ne cesse de rejeter de la lave. Et les autruches, connues pour leur vitesse, doivent la traverser rapidement si elles ne veulent pas se brûler les pattes. Elles peuvent passer par les cases de lave mais ne pourront s'arrêter que sur des cases de terrain élevé. Si une autruche s'arrête dans une case de lave, elle devrait régresser au terrain élevé.

Le Vortex :

Les anciens de la tribu se sont trompés et ont fait passer le tracé du circuit par les terres magiques de la sorcière Xuulan. Lorsqu'une autruche arrive sur la case du Vortex, son mouvement est aussitôt interrompu et le joueur qui l'a déplacée doit lancer un dé. La couleur du dé indiquera avec quelle autre autruche celle-ci **échangera sa position**. Sur un résultat joker, le joueur pourra choisir l'autruche à échanger, et sur un résultat de la couleur de l'autruche du Vortex, celle-ci reste sur place mais est retournée en position "apeurée" (elle a été fortement secouée par les phénomènes magiques qu'elle a entrevus dans le Vortex)

BAIES

Pendant la course, les autruches peuvent trouver des arbustes de baies qui les affecteront... en bien ou en moins bien. Dès qu'une autruche passe sur une case contenant une baie, elle interrompt son mouvement, le joueur récupère la baie et devra en appliquer **immédiatement** les effets. **Si l'effet n'affecte pas le mouvement de l'autruche, celle-ci pourra terminer son déplacement normalement.** Une fois les effets appliqués, la baie est retirée de la partie.



Tër! ("Piège !") : L'autruche doit interrompre son mouvement. Elle est retournée sur sa face "apeurée".



Neex Peepa ("Baie Appétissante") : L'autruche qui a trouvé cette baie ne peut résister devant cette friandise. Elle arrête immédiatement son mouvement et le tour du joueur prend fin.



Oor (Jade) : À la fin de la partie, le joueur ajoutera 2 points à son score final. **Note :** ces points ne bénéficient pas du x2 donné par l'autruche placée en dernière position.



Jëmbat ("Prescience") : Le joueur qui a récupéré la baie peut regarder en secret le reste des baies encore sur la piste.



Daaaaaaw! ("Fonce !") : L'autruche qui a récupéré la baie obtient 2 points de mouvements additionnels qu'elle doit utiliser immédiatement.



Pakaarloo ("Demi-Tour") : L'ordre du tour de jeu est immédiatement inversé. Désormais, les joueurs joueront dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie. C'est donc au tour du joueur placé à droite de celui qui vient de récupérer la baie de jouer.



Naangateku ("Lance") : Lorsqu'un joueur récupère ce jeton, il doit le remettre à un autre joueur. Ce dernier n'aura alors droit qu'à un seul lancer de dés. Ceci fait, le jeton est retiré du jeu.



Peepa ("Commun") : Il ne se passe absolument rien !



DofNooxoor ("Frénésie Magique") : Lorsqu'un joueur récupère ce jeton, il relance les dés Mouvement (pas le dé Sorcellerie) et en applique TOUS les résultats. Il est libre de distribuer les jokers comme il l'entend et de décider de l'ordre des déplacements.



Vooortex! ("Vortex !") : Des traces de la puissante magie de la sorcière Xuulan sont restées cachées sur les parcours. Le joueur laisse le jeton sur la case où il se trouve et applique immédiatement les effets d'une tuile spéciale Vortex. Le jeton est ensuite retiré de la partie.



Joka ("Serpent") : L'autruche fait un saut de 2 cases en arrière au choix du joueur actif, si cela est possible.

Un lion s'est caché dans la boîte de Banjooli Cross. Pour découvrir ses mauvaises intentions, visitez notre site web afin de trouver plusieurs variantes de jeu.



<http://www.jumpingturtlegames.be>

Remerciements de l'auteur : Au Mortal Combo (Milagros y Mónica) qui ont prédit la même chose dans une course de cochon ; à toute la famille et les amis ; à **Merche, Chechu** et **Pedro** pour faire de belles autruches ; à **Haritz (Lady Halcon)** pour sa confiance et ses crocodiles ; à **Stephane** de 5 minutos por juego ; aux familles de **laBSK** et **Ludo** pour me faire sentir que je fais partie de la tribu... et à **Noa** qui n'était pas encore sorti de l'oeuf quand les autruches couraient déjà.

	Crédits	
	Auteur :	Diego Ibáñez.
	Illustration :	Pedro Soto.
	Conception graphique :	Pedro Soto et Antonio Catalán.
	Règles :	Ignacio Góngora, Pedro Soto et Diego Ibáñez.
	Traducteur :	Christophe Ribouldingue.
	Testeurs :	Raúl Galve, Óscar Felipe, Rosa Amorós, Paco Martí et Marián Amorós.
	Réalisé par :	Tenk VOF

Édité par Jumping Turtle Games www.jumpingturtlegames.be

 Jumping Turtle Games  @JumpTurtleGames