

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



- MICHAEL SCHACHT -



BOSS KITO

LE SOLEIL BRILLE SUR L'ÎLE DES GORILLES. LES PORTES DE LA RÉSIDENCE EXTÉRIEURE VIENNENT D'OUVRIRE; TU ES ASSIS CONFORTABLEMENT AU SOLEIL. LES JEUNES GORILLES ONT GRIMPÉ SUR UN PILIER ET JOUENT AVEC UN VIEUX PNEU DE TRACTEUR. DEUX FEMELLES, MONIQUE ET ÉMILIE, SONT EN TRAIN DE S'ÉPOUIILLER. AU LOIN, TU VOIS L'IMPOSANT DOS ARGENTÉ DE BOSS KITO. HEUREUSEMENT, IL NE TE VOIT PAS. BIEN QU'IL NE SOIT PAS ENCORE L'HEURE DU REPAS, TON ESTOMAC GROGNE ET TU T'ENNUIES ÉNORMÉMENT. TU PENSES AU STOCK DE BANANES QUE TU AS CACHÉ SECRÈTEMENT QUELQUE PART SUR L'ÎLE. LE MOMENT IDÉAL N'EST-IL PAS VENU DE S'OFFRIR UN PETIT AMUSE-GUEULE ? ÉVIDEMMENT, TU RÉALISES

QUE TU AURAS BESOIN DE CHACUNE DE CES BANANES POUR CONTENTER BOSS KITO ET AINSI AVOIR UNE VIE UN PEU PLUS AGRÉABLE. ET OUI, CHACUN A SON PRIX, SURTOUT BOSS KITO. DANS LE TEMPS, IL SUFFISAIT D'UNE SIMPLE BANANE POUR LE CONTENTER. MAIS À PRÉSENT, IL DEMANDE DE PLUS EN PLUS ... ET LE PIRE DE TOUT, IL FAIT GRIMPER LES PRIX ENTRE LES GORILLES...!

BUT DU JEU

Les joueurs sont des gorilles, plutôt petits et pas très malins. Ils habitent sur une île au milieu du zoo. En utilisant des bananes (jetons) ou des régimes entiers (cartes) ils essayent

d'obtenir les grâces du gorille le plus costaud de l'île, Boss Kito. Les faveurs de Kito rapportent des points de victoire. Le joueur qui possède le plus de points de victoire en fin de partie est déclaré vainqueur.

Boss Kito

LES OBSERVE TOUS, EN GRIGNOTANT UNE VIEILLE PELURE DE BANANE. CA VA PRENDRE UN CERTAIN TEMPS MAIS IL AURA FINALEMENT TOUT CE QU'IL VEUT. LE PLUS DE BANANES POSSIBLE ! LAISSONS LES RIGOLER, CES FEMELLES VANITEUSES ET CE PÉPÉ STUPIDE. SI JAMAIS, ILS VEULENT QUELQUE CHOSE, ILS DEVRONT LE DEMANDER AU BOSS... ET CHACUN À SON PRIX!





ÉMILIE EST COMME LA MAMAN DU GROUPE. ELLE ADORE ÉPOUILLER LES AUTRES GORILLES, CE QU'ELLE FAIT TOUT LE TEMPS, SURTOUT AVEC SA COPINE MONIQUE. C'EST AUSSI LA MAMAN DE MANNY QU'ELLE A ENGENDRÉ AVEC BOSS KITO LORS D'UNE NUIT POUR LE MOINS TUMULTUEUSE. BOSS KITO N'AIME PAS ÉPOUILLER LES AUTRES GORILLES, ET MÊME PLUS, IL DÉTESTE CELA. CA L'ÉNERVE ÉNORMÉMENT. ÉMILIE LE SAIT BIEN MAIS ELLE CONTINUE TOUT DE MÊME À LA FAIRE. POUR SE FAIRE OUBLIER, ELLE ESSAYE DE CONTENTER BOSS KITO DE TEMPS EN TEMPS... AVEC UNE BANANE ÉVIDEMMENT.



- Préparation du jeu

CONTENU DE LA BOÎTE

- 30 bananes
- 50 cartes bananes de 5 couleurs
- 45 cartes bénéfiques de 9 types différents (de 1 jusqu'à 9) (le chiffre sur la carte est aussi le nombre de cartes de ce type dans le jeu)
- 5 cartes Boss Kito de 5 couleurs
- 5 cartes joueurs
- 1 carte « premier joueur »
- La règle du jeu



30 bananes



50 cartes bananes



45 cartes bénéfiques



5 cartes joueurs



1 carte « premier joueur »



5 cartes Boss Kito

PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur choisit une carte joueur.
- Les 5 cartes Boss Kito sont placées, l'une à côté de l'autre, au milieu de la table, face visible.
- Les cartes bénéfiques sont mélangées et séparées en 5 piles exactement équivalentes.
- On place une pile pour chaque carte Boss Kito visible sur la table. Les piles sont placées face visible juste en dessous de chaque carte Boss Kito.
- De chaque pile, on retire la carte supérieure. Elle est placée, face visible, directement sous la pile d'où elle provient ; ceci afin de former une nouvelle rangée de cartes. Ce sont ces cartes qui seront mises en lot pour le tour en cours.
- Les cartes bananes sont mélangées. On distribue 5 cartes à chaque joueur. Ces cartes sont gardées en main et ne doivent pas être montrées aux autres joueurs.
- Les cartes bananes restantes forment une pioche face cachée à portée de tous.
- Chaque joueur reçoit 3 bananes qu'il conserve devant lui, clairement visibles des autres joueurs.
- Les bananes restantes sont posées au milieu de la table, pour former le stock.
- Le joueur ayant la tête de gorille la plus grande commence la partie et reçoit la carte « premier joueur ».

DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour de jeu, un joueur doit effectuer une des actions suivantes au choix. Il peut :

- a) jouer une carte bananes en la posant face visible sur la table.
- b) mettre 1 ou 2 bananes sur des cartes bananes déjà jouées :

- soit 1 ou 2 bananes sur 1 carte,
- soit 1 banane sur une carte et 1 banane sur une autre carte.
- c) prendre et ajouter à sa main 1 carte bananes de la pioche
- d) prendre 3 bananes du stock
- e) échanger autant de cartes bananes qu'il veut de sa main par le même nombre de cartes de la pioche.

Chaque joueur joue une action l'un après l'autre jusqu'à ce que 4 actions aient été effectuées par joueur. On fera donc 4 fois le tour de la table par manche. Une fois toutes les actions des joueurs effectuées, les cartes bénéfiques sont partagées entre les joueurs (voir Partage des cartes de bénéfiques). On reforme ensuite une ligne de cartes bénéfiques (voir Pioche des cartes bénéfiques). On recommence alors une nouvelle manche de jeu: les joueurs pourront à nouveau réaliser 4 actions et elle se terminera à nouveau par un décompte des bénéfiques. On procède ainsi pour 9 manches de jeu jusqu'à ce que toutes les cartes bénéfiques aient été distribuées et/ou défaussées. On effectue alors le décompte final (voir : Fin du jeu). Note: Pour compter le nombre d'actions et de tours effectués, n'hésitez pas à utiliser des bananes.

PARTAGE DES CARTES BÉNÉFICES

En commençant par la carte Boss Kito la plus à gauche et en allant vers celle qui se trouve le plus à droite, on évalue maintenant les donations effectuées par les joueurs pour chaque carte Boss Kito. Les joueurs vérifient d'abord qu'ils ont joué au moins une carte de la couleur de la carte Boss Kito correspondante. Si c'est le cas, ils peuvent compter le nombre bananes qu'ils ont joué pour cette carte; c'est-à-dire toutes les cartes bananes de

cette couleur ainsi que les jetons bananes éventuellement posés sur ces cartes. Le joueur qui a le plus grand nombre de bananes gagne la carte bénéfique qui est posée sous la pile Boss Kito évalué. En cas d'ex-aequo, la carte bénéfique est défaussée. Les cartes bénéfiques pour lesquelles aucun joueur n'a joué de carte sont également défaussées.

Attention: une carte bananes a une valeur de 3 bananes

Toutes les bananes jouées sont remises au stock, toutes les cartes bananes jouées sont défaussées. Les cartes bénéfiques sont placées face visible et ordonnées numériquement devant les joueurs. Tous les bénéfiques doivent rester visibles de tous les joueurs.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Quelques cartes bénéfiques possèdent un symbole indiquant une action supplémentaire. Cette action doit être effectuée immédiatement après avoir reçu la carte. Les différents symboles sont:



- Double flèche: le joueur peut prendre la carte « premier joueur » et la donner à un autre joueur de son choix. Ceci est la seule manière de faire circuler la carte « premier joueur ».



- Carte: le joueur prend 1 carte bananes de la pioche.



- Banane : le joueur prend 1 banane du stock



MONIQUE

EST LA "GRANDE DAME" DE L'ÎLE : ÉLÉGANTE, COQUETTE, ET PAS ORDINAIRE POUR UN SOU. AVEC SA COPINE ÉMILIE, ELLE AIME S'ASSEoir SUR UNE COLLINE DE L'ÎLE POUR REGARDER LES VISITEURS DU ZOO. BOSS KITO ADORE MONIQUE. EN FAIT, IL VOUDRAIT BIEN LUI DONNER DES BANANES PLUTÔT QUE L'INVERSE MAIS BOSS KITO CONNAÎT SA POSITION ET SES LIMITES... VOILÀ POURQUOI MONIQUE DOIT AUSSI CONTRIBUER EN FAIT...



CATHY

EST LA PETITE SŒUR DE BOSS KITO. ILS ONT GRANDI ENSEMBLE DANS UN ZOO FRANÇAIS. BOSS KITO AGACE TOUJOURS SA PETITE SŒUR EN L'APPELANT « MON PETIT SUCRE » AVEC UN HORRIBLE ACCENT FRANÇAIS : UNE TRÈS VIEILLE BLAGUE MAIS CATHY EN RIGOLE TOUJOURS. C'EST LA SEULE DE LA TRIBU QUI PEUT PARLER À BOSS KITO AVEC UN TON MÉPRISANT. APRÈS TOUT, ELLE L'A CONNU BÉBÉ AVEC DES LANGES. ELLE SE RAPPELLE SI BIEN CE QUI FAISAIT PLAISIR À BÉBÉ KITO ... DES BANANES !



- Pioche des cartes bénéfiques

PIOCHE DES CARTES BÉNÉFICES

Au début de chaque tour, on reforme une ligne de cartes bénéfiques en prenant la première carte visible de chaque pile et en la posant juste en dessous de la pile correspondante.

Puis, le premier joueur actuel commence une nouvelle manche et effectue sa première action en choisissant parmi les 5 possibilités listées plus haut dans cette règle.

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand toutes les cartes bénéfiques sont épuisées (gagnées ou défaussées). Les joueurs procèdent alors au décompte final. Lors de ce décompte, chaque type de cartes bénéfiques est compté séparément et en suivant l'ordre numérique des cartes. Le joueur ayant la majorité des cartes d'un type reçoit la valeur en points indiquée sur ces cartes. En cas d'égalité, tous ces joueurs reçoivent les points indiqués. (Par exemple : le joueur ayant le plus de cartes de valeur 9, reçoit 9 points. S'il y a 2 joueurs avec 3 cartes bénéfiques de valeur 7, chacun reçoit 7 points). Quant aux autres joueurs, ils reçoivent un point pour chaque carte de ce type qu'ils possèdent.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

REMARQUES IMPORTANTES

Quand toutes les cartes bananes sont épuisées, les cartes de la défausse sont mélangées pour former une nouvelle pioche. S'il ne reste aucune carte disponible – même défaussée, l'action « prendre une carte bananes » ne peut pas être choisie. Quand les bananes (jetons) sont épuisées, l'action « prendre 3 bananes » ne peut pas être choisie. Quand il reste moins de 3

bananes au stock, les joueurs peuvent tout de même choisir de prendre les bananes restantes. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons bananes gagne.

SUGGESTIONS : Pour plus de clarté lors du déroulement du jeu, le premier joueur peut annoncer clairement les différentes phases et les actions choisies. L'action d'échange des cartes bananes prend beaucoup plus d'importance vers la fin de la partie, il ne faut pas la négliger.

LES CARTES BÉNÉFICES

VISITE - Chaque jour, on voit des visiteurs à la fenêtre ou au fossé de l'île. Ils saluent, ils grimacent. Tu aimerais faire tout ton possible pour attirer leur attention. Evidemment, si tu offres assez de bonnes bananes à Boss Kito, il te donnera à toi aussi l'opportunité de donner le plus beau spectacle de ta vie. Il y a 9 cartes de ce type dans le jeu.



DÎNER ROMANTIQUE - La vie peut être ennuyante, surtout sur l'île aux gorilles. Quand tu gagnes cette carte, Boss Kito t'offre un dîner romantique avec le gorille de ton choix, au nord de l'île avec une vue imprenable sur le lac et sur la résidence des éléphants. Boss Kito garantit que tu ne seras pas dérangé par les bêtises de Manny ni par les éternels sermons de pépé Charles. Une très belle affaire. Il y a 8 cartes de ce type dans le jeu.



INTIMITÉ - la communauté sur l'île des gorilles a beaucoup d'avantages. La vie est

agréable et animée, ou pourrait-on dire animée et agréable, même parfois trop agréable ou trop animée c'est selon... Alors au final, il est parfois préférable de rester seul. Avec cette carte, Boss Kito te garantit un peu de temps en privé ... pour toi ... rien que pour toi. Mais attention, le dernier à avoir gagné cette carte a finalement prié pour être à nouveau épouillé par Emilie. Il y a 7 cartes de ce type dans le jeu.

BIÈRE DE BANANES - Il y a une

éternité que tu n'en as plus goûtée ... Te souviens-tu encore du goût ? Rien n'est meilleur qu'une bonne bière de bananes fraîche et délicieuse : de la mousse sur tes lèvres et la pensée de temps meilleurs à l'esprit ... Avec

boss Kito au bar, plus rien ne peut aller mal. Et en plus du service, il t'accompagnera au lit à la fin de la soirée. Il y a 6 cartes de ce type dans le jeu.

SNACKS - Boss Kito t'attend avec son

bâton. Pas pour te frapper bien sûr, il ne faut pas toujours avoir peur. Les termites sur ce bâton sont sélectionnés soigneusement : les meilleurs et les plus gros pour le gagnant de cette carte. Tu pourras aussi découvrir la nouvelle tendance de Boss Kito : les termites « light », même goût mais sans sucre ajouté. Il y a 5 cartes de ce type dans le jeu.

ECHASSES - Bon ... en fait, elles ne servent pas à grand-chose sur cette petite île. Mais après tout, tu auras l'air beaucoup plus grand pour une fois. Faudra juste faire attention à ne pas rendre Boss Kito jaloux. Quand tu monteras la colline sur ces échasses, tu pourras

voir le toit de la résidence des girafes. Absolument inintéressant, mais totalement indispensable car tu pourras ensuite te vanter auprès de pépé Charles d'avoir vu quelque chose que lui n'a jamais vu ... Un grand merci pour les échasses Boss Kito ! Il y a 4 cartes de ce type dans le jeu.

MARCHÉ AUX PUCES - Boss Kito

n'aime pas ça du tout, mais toi, tu adores. Spécialement pour toi, Boss oubliera son dégoût et se mettra à t'épouiller jusqu'à ce que tu sois totalement libéré de tes puces. Un bon conseil: si Boss Kito te demande si tu veux un peu de gel, décline poliment ... Il y a 3 cartes de ce type dans le jeu.

CROTTES - C'est vraiment étonnant toutes ces choses que l'on peut construire avec ! En échange de cette carte, Boss Kito te modèlera une de ses fabuleuses crottes en forme de tarte aux pommes, en grappe de bananes ou même en Empire State

Building, mais seulement si tu es gentil. Il n'y a rien qu'il ne puisse réaliser. Seul petit problème irrésolu jusqu'à présent, Boss Kito n'a jamais vraiment pu faire disparaître l'odeur de ses créations. Il y a 2 cartes de ce type dans le jeu.

PNEUS - Es-tu prêt pour un ultime voyage? En échange de cette carte tu feras le tour de l'île le plus rapide jamais réalisé. Pour toi et uniquement pour toi, Boss Kito transformera le vieux pneu tracteur en la plus terrible balance jamais réalisée.

Tu vas bouger et tourbillonner comme un véritable ouragan. Une expérience unique



et surnaturelle. Noter que l'un des derniers volontaires à terminer sa course dans l'eau quelque part en Méditerranée ... Il y a une seule carte de ce type dans le jeu.

PÉPÉ CHARLES

EST L'ANCÊTRE DU GROUPE. QUAND ON LE VOIT ASSIS DANS LA PAILLE, ON NE LE CROIRAIT PAS ! IL SE MAINTIENT SANS ÉGAL ! DANS LE TEMPS, PÉPÉ CHARLES ÉTAIT LE GRAND CHEF SUR L'ÎLE. CE N'EST PLUS LE CAS MAINTENANT ET, MALGRÉ TOUT, BOSS KITO LE REGARDE TOUJOURS AVEC MÉFIANCE CAR IL CRAINT TOUJOURS POUR SA SOUVERAINETÉ. PÉPÉ CHARLES ESSAIE POURTANT DE S'ARRANGER EN LUI OFFRANT DES GRAPPES DE DÉLICIEUX FRUITS JAUNES ...

MANNY

EST UN JEUNE GORILLE PLUTÔT COSTAUD. IL AIME PARTICULIÈREMENT EMBÊTER LES AUTRES GORILLES DE L'ÎLE ET REGARDE TOUJOURS AUTOUR DE LUI AVEC UN REGARD ARROGANT ET PLEIN DE FIERTÉ. PARFOIS, IL SE MET À COURIR TRÈS VITE TOUT EN FRAPPANT DES POINGS SUR SA POITRINE. UN JOUR, CE STUPIDE MANNY A MÊME DONNÉ UN COUP DE BÂTON SUR LA TÊTE DE BOSS KITO. IL LE REGRETTE AMÈREMENT. BOSS KITO, LUI, NE LE REGRETTE ABSOLUMENT PAS, SURTOUT APRÈS LA SÉVÈRE CORRECTION QU'IL AFFLIGEA À CE PAUVRE IDIOT. DEPUIS, MANNY A LA PATTE GAUCHE QUI TRAÎNE QUAND IL MARCHE. RAISON POUR LAQUELLE IL ESSAYE TOUJOURS DE PLAIRE À BOSS KITO.

BOSS KITO

Auteur: Michael Schacht

www.michaelschacht.net

Design: Maikel Verkoelen

www.studiomik.nl



Rédaction: Arno Quispel

www.qwggames.nl

Remerciements: Luk van Lokeren, Maarten de Jong, Alf Seegert, Frank Quispel, Stephan Alomene, Pascal Staelens en Anke Hahn.

Visitez le site web de Michael Schacht - l'auteur du jeu - pour trouver des informations additionnelles: www.michaelschacht.net

© Michael Schacht, QWG Games, 2008

