

Bumbesi



Klaus Kreowski



Ravensburger

Cartes numérotées



Cartes spéciales



Carte Flèche



Carte Marqueur



Auteur : Klaus Kreowski
 Design : DE Ravensburger,
 Die Kommunikatur (notice)
 Illustrations : Michael Menzel
 Rédaction : Gregor Thomas
 Jeux Ravensburger® n° 27 176 4

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 70 cartes numérotées de 1 à 70
- 15 cartes spéciales (3 actions spéciales)
- 1 carte Flèche
- 1 carte Marqueur

Principe et but du jeu

Quand vient son tour, le joueur doit poser une carte ou récupérer toutes les cartes situées sous la carte Marqueur ! Chacune d'elles vaut 1 point. Le vainqueur est celui qui possède le moins de points en fin de partie.

Préparation du jeu

Commencer par mettre les deux cartes Flèche et Marqueur de côté.

Mélanger ensemble toutes les cartes numérotées et les cartes spéciales et placer le paquet au milieu de la table, face cachée ; elles constituent la pioche.

Distribuer 5 cartes de la pioche à chaque joueur ; chacun les prend en main sans les montrer aux autres.

Retourner les deux cartes supérieures de la pioche et les placer côte à côte sur la table. S'il s'agit de cartes spéciales, celles-ci sont remélangées dans la pioche et remplacées par deux cartes numérotées. Ces deux cartes sont les **cartes Limite** du début de partie. Placer la carte Marqueur au-dessus de la première carte Limite retournée.

La carte Flèche indique le sens de jeu. La poser devant le premier joueur de manière à ce qu'elle indique le sens des aiguilles d'une montre.

Un dernier coup d'œil pour vérifier : tout ressemble à l'illustration ? Alors la partie peut commencer !

Déroulement de la partie

Le joueur qui jure le plus souvent commence. Dans un premier temps, la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention : au cours de la partie, le sens de jeu peut changer (voir carte spéciale « Sens »). Quand vient son tour, le joueur pose une carte (numérotée ou spéciale) **ou** récupère le paquet indiqué par la carte Marqueur s'il ne peut ou ne veut pas jouer de carte qui convienne. Les cartes récupérées sont placées devant le joueur et constituent sa « poubelle ».

Pose d'une carte numérotée :

Si le joueur décide de poser une carte numérotée, il la place sous l'une des deux cartes Limite. Sous chacune d'elle se forme ainsi une **pile de « défausse »**.

Deux possibilités se présentent alors :

- Si cette défausse est encore vide, le joueur doit y poser une carte dont la valeur est **inférieure** à la carte Limite au-dessus d'elle.
- Si cette défausse contient déjà au moins une carte, le joueur doit y poser une carte dont la valeur doit être **à la fois ...**
 - ... **inférieure** à la carte Limite au-dessus d'elle
 - et**
 - ... **supérieure** à la valeur de la carte supérieure de cette défausse.

La carte jouée recouvre ainsi la précédente carte sur la défausse.



Carte Limite



Défausses

Exemple : Pose d'une carte numérotée

Sur la défausse de gauche, seul le « 27 » peut encore être posé. Sur celle de droite peut être posée une carte entre 50 et 63. Le joueur choisit d'y poser son « 51 » **1**. Il pioche une carte pour remplacer celle posée **2**.

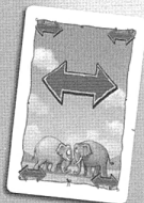


Pioche

Déroulement de la partie :

1. Poser une carte numérotée **ou** jouer une carte spéciale **ou** ne jouer aucune carte (et récupérer des points négatifs).
2. Compléter sa main à 5 cartes.

Sens



Vol



Limite

Pose d'une carte spéciale :

Si le joueur ne veut ou ne peut pas poser de carte numérotée, il peut jouer **à la place** une carte spéciale qu'il place dans sa poubelle devant lui. Celui qui joue une carte spéciale ne pose **aucune** carte numérotée durant ce tour.

Il existe 3 cartes spéciales différentes :

- **Sens (6x)** : Le joueur qui joue cette carte change le sens de jeu. Pour s'en souvenir, la carte Flèche est tournée. Après une carte « Sens », le joueur suivant peut jouer une nouvelle carte « Sens »...
- **Vol (5x)** : Le joueur tire une carte au hasard de la main de l'adversaire de son choix et l'ajoute aux siennes. Le joueur qui vient de se faire voler une carte en pioche immédiatement une pour la remplacer.
- **Limite (4x)** : Le joueur pose une de ses cartes sur l'une des deux cartes Limite. Sa valeur doit cependant être supérieure à celle de la carte Limite recouverte. La carte jouée devient la nouvelle carte Limite ; la précédente reste en dessous.

Exemple :

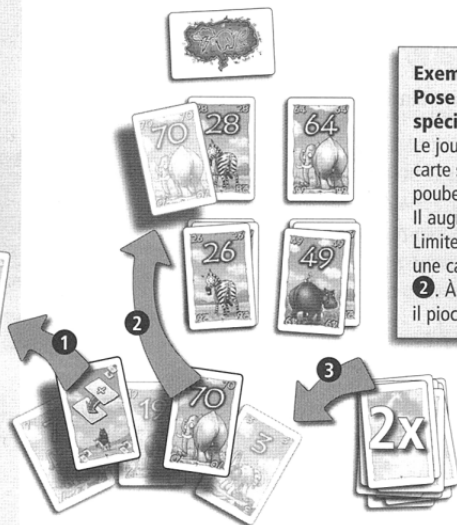
Pose d'une carte spéciale « Limite »

Le joueur pose cette carte spéciale dans sa poubelle **1**.

Il augmente la carte Limite de gauche avec une carte de sa main **2**. À la fin de son tour, il pioche 2 cartes **3**.



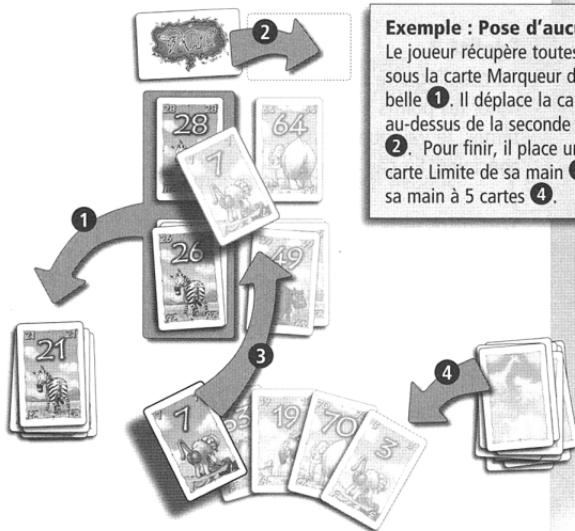
Poubelle



Pose d'aucune carte

Le joueur qui ne veut pas ou ne peut pas jouer de carte (ni numérotée, ni spéciale) **récupère la carte Limite ainsi que toute la pile de défausse correspondante en dessous de la carte Marqueur dans sa poubelle ; elles lui feront perdre des points en fin de partie !** Il déplace ensuite la carte Marqueur au-dessus de l'autre carte Limite. Pour finir, il pose une carte numérotée au choix de sa main comme seconde carte Limite à côté de l'autre.

(Cas particulier : Si un joueur ne peut pas placer de seconde carte Limite car il n'a plus que des cartes spéciales en main, il retourne la carte supérieure de la pioche pour la remplacer.)



Exemple : Pose d'aucune carte

Le joueur récupère toutes les cartes sous la carte Marqueur dans sa poubelle ①. Il déplace la carte Marqueur au-dessus de la seconde carte Limite ②. Pour finir, il place une nouvelle carte Limite de sa main ③ et complète sa main à 5 cartes ④.

Pioche

À la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour en avoir de nouveau 5 en main.

Si la pioche est épuisée, cette action est ignorée et la fin de la partie approche.

Fin de la partie

Après que la dernière carte de la pile a été piochée, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus ou ne veuille plus jouer de carte. À la place, celui-ci récupère les cartes en dessous de la carte Marqueur, comme expliqué précédemment, et les ajoute à sa poubelle.

La partie est terminée. La seconde carte Limite et la défausse correspondante restent sur la table et ne comptent pas.

De même, les cartes que les joueurs ont en main sont mises de côté et sont ignorées pour le décompte final. Chaque joueur compte alors l'ensemble des cartes numérotées et spéciales de sa poubelle. Chaque carte vaut 1 point quelle que soit sa valeur. Celui qui possède le moins de points remporte la partie.

Égalité ?

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs joueurs, le mieux est de noter les points et de refaire une partie. Si vous n'en avez pas le temps, le vainqueur est celui qui a joué le moins de cartes spéciales. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Toujours plus ?

Le résultat de la première partie ne vous convient pas et vous voulez votre revanche ? Alors, notez les points après chaque manche. Le vainqueur est celui qui possède le moins de points après 3 manches.

