

BANGO



8+



2-5



15 min

MATÉRIEL



- **88 cartes de couleur** numérotées de 1 à 11 de 4 couleurs différentes. *Chaque valeur est présente en 2 exemplaires dans chaque couleur.*



- **11 cartes noires** numérotées de 1 à 11.

Ces cartes ont toutes le même dos et forment un seul et même paquet !



BUT DU JEU

Votre but est de marquer le plus de points en créant jusqu'à trois suites de cartes devant vous. Pour cela, révéléz des cartes une à une pour compléter votre main... Mais arrêtez-vous au bon moment pour ne pas provoquer d'explosion. Débarrassez-vous des cartes encombrantes avant de poser vos suites pour éviter les malus !

À la fin de la partie, vous marquerez des points en fonction de la longueur de vos suites et de la couleur la plus représentée dans chacune d'elles.

MISE EN PLACE

- **Mélangez bien** le paquet de cartes. Ne négligez pas cette étape pour avoir la meilleure expérience du jeu.
- **À 2, 3 et 4 joueurs**, retirez respectivement **25, 15 et 10 cartes** du paquet au hasard et remettez-les dans la boîte. **À 5 joueurs**, jouez avec toutes les cartes.
- Ensuite, **distribuez une carte face cachée** à chaque joueur qui en prend connaissance. S'il s'agit d'une carte noire, remettez-la dans le paquet et piochez-en une autre.
- Placez ensuite le paquet face cachée au milieu de la table à portée de tous les joueurs.
- Le premier joueur est désigné aléatoirement.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. **À votre tour de jeu :**

- 1- Vous devez **TIRER DES CARTES** (*obligatoire*) puis,
- 2- Vous pouvez **POSER VOS CARTES** devant vous pour composer vos suites (*facultatif*).

IMPORTANT

Quand vous posez vos cartes, **toutes celles que vous ne pourrez pas intégrer à des suites iront immédiatement dans votre défausse personnelle**. Attention ! Les cartes noires ne pourront jamais être posées dans des suites.

Veillez donc à vous en débarrasser avant de poser !

En fin de partie, chaque carte dans votre défausse personnelle vaudra un point négatif.

1 TIRER DES CARTES

À votre tour, tirez une carte du paquet et posez-la face visible à côté de celui-ci.



Vous devez ensuite décider de **tirer une nouvelle carte** ou de **vous arrêter**.

Si vous décidez de tirer une nouvelle carte, placez-la à côté de la précédente face visible et **procédez comme suit** :

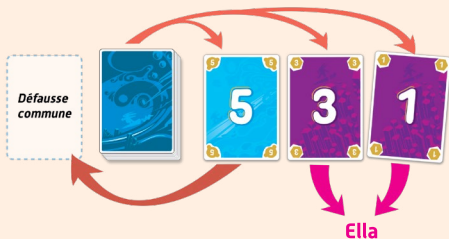
1 Si la valeur de la nouvelle carte est différente de celles des cartes déjà révélées au centre de la table, vous avez de nouveau le choix de **tirer une autre carte** ou de **vous arrêter**. Vous pouvez tirer autant de cartes que vous le souhaitez tant que leur valeur est différente.



Si vous vous arrêtez, récupérez dans votre main une ou plusieurs cartes de votre choix parmi celles révélées au centre de la table. Vous devez toujours prendre au moins une carte. Les cartes restantes sont placées dans une défausse commune à côté de la pioche.

EXEMPLE

Ella révèle un 5 bleu, puis un 3 violet. Les valeurs sont différentes, elle tire une nouvelle carte, un 1 violet. Elle décide de s'arrêter et prend les 1 et 3 violets dans sa main. Le 5 bleu est défaussé.



2 Si la valeur de la nouvelle carte est la même que celle d'une carte déjà révélée au centre de la table, vous **explosez** et votre tour s'arrête immédiatement.

- **Dans un premier temps**, vous devez récupérer la carte qui a causé l'explosion ainsi que toutes les cartes noires du centre, s'il y en a.
- **Dans un deuxième temps**, les cartes restantes sont partagées entre les joueurs : vos adversaires, en commençant par celui à votre gauche puis en sens horaire, doivent prendre chacun une seule carte de leur choix du centre de la table.
- **Enfin**, une fois que chaque adversaire a pris une carte, récupérez les cartes restantes dans votre main.

Pas de panique ! Les joueurs pourront détruire des cartes au lieu d'en récupérer dans leur main (voir BANGO p.6).

Dans ce jeu, vos adversaires paient eux aussi les conséquences de vos actions, à moins qu'ils ne transforment cela en opportunité !

À noter :

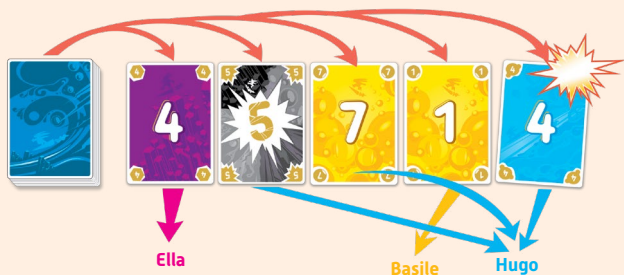
En fonction du nombre de joueurs et du nombre de cartes révélées au centre de la table après une explosion, il est possible que tous les adversaires ne puissent pas récupérer de cartes ou bien que le joueur actif en récupère plusieurs.

EXEMPLE

Hugo tire un 4 violet puis un 5 noir. Il décide de continuer et tire un 7 jaune, un 1 jaune, puis un 4 bleu.

Cette dernière carte provoque une explosion car il y avait déjà un 4. **Hugo** doit prendre le 4 bleu et le 5 noir dans sa main.

Puis en sens horaire, ses adversaires récupèrent une carte de leur choix. **Ella** prend le 4 violet, **Basile** le 1 jaune et **Hugo** récupère la carte restante, le 7 jaune.



BANGO

À différents moments de la partie, vous aurez aussi la possibilité de **détruire une carte du centre en jouant une carte de votre main de même valeur**. Vous annoncez **BANGO !** Les deux cartes sont alors placées dans la défausse commune.

- **Quand le joueur actif tire des cartes,** il peut détruire uniquement **la dernière carte qu'il vient de révéler**, autant de fois qu'il le souhaite. Si cette carte a causé une explosion, celle-ci est annulée. Ensuite, il peut continuer de tirer ou s'arrêter pour prendre les cartes de son choix dans sa main.
- **Après une explosion,** chaque adversaire peut détruire **une carte** au lieu d'en récupérer une. Ensuite, s'il reste des cartes, le joueur actif peut en **détruire autant qu'il le souhaite** pour ne pas les prendre en main.

À noter :

- **Les cartes noires suivent les mêmes règles que les cartes de couleur :** il est possible de détruire une carte de couleur avec une carte noire de même valeur et vice-versa.
- **Avec l'action BANGO,** vous pouvez non seulement détruire des cartes du centre qui ne vous intéressent pas pour éviter de les récupérer mais aussi vous débarrasser des cartes encombrantes que vous avez en main. **Faites-en bon usage !**

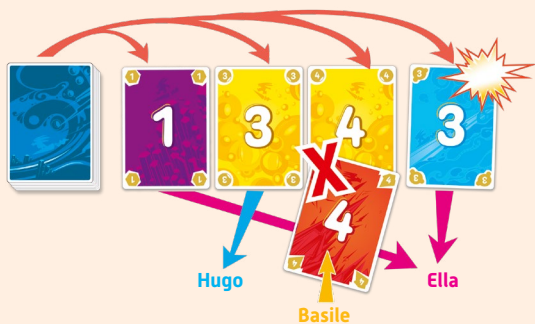
EXEMPLE

Ella révèle un 1 violet, puis un 1 bleu. Les deux cartes ayant la même valeur, une explosion a lieu. Ella joue un 1 jaune de sa main pour détruire le 1 bleu et annuler l'explosion. Les deux cartes vont dans la défausse commune. **Ella** peut s'arrêter là et récupérer le 1 violet ou continuer de tirer.



EXEMPLE

Ella pioche et explose en tirant un 3 bleu. Elle récupère ce dernier dans sa main car cette fois-ci, elle ne peut pas annuler l'explosion. Les autres joueurs peuvent soit prendre une carte, soit détruire une carte. **Basile** détruit le 4 jaune en jouant un 4 rouge de sa main. **Hugo** prend le 3 jaune. **Ella** récupère la carte restante, le 1 violet. Si elle avait voulu, elle aurait pu le détruire en jouant un 1 de sa main.



2 POSER VOS CARTES

Après avoir tiré des cartes, vous pouvez poser **toutes vos cartes** devant vous pour composer vos suites [*facultatif*].

À la fin de votre tour, si vous avez **plus de 5 cartes en main**, vous êtes **obligé de poser vos cartes**. Si cette limite est dépassée pendant le tour des autres joueurs, rien ne se passe.

Quand vous posez vos cartes, vous pouvez :

- **Commencer une ou plusieurs nouvelle(s) suite(s)** en posant au moins deux cartes aux valeurs consécutives dans chacune d'elles. Les cartes d'une même suite sont placées dans l'ordre les unes au-dessus des autres.

Attention ! Le nombre de suites est limité à **3 maximum** pendant toute la partie.

ET/OU

- **Compléter une ou plusieurs suite(s) déjà ouverte(s)** en posant une ou plusieurs cartes de valeur directement supérieure ou inférieure à celles déjà posées dans ces dernières.

Une suite est une série de cartes aux valeurs consécutives : 2, 3, 4, 5...



IMPORTANT

Quand vous posez vos cartes, **toutes celles que vous ne pourrez pas intégrer à des suites iront immédiatement dans votre défausse personnelle.**

Rappel ! Les cartes noires ne pourront jamais être posées dans des suites. Si vous posez vos cartes alors que vous avez une ou plusieurs cartes noires en main, celles-ci iront directement dans votre défausse personnelle.

En fin de partie, chaque carte dans votre défausse personnelle vaudra un point négatif. Essayez donc de vous débarrasser des cartes encombrantes avant de poser vos suites !

EXEMPLE

Basile termine son tour avec plus de 5 cartes en main et doit donc poser ses cartes et placer dans sa défausse celles qui ne rentrent pas dans ses suites.

- 1 Il peut compléter sa suite existante avec son 1 et son 4 violets.
- 2 Il peut créer une nouvelle suite avec son 10 bleu et son 11 rouge.

3 Il est obligé de défausser son 6 rouge car il ne peut pas ouvrir une nouvelle suite sans avoir au moins deux cartes consécutives. Son 4 noir ne pouvant jamais intégrer une suite, il est obligé de le placer dans sa défausse personnelle.



FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand un joueur tire la dernière carte du paquet. Si cette carte ne provoque pas d'explosion, le joueur s'arrête et doit prendre au moins une carte du centre. Si la dernière carte provoque une explosion, procédez comme d'habitude.

Ensuite, tous les joueurs peuvent poser des cartes dans leurs suites selon les règles de pose normales (3 suites maximum). Les cartes restantes vont dans leur défausse personnelle.

DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs procèdent ensuite au décompte des points de la manière suivante :

- **1 point par carte** dans chaque suite.
- **1 point bonus par carte de la couleur la plus représentée dans chaque suite.** En cas d'égalité dans la couleur la plus représentée, les joueurs prennent en compte la couleur suivante. Si l'égalité persiste et qu'il n'y a pas d'autre couleur, le joueur ne marque pas de bonus pour cette suite.
- **1 point négatif par carte dans la défausse personnelle.**

EXEMPLE

Basile a trois suites en fin de partie.

La **première** est composée de 6 cartes, soit 6 points. La couleur la plus représentée est le violet avec 4 cartes, soit 4 points bonus.

La **deuxième** suite est composée de 5 cartes soit 5 points. Il y a une égalité de cartes rouges et bleues. On prend donc en compte la couleur suivante, soit le jaune avec 1 carte, donc 1 point bonus.

La **troisième** est composée de 4 cartes, soit 4 points. Il y a une égalité entre les cartes rouges et jaunes. Il n'y a pas d'autre couleur, il ne marque donc pas de point bonus.

Basile a dans sa défausse personnelle 4 cartes (dont une carte noire), soit 4 points négatifs.

Au total, Basile marque donc 16 points (20 – 4).

6 points



+ 4 points
bonus

5 points



+ 1 point
bonus

4 points



+ 0 point
bonus

*Défausse
personnelle*



- 4 points



CRÉDITS

Auteur : Paco Yáñez

Illustrations et graphismes : Ulric

Mise en page : Tia Pernici

Développement : Funnyfox

Merci à Noé, Yoann, Yann, Lara, Gael et Miri pour leur aide dans les tests du jeu.
Spéciale dédicace au CNBR.



©2025 Funnyfox,
une marque de Hachette
Livres. Tous droits
réservés
21 rue du Montparnasse
75006 Paris - France
www.funnyfox.fr