

BANJOOLI CROSS

Een spel van Diego Ibáñez,
geïllustreerd door Pedro Soto.

SPELMATERIAAL

- A** 10 dubbelzijdig geïllustreerde tegels: 1 starttegel, 1 aankomsttegel, 6 gewone tegels en 2 speciale tegels.
- B** 5 struisvogelfiches met illustraties aan beide zijden: "spurtend" en "bang".
- C** 5 bewegingsdobbelstenen en 1 toverdobbelsteen.
- D** 11 bessenfiches.
- E** 10 voorspellingen.
- F** 1 leeuwenfiche.

VOORBEREIDING

- 1** Leg de starttegel en de aankomsttegel op tafel.
- 2** Schud de gewone tegels en kies 4 willekeurige tegels. Plaats deze passend tussen de start- en aankomsttegel.
- 3** Plaats de 5 struisvogelfiches met de "spurtende" zijde omhoog op een willekeurig nest op de starttegel.
- 4** De voorspellingen worden geschud en iedere speler krijgt er een. De spelers moeten hun voorspelling geheim houden voor de andere spelers. De overige voorspellingen gaan terug in de doos.

De speler die het beste een struisvogel kan imiteren, mag beginnen.



Belangrijk: De twee tegels met een bocht mogen nooit naast elkaar liggen.

Opmerking: De spelers kunnen een normale rechte tegel vervangen door een speciale tegel voor een uitdagender spel. Ze kunnen er ook voor kiezen om 1 of 2 gewone tegels toe te voegen als ze een langer spel willen spelen.

Optionele voorbereiding: Als de spelers wat meer chaos willen toevoegen aan het spel kunnen de bessenfiches in het spel worden gebracht. Leg de bessenfiches als een gedekte stapel naast het circuit. Iedere speler, startend met de startspeler, neemt een bes en legt ze ongezien op een veld naar keuze (niet op drijfzand, stenen of andere objecten). Elke bes moet 3 vakken verwijderd zijn van de starttegel. De overige bessen gaan ongezien terug de doos in.

DOEL VAN HET SPELEN VOORSPELLINGEN

Elke speler, ijverend om de nieuwe sjamaan te worden, moet zijn magische krachten in de strijd werpen om de race te beïnvloeden zodat zijn voorspelling zo nauwkeurig mogelijk aansluit bij het resultaat van de race. Op elke voorspelling staan 3 verschillende struisvogels. Het doel is om de struisvogels in dezelfde volgorde te laten eindigen. Als een speler ook juist kan voorspellen welke struisvogel als laatste zal eindigen, verdubbelt zijn score!

VERLOOP VAN HET SPEL

Banjooli Cross verloopt in een willekeurig aantal rondes, net zo lang tot er 3 struisvogels de finishlijn passeren. Zodra de derde struisvogel aankomt, stopt het spel onmiddellijk. Vervolgens tonen de spelers hun voorspellingen en tellen ze hun overwinningspunten. De speler met de meeste punten wint het spel.

In een spelbeurt werpt de speler met zes dobbelstenen.

Als de speler niet tevreden is met het resultaat mag hij één of meerdere dobbelstenen eenmalig opnieuw werpen. Vervolgens **moet** de speler kiezen uit de volgende acties.

A Beweeg een struisvogel,
met de witte bewegingsdobbeltstenen.

B Betover een struisvogel
met de zwarte magische dobbelsteen.

Nadat je de actie hebt uitgevoerd, is je beurt afgelopen. De volgende speler in klokwijszin is nu aan de beurt.

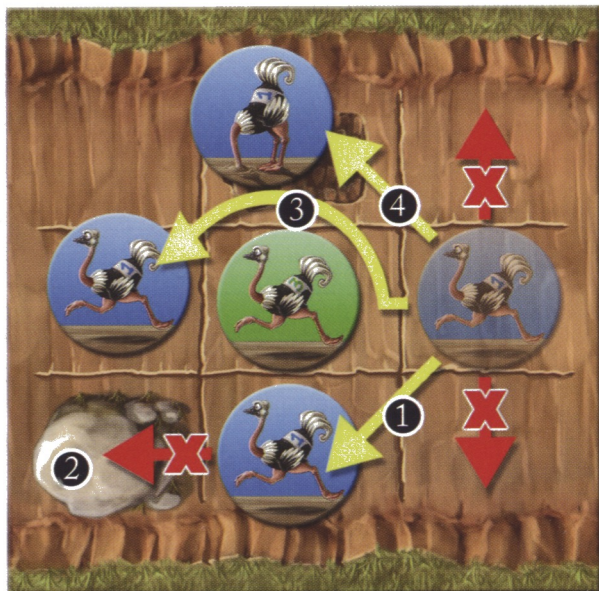
A Een struisvogel bewegen

Bekijk de 5 bewegingsdobbeltstenen en kies één kleur. De overeenkomstige struisvogel moet evenveel vakken bewegen als het aantal keer dat zijn kleur is geworpen.

Voorbeeld: Een speler werpt .
Hij heeft nu de keuze om de rode struisvogel 2 vakken te bewegen of de groene struisvogel 3 vakken.

Elke  op de dobbelstenen **telt als een joker** en gebruik je als een kleur naar keuze. De jokers moeten wel gecombineerd worden met een kleur die werd geworpen. De joker kan dus niet op zichzelf gebruikt worden om een struisvogel te bewegen. Als er een joker wordt gebruikt, moeten alle jokers gebruikt worden. Het is niet toegestaan om slechts enkele jokers te gebruiken.

BEWEGINGSREGELS

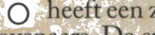


Voorbeeld: Bij dit resultaat  kan de rode of de gele struisvogel ofwel 1 vak, ofwel 4 vakken bewegen. Afhankelijk van dat de jokers wel of niet worden gebruikt.

Zodra een struisvogel over de finish gaat, wordt de overeenkomstige kleur een **aparte** joker voor de rest van de race. Jokers van verschillende kleuren mogen niet gecombineerd worden.

Bijvoorbeeld: De gele struisvogel is aangekomen. Vanaf nu is geel ook een joker. Stel dat het volgende resultaat wordt geworpen: .

De speler heeft nu de keuze dat hij  of  als joker kiest, maar de speler kan beiden niet combineren om 2 jokers in te zetten.

Het resultaat  (zonder jokers!!!) of  heeft een zeer magische kracht voor de Noamomi tovenaars. De speler mag een struisvogel naar keuze 5 velden bewegen!

- 1 De struisvogel moet altijd **voorwaarts** bewegen in een rechte lijn of diagonaal, nooit zijwaarts of achterwaarts.
- Indien mogelijk moet je de volledige beweging uitvoeren.
- Als een struisvogel niet kan bewegen, moet de speler een andere struisvogel kiezen om te bewegen.
- 2 **Stenen** blokkeren steeds de doorgang.
- Een **beweging mag niet eindigen** op een vak waar reeds een andere struisvogel staat.
- 3 Een **struisvogel kan over een andere vogel springen** als deze voor hem staat in rechte lijn of diagonaal. Dit kost één bewegingspunt. Je mag in één beurt meerdere sprongen maken, maar het is onmogelijk om over 2 aangrenzende vogels te springen in één sprong.
- 4 Een struisvogel die op een vak met **drijfzand** beweegt, moet zijn beweging onmiddellijk stoppen en zijn fiche omdraaien naar de "**bang**" zijde.
- Sommige **bessenfiches** beïnvloeden bewegingen.
- In de **bocht** staan er hekken tussen de banen. Het is hier niet toegestaan om van baan te veranderen.

B Een struisvogel betoveren

De tovenaars van het dorp mogen duistere toverspreuken gebruiken om de struisvogels te laten schrikken. Hiervoor gebruik je het resultaat van de zwarte toverdobbelsteen.



Spreek: De fiche van de overeenkomstige struisvogel wordt omgedraaid waardoor de "bange" zijde naar boven komt te liggen. De struisvogel kan niet bewegen zolang de "bange" zijde bovenaan ligt. Het is niet mogelijk om een spreuk op een struisvogel te gebruiken als deze al met de "bange" zijde bovenaan ligt, als deze op de starttegels staat of als deze reeds is aangekomen.

Een  wordt gebruikt als joker, waarmee je een struisvogel naar keuze kan betoveren. Zoals bij de bewegingsregels mag je een kleur van een struisvogel die reeds is aangekomen ook gebruiken als joker.

Tegenspreuk: De fiche van de overeenkomstige struisvogel wordt omgedraaid waardoor de "spurtende" zijde boven komt te liggen. Ook hier kan je de  gebruiken als joker om eender welke "bange" struisvogel om te draaien zodat de "spurtende" zijde boven komt te liggen.

EINDE VAN HET SPELEN SCORE

Zodra een struisvogel over de finish komt, wordt hij bij het juiste positiebord geplaatst. Nadat de derde struisvogel aankomt is het spel onmiddellijk afgelopen. De spelers tonen vervolgens hun voorspellingsfiche en tellen hun punten op basis van de volgende scoreregels:

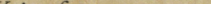
- Als je correct hebt voorspeld welke struisvogel er als eerste aankomt, scoor je 5 punten.
- Als je correct hebt voorspeld welke struisvogel er als tweede aankomt, scoor je 4 punten.
- Als je correct hebt voorspeld welke struisvogel er als derde aankomt, scoor je 3 punten.
- Als je correct hebt voorspeld dat een struisvogel in de top 3 zal aankomen, maar niet op de correcte plaats, scoor je 2 punten voor die struisvogel.
- Als je correct hebt voorspeld welke struisvogel in de laatste positie ligt als er 3 struisvogels zijn aangekomen, worden je punten verdubbeld.

Opmerking: Indien de twee struisvogels die de finishlijn niet zijn gepasseerd even ver van de finishlijn liggen, telt de x2 bonus voor geen enkele speler. Als er een gelijke stand is voor de eerste plaats, kunnen de spelers nog een spelletje spelen. Als er hiervoor niet voldoende tijd is, wint de speler die de meeste correcte aankomstposities heeft voorspeld. Als de stand daarna nog steeds gelijk is delen deze spelers de overwinning. Dat jaar zal het dorp twee sjamanen herbergen.



[illegible]

Sharon, Kristof, Dominique en Mathias spelen een spelletje Banjooli Cross.

① Sharon is aan de beurt en werpt alle 6 dobbelstenen en krijgt hiermee het volgende resultaat . Ze wil geen struisvogel betoveren, maar kiest ervoor om een struisvogel te bewegen. In dit geval de gele vogel, want volgens haar voorspellingsfiche moet deze als tweede aankomen (de rode struisvogel is reeds aangekomen). Ze legt een  aan de kant en gooit de andere bewegingsdobbelstenen opnieuw met volgend resultaat . Met deze uitkomst kan ze de gele struisvogel 2 of 3 vakken bewegen (met  of  of  of  of ) of de paarse 1 of 2 vakken (met  of ). Sharon kiest ervoor om de gele struisvogel 3 vakken te bewegen en geeft de dobbelstenen door aan Kristof.

② Kristof werpt de dobbelstenen en heeft als resultaat . Hij heeft er geen baat bij om een struisvogel te bewegen. Hij kijkt in het geheim naar zijn voorspellingsfiche en ziet dat de gele struisvogel als laatste moet eindigen. Omdat hij een joker heeft geworpen op de toverdobbelsteen , kan hij kiezen tegen welke struisvogel hij een spreuk zal gebruiken. Hij kiest de gele struisvogel en draait de fiche ervan om naar de “bange” zijde. Voorlopig kan deze niet bewegen.

3 Dominique werpt en heeft als resultaat . De rode struisvogel is reeds aangekomen, dus kan hij deze kleur als joker gebruiken. Hij moet kiezen of hij geen joker gebruikt, of  of  als joker gebruikt, maar niet beide. Dominique wil dat de groene struisvogel als tweede aankomt, dus hij kiest ervoor om deze te verplaatsen, met het maximaal aantal jokers . Dankzij een sprong over de blauwe struisvogel komt groen in tweede positie aan.

4 Tot slot is Mathias aan de beurt. Hij werpt het volgende resultaat . Met dit resultaat zou hij de paarse struisvogel kunnen betoveren, maar hij zou geen enkele struisvogel kunnen bewegen omdat de blauwe struisvogel met de “bange” zijde boven ligt en  jokers zijn en niet op zichzelf kunnen gebruikt worden. Hij werpt de toverdobbelsteen opnieuw en heeft als resultaat  Dit is een joker waarmee hij de blauwe struisvogel naar de “sprintende” zijde mag draaien.

SPECIALE TEGELS

De speciale tegels herbergen de meest gevaarlijke passages voor de struisvogels. Als je er klaar voor bent raden we aan één rechte tegel door een speciale tegel te vervangen.

De krokodillen:

De rivier wordt bewoond door hongerige krokodillen die uit zijn op een snelle hap. De struisvogels kunnen de tegel enkel betreden door op de krokodillen te staan. De vakken met water zijn niet toegankelijk. Het is toegestaan om schuin te bewegen of om over een andere struisvogel te springen, maar de bovenstaande beperking blijft geldig. Als een struisvogel betoverd wordt als hij op een krokodil staat, wordt hij gebeten en mag de speler die de betovering uitsprak de struisvogel op een vrij vak plaatsen aan de overkant van de rivier. Je legt de struisvogel met de "sprintende" zijde boven (je denkt toch niet dat hij gaat stoppen nadat hij bijna tot fast food werd gereduceerd).

De ravijn:

De struisvogel kan de Taagee-ravijn (vrij vertaald van het Wolof als: "Hij die de dood voorspelt") enkel oversteken langs de brug die over de Walangaanrivier strekt (ook gekend als "De Grote Slokop"). De brug bestaat uit drie vakken en het kan er behoorlijk druk worden.

De lavastroom:

Jarenlang verkeerde de vulkaan Xamba ("werp nog een blok op het vuur") in een diepe slaap. Nu spuwt ze meer vuur dan ooit tevoren. Gelukkig staan struisvogels bekend om hun snelheid, waardoor ze de rivier kunnen oversteken zonder hun poten te verbranden. Struisvogels kunnen over de lava lopen, maar moeten hun beurt eindigen op een grote steen (4 velden). Als een vogel op een lavaveld eindigt, moet hij achterwaarts bewegen naar het dichtstbijzijnde veilige veld.

Het wormgat:

Een magisch experiment is grondig misgelopen met als resultaat een wormgat met onheilspellende gevolgen. Als een struisvogel het vak met het wormgat betreedt, dan stopt zijn beweging onmiddellijk. De actieve speler rolt een dobbelsteen en wisselt de struisvogel op het wormgat met de struisvogel wiens kleur net geworpen werd. Indien het resultaat een joker is, mag de speler vrij kiezen welke struisvogel hij wisselt. Indien de kleur van de struisvogel op het wormgat wordt geworpen, dan blijft hij op het wormgat staan met de "bange" zijde naar boven (je wil niet weten welke onheilspellende zaken hij in het wormgat te zien heeft gekregen). Een struisvogel over de finish kan niet meer gewisseld worden.



BESSEN

Tijdens de race kunnen struisvogels worden afgeleid door bessenstruiken die verschillende effecten kunnen hebben (niet altijd positief). Wanneer een vogel op een veld met een bessenstruik komt, raapt hij deze op, bekijkt het effect en voert het onmiddellijk uit. Als de bes de beweging van de struisvogel niet hindert, mag de vogel de rest van zijn beweging uitvoeren. Als het volledige effect van de bes is uitgewerkt, wordt de bes in de doos gelegd.



Tër! (*"Valstrikt"*): De struisvogel kan niet verder bewegen. Draai de "bange" zijde naar boven.



Neex Peepa (*"Heerlijke bes"*): De struisvogel is verleid op deze bes en neemt uitgebreid de tijd om de struik leeg te eten. De struisvogel stopt zijn beweging en ook zijn beurt.



Oor (*"Jade"*): Tel op het einde van het spel 2 extra punten bij je score. **Opmerking:** Deze punten kunnen niet verdubbeld worden als je juist voorspelt welke struisvogel laatst wordt.



Jëmbat (*"Voorkennis"*): De speler die deze bes neemt, mag alle gedekte bessen op het bord bekijken.



Daaaaw! (*"Rennen!"*): De struisvogel die deze bes eet, krijgt onmiddellijk twee extra bewegingspunten.



Pakaarlo (*"Keer om"*): De speelvolgorde keert onmiddellijk om en dit tot het einde van het spel. De speelvolgorde verloopt vanaf nu in tegenwijzerzin. De volgende speler is de speler rechts van de actieve speler.



Naangateku (*"Speer"*): De speler die de speer vindt, geeft hem aan een andere speler. De nieuwe eigenaar mag in zijn eerstvolgende beurt de dobbelstenen niet herrollen. Aan het einde van de beurt legt hij de speer in de speeldoos en heeft ze geen effect meer.



Peepa (*"Niets"*): Deze bes heeft geen enkel effect, maar toch proficiat dat je ze gevonden hebt!



Dof Nooxoor (*"Magische razernij"*): De speler werpt alle bewegingsdobbelstenen (niet de toverdobbelsteen) opnieuw en voert alle resultaten uit. Hij mag zelf beslissen over de volgorde en de toewijzing van de eventuele jokers.



Vooortex! (*"Wormgat"*): Deze tegel heeft hetzelfde effect als de speciale tegel "Wormgat". Pas het effect toe zoals in de spelregels beschreven.



Joka (*"Slang"*): De struisvogel die deze bes eet stopt onmiddellijk met bewegen en moet twee vakken achterwaarts bewegen indien mogelijk. De actieve speler mag kiezen op welke manier.

Een leeuw heeft zich verstopt in de speldoos van Banjooli Cross. Wil je weten welke kwade intenties hij heeft? Bezoek dan onze website om enkele spelvarianten te ontdekken!

<http://www.jumpingturtlegames.be>



De auteur wenst te bedanken: De dodelijke combo (Milagros en Mónica) die het juiste resultaat in een varkensrace voorspelden; mijn familie en vrienden; **Merche, Chechu** en **Pedro** om prachtige struisvogels te creëren; **Haritz** (*Lady Halcón*) voor zijn vertrouwen en krokodillen; **Stephane** van 5 minutos por juego; **Labsk** en **Ludo** om zichzelf lid van de stam te voelen... En **Noa** die nog niet uit het ei was gebroken toen de struisvogels begonnen te rennen.

Credits

Auteur: Diego Ibáñez.

Illustraties: Pedro Soto.

Grafisch design: Pedro Soto en Antonio Catalán.

Regelboek: Ignacio Góngora, Pedro Soto en Diego Ibáñez.

Vertaling: Mathias Gezel en Tom Delmé

Speltesters: Raúl Galve, Óscar Felipe, Rosa Amorós, Paco Marti and Marián Amorós

Realisatie door: Tenk VOF



Uitgegeven door Jumping Turtle Games www.jumpingturtlegames.be



Jumping Turtle Games



@JumpTurtleGames

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.



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.

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.

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.
- B Ensorceler 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.

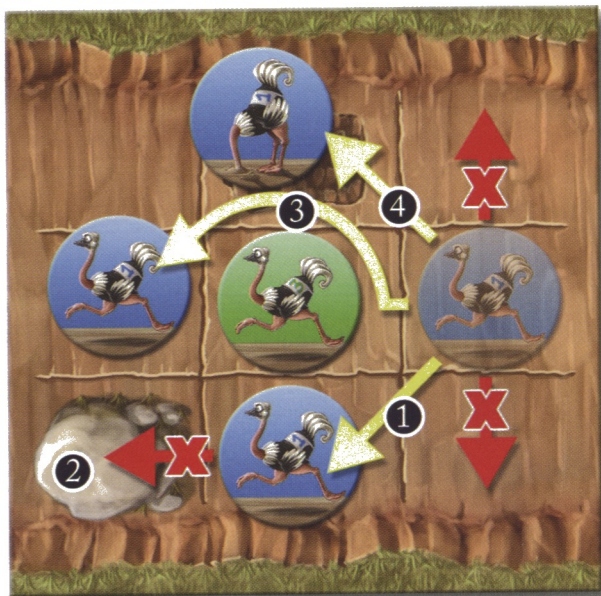
A DÉPLACER UNE AUTRUCHE

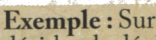
Le joueur actif choisit une des couleurs disponibles données par les **dés de Mouvement**, et déplace l'autruche de cette couleur d'autant de cases que le nombre de dés obtenus dans cette couleur.

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

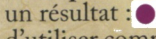
Chaque résultat  est un joker, et le joueur pourra, s'il le souhaite, le (ou les) ajouter aux dés d'une autre couleur. Un joker ne peut jamais **être utilisé seul**, mais doit toujours être associé à au moins un dé de couleur, et s'il y a plusieurs résultats blancs, il devra tous les utiliser.

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.

B ENSORCELER OU DÉENSORCELER

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 !



EXEMPLE

The board game example shows a path of ostriches and dice rolls. The path starts at a purple circle (1), goes to a yellow circle (2), then a green circle (3), then a blue circle (4), and finally to a green circle (5). The path is marked by green arrows. Red arrows indicate dice rolls from circles 2 and 4. Yellow arrows indicate dice rolls from circles 1 and 3. The board has a brown background with a cow print and a wooden fence. The dice are numbered 1 to 6.

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      et . 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      et . 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 :      et . 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      et . 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"** (où 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 regresser 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.



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



Pakaarlo ("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 Xulaan sont restées cachées sur le 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, Oscar Felipe,

Rosa Amorós, Paco Martí

et Marián Amorós.

Tenk VOF

Réalisé par :

Édité par Jumping Turtle Games www.jumpingturtlegames.be



Jumping Turtle Games



@JumpTurtleGames

