

Bingo Fou Fou Fou

Mise en contexte

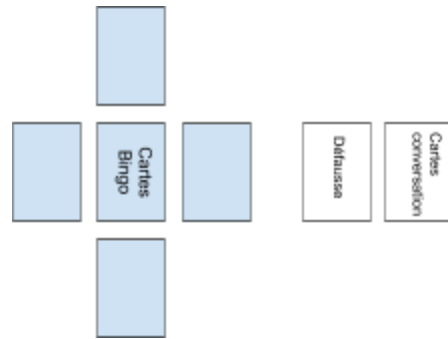
Quelles folles aventures se produisent à la résidence le dimanche du Bingo! On se remémore de vieux souvenirs, on sort les vieilles rengaines et surtout on crie 'BINGO'!

But du jeu

L'objectif est d'être le premier à obtenir un bingo. Afin d'augmenter vos chances, essayez de rester dans la conversation le plus longtemps possible.

Contenu du jeu

- 15 cartes traumatisme
- 15 cartes fanatisme
- 4 plateau de bingo
- 100 pions de bingo
- 24 cartes bingo
- 105 cartes conversations



Mise en place

Pigez deux cartes, une *fanatisme* et une *traumatisme*, qui doivent posséder un thème différent. Si deux cartes ont le même thème (ex: *Traumatisme / Famille* et *Fanatisme / Famille*), pigez une autre carte. Ces cartes représentent la personnalité du personnage que vous incarnerez. Distribuez ensuite un plateau de bingo à chaque joueur et disposez les paquets de cartes bingo et conversation séparément sur la table.

Le jeu

- Le jeu se joue à tour de rôles en plusieurs manches. Au début d'une manche, retournez quatre cartes bingo en croix autour du paquet, une devant chaque joueur. Leur position sera changée jusqu'à 4 fois durant la manche. La carte située devant le joueur à la fin d'une manche sera celle qui sera jouée sur son plateau de bingo. Distribuez ensuite 6 cartes conversations à chaque joueur.
1. Déterminez le joueur qui distribuera les cartes. Une fois ceci fait, le joueur qui suit lance la conversation en jouant la première carte.
 2. Le premier joueur entame la conversation avec la carte conversation de son choix. Le prochain joueur doit raconter une histoire qui traite des 2 sujets inscrits sur la carte conversation qu'il jouera. Le prochain joueur est déterminé par l'ordre des aiguilles d'une montre.
 3. Le joueur suivant doit poursuivre la conversation avec une carte qui partage l'un des 2 thèmes abordés avant lui. Dans son récit, il doit reprendre un élément mentionné précédemment et parler des 2 sujets de sa carte. Par exemple :
 - Si le premier joueur joue la carte "Famille / Technologie" et dit «*Mon petit neveu veut m'acheter un livre électronique pour pouvoir parler à la famille. Je saurais pas quoi faire avec ça, les ondes m'angoissent!*»

- Le joueur suivant, jouant la carte "Famille / Passé", renchérit en disant «*En tout cas quand nous on était jeune, on ne donnait pas des nouvelles gogosses à nos mononcs, on leur apportait une poche de gruau à mélasse pis tout le monde était ben content...*»
- Si un joueur ne peut poursuivre la conversation, son personnage s'endort et est exclu du tour. Le joueur défausse ses cartes conversations restantes et peut échanger la position de 2 cartes bingo de son choix. Les joueurs qui resteront le plus longtemps dans la conversation auront le dernier mot quant aux échanges de cartes bingo.
- Le dernier joueur restant est celui qui changera la position finale des cartes. Les joueurs placent ensuite un jeton sur leur plateau de bingo correspondant à la carte qui leur est attribué à la fin de la manche.

Fonctionnement des Traumatismes et Fanatismes

Traumatisme: Le sujet de votre traumatisme étant annulé, il vous est impossible de jouer sur celui-ci. Les cartes qui partagent ce sujet perdent la moitié de leur valeur et ne peuvent être jouées que sur leur second sujet. Par exemple: *Si la carte jouée est "Nourriture / La Résidence" et que votre traumatisme est "La Résidence", vous ne pouvez jouer qu'une carte ayant le sujet "Nourriture" puisque le sujet "La Résidence" devient invalide.*

Fanatisme: Les cartes de votre main qui ont le sujet de votre fanatisme peuvent être jouées sur n'importe quel sujet. Il s'agit de votre "joker" personnel. En utilisant votre fanatisme, déclarez-le aux autres joueurs pour éviter la confusion. Par exemple: *Le joueur précédant a joué une carte "Guerre / Voyage" et vous n'avez pas ces sujets en main. Cependant, vous avez une carte "Météo / Politique" et vous êtes un fanatique de la "météo". Vous pouvez donc la jouer en déclarant "Fanatique de la météo..." puis raconter votre histoire.*

Il n'y a pas de limite au nombre de nombre de carte fanatisme que vous pouvez jouer.

Le BINGO de la victoire

Pour gagner la partie, vous devez remplir l'une des conditions de victoire suivante sur sa carte de BINGO:

- Une ligne horizontale ou verticale complète de 5 jetons
- Une ligne diagonale complète de 5 jetons
- Les 4 coins du plateau.
- Crier BINGO! (En cas d'égalité, le premier qui le crie gagne)

Les exceptions

- Si un joueur vide toutes les cartes conversations de sa main dans le même tour, il fait immédiatement un changement de positions sur les cartes bingo et la carte qu'il s'attribue à ce moment-là sera réservée à la personne qu'il désigne pour ce tour, peut-être lui-même. Les joueurs suivants ne peuvent l'échanger.
- Si la pile de cartes conversation se vide au cours d'une partie, mélangez la défausse et continuez.