

Animaux joueurs de la forêt ivoirienne, les BOULOUMS vivent en couple dans la cocoteraie voisine de la lagune d'ABIDJAN, vers TOUBA.

Lorsqu'ils ont faim, c'est en même temps. Leur nourriture préférée est la noix de coco. Ils s'élancent donc sur des arbres proches l'un de l'autre pour s'emparer le premier d'un de ces succulents fruits et le déguster au sol.

Dans leur hâte de redescendre, leurs cris résonnent : « bouloum, bouloum ». C'est pourquoi ils ont été nommés ainsi.

Serez-vous le premier ou la première à ramener au sol une noix de coco ?

### But du jeu

Arriver le premier au sol après avoir été chercher une noix de coco sur l'arbre.

### Contenu du jeu

Un plateau représentant deux cocotiers,

Deux BOULOUM, à assembler : mettre une ficelle (environ 3 cm) scotchée au dos des éléments, pour que les pattes soient solidaires du corps. Il ne faut pas que les pattes puissent trop s'éloigner du corps. Voir les schémas de déplacement plus bas.

Un dé (vous en trouverez bien un, je n'arrive pas à le faire entrer dans l'ordinateur !)

### Comment jouer

Poser un BOULOUM sur les marques au sol, au pied du cocotier.

La plus jeune joueuse commence.

A chaque tour, la joueuse lance le dé. Elle déplace un ou plusieurs membres du BOULOUM du nombre de points tiré. Par exemple, avec un CINQ :

- Avancer de 2 une patte, de 1 le corps, de 1 une autre patte et de 1 une dernière patte.

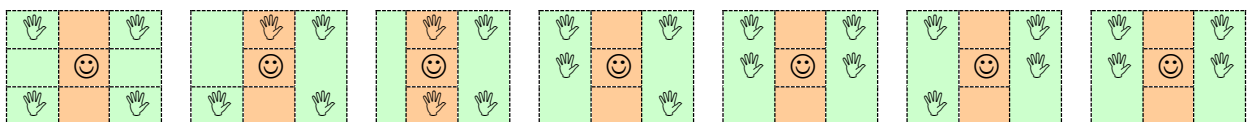
Puis le joueur à sa gauche joue à son tour.

### Caractéristiques

Règle 1 : Les pattes doivent toujours toucher la tête, soit par un côté, soit par un coin.

Faire très attention, si les ficelles sont trop longues, il y a souvent erreur. Du coup, le BOULOUM devient élastique, et retombe par terre !

Exemple de déplacement des pattes et du corps autorisé. Tous n'y sont pas :



Règle 2 : chaque case (feuille ou tronc) vaut le chiffre inscrit dessus. Les cases sans chiffres valent UN.

Règle 3 : Les points non utilisés sont perdus. Exemple : la joueuse a tiré un 3, la feuille suivante vaut 2 ; elle pourra avancer une partie du BOULOUM sur la feuille (2) et il ne restera que 1 point de déplacement. Soit elle peut rejouer l'avancée d'une patte de 1, soit elle perd le point restant.

Règle 4 : pour attraper une noix de coco, il faut mettre deux pattes sur les feuilles du haut et la tête sur les noix. Les autres pattes peuvent rester sur les feuilles de l'arbre. Il est interdit de commencer la descente pendant le même tour.

Règle 5 : lorsque la tête du BOULOUM est sur les noix de coco, crier « GOUPS, LA NOIX DE COCO ». La joueuse qui l'oublie passe son tour !

Règle complémentaire : pour pimenter le jeu, vous pouvez décider de changer de cocotier en cours de montée ou descente, ce qui explique la position 3 de la règle 1.