

BAKARI

Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 1 marque zone d'arrivée
- 19 pions de jeu
- 4 cartes animaux
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Faire arriver le premier tous ses pions de l'autre côté du plateau sur la marque zone d'arrivée.

Comment jouer à Bakari?



Poser le plateau de jeu sur la table.

Placer la marque zone d'arrivée sur un des bords du plateau, elle indique que le départ se trouve sur le bord opposé et détermine les cases emplacements arrivées possibles des pions.

Les 4 cartes animaux sont mélangées et posées, face cachée, près du plateau de jeu.

Le nombre de pièces de jeu utilisées dans une partie dépend du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : l'un prend 6 pions rouges et l'autre joueur, 6 pions orange.
- 3 joueurs : chaque joueur prend 4 pions (rouges, orange, verts).
- 4 joueurs : chaque joueur prend 3 pions (rouges, orange, verts, blancs).

Ce système permet d'avoir au total 12 pions sur le plateau de jeu en début de partie.

Chaque joueur choisit donc une couleur de pions de jeu.

Déroulement du jeu :

Positionnement des pions au départ Le plus jeune joueur commence et pose un pion de jeu sur une des cases situées au départ en bordure de plateau. Le second joueur fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient positionné tous leurs pions de jeu avant de commencer réellement la partie.

La carte animal



Le premier joueur retourne alors la première carte animal située sur le dessus de la pile. Cette carte représente une barrière infranchissable que les participants ne peuvent dépasser avec leur pion tant que la carte est valable.

Par exemple, si la carte représente un oiseau, les joueurs n'ont pas le droit de poser l'un de leurs pions sur des cases représentant l'oiseau.

Par la suite les joueurs choisiront eux-mêmes une nouvelle carte animal.

Déplacement des pions

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, et déplacent l'un de leurs pions dans le sens de leur choix : horizontalement ou verticalement mais jamais diagonalement du bord départ vers la marque arrivée située à l'opposé sur le plateau de jeu.

Au cours de la partie, les joueurs peuvent décider de déplacer l'un ou l'autre de leurs pions sur le plateau mais un seul à la fois, franchissant à chaque déplacement un certain nombre de cases jusqu'à ce que leur pion s'arrête juste avant la case interdite (ou quelques cases avant en fonction de la tactique décidée en début de partie).

Il ne peut y avoir qu'un seul pion posé sur une case.

Les joueurs peuvent reculer.

Ils n'ont pas le droit de sauter par-dessus d'autres pions, et cela même s'ils leur appartiennent.

Si un joueur ne peut pas déplacer de pion à son tour, le tour passe au joueur suivant.

A chaque arrivée d'un pion

Quand un joueur réussit à atteindre l'arrivée, il choisit parmi les cartes un nouvel animal. Il ne peut pas prendre la carte précédemment retournée.

La nouvelle carte animal découverte est placée sur le dessus de la pile de cartes, et indique alors sur quel animal du plateau de jeu les pions ne pourront se poser. A présent, les cases précédemment condamnées (soit dans notre exemple, les oiseaux) sont libérées, c'est-à-dire que les pions peuvent à nouveau s'y poser.

Note ! Il est possible, que lorsqu'un joueur choisit un nouvel animal, des pions se retrouvent sur des cases condamnées. Dans ce cas, les joueurs continuent de jouer normalement, sans se soucier de la case sur laquelle ils sont au moment du changement.

Le gagnant :

Le gagnant est le joueur qui le premier amène tous ses pions à l'arrivée.

