



# BAKARI

## Contenu :

1 plateau de jeu  
1 marque zone d'arrivée  
19 pions de jeu  
4 cartes « animaux »

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueur(s)

Age : à partir de 8 ans

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

## Préparation :

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 : 6 pions chacun
- 3 joueurs : 4 pions chacun
- 4 joueurs : 3 pions chacun

## 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.

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.

### **Siège social**

1 allée de l'entre-deux-mers  
33560 Carbon-Blanc  
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

[www.ludothequeofildujeu.org](http://www.ludothequeofildujeu.org)

### **Antenne de Floirac**

4 avenue Camille Pelletan  
33270 Floirac  
05 56 32 38 73



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.

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.

### **Fin de la partie :**

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

#### **Siège social**

1 allée de l'entre-deux-mers  
33560 Carbon-Blanc  
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

[www.ludothequedefildujeu.org](http://www.ludothequedefildujeu.org)

#### **Antenne de Floirac**

4 avenue Camille Pelletan  
33270 Floirac  
05 56 32 38 73



Ô fil du jeu

**Siège social**

1 allée de l'entre-deux-mers  
33560 Carbon-Blanc  
05 35 38 25 63

Association Ô fil du jeu

[www.ludothequeofildujeu.org](http://www.ludothequeofildujeu.org)

**Antenne de Floirac**

4 avenue Camille Pelletan  
33270 Floirac  
05 56 32 38 73