

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



2 pions ne peuvent jamais occuper la même case, ni même passer par-dessus une autre pièce, qu'elle soit de sa propre couleur ou d'une autre couleur. Un joueur doit déplacer un de ses pions toutes les fois qu'il est possible de le faire. S'il ne peut pas se déplacer, il perd son tour.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui amène chacun de ses quatre pions sur le secteur marqué "finish", gagne la partie. Il n'est pas nécessaire d'atteindre le secteur final avec le nombre exact, et ce secteur peut être atteint de toutes les 4 cases marquées d'une flèche.

Partie courte de BANTU

Pour une partie courte, les joueurs emploient leurs pions 1, 2 et 3 seulement. Les pions 4 ne sont pas utilisés. Les règles restent les mêmes que pour le jeu normal de BANTU. Le joueur qui rentre tous ses pions sur le secteur final en premier gagne la partie.

BANTOU EN ÉQUIPE

Dans le jeu en équipe, les associés s'assoient en vis-à-vis. Les règles restent les mêmes que pour le BANTU normal. Les associés jouent individuellement en s'aidant l'un l'autre et gagnent la partie en ramenant tous leurs huit pions au secteur final avant l'équipe adverse.

Édité par
SUMMIT GAMES LTD., LEEDS

RÈGLES
pour jouer au jeu de

BANTU

DEMANDE DE BREVET EN COURS - COPYRIGHT RÉSERVÉ

POUR
2. 3 ou 4
JOUEURS

INTRODUCTION

Le BANTU est le jeu le plus original développé depuis des années. Il n'y a aucun dé, aucune roue ni aucune carte dans le jeu. Les mouvements sont entièrement déterminés par la position des pièces du jeu. Le jeu est facile à apprendre, la partie est passionnante, et le résultat incertain jusqu'au bout de la partie.

BUT DU JEU

Le but du jeu est pour chaque joueur de déplacer tous ses pions de leurs diverses positions de départ, sur le parcours de jeu, jusqu'à la case marquée "finish". Le premier joueur qui y parvient gagne la partie.

LE MATÉRIEL

Le matériel de jeu se compose de 4 ensembles de 4 pions en bois, chaque ensemble d'une couleur différente, et chaque ensemble numéroté de 1 à 4, ainsi que d'un plateau de jeu coloré conçu comme suit :

Les cases de départ, numérotées de 1 à 4 au centre du plateau.

Les lignes de départ, qui sont les 4 rangées à chaque fois de 4 cercles, sur un fond orange, à côté des cases de départ.

Une rangée, qui se compose d'un ou plusieurs cercles reliés par un fond marron.



Diagramme 1



Diagramme 2

Le diagramme 1 montre trois cercles dans une rangée, le quatrième cercle dans la même ligne n'est pas relié et ne fait donc pas partie de la rangée. Le diagramme 2 montre 4 cercles dans la même ligne. Ils sont reliés par paires, formant deux rangées.

Les lignes de départ, rangées, et simples cases sont reliées ensemble pour former un parcours autour du plateau.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et place 4 pions de sa couleur sur les 4 cases de départ du nombre correspondant ; c'est-à-dire, le pion numéro 1 sur la case de départ numéro 1, etc.

LE JEU

Celui qui est chois pour être premier joueur déplace d'abord une de ses pièces depuis sa case de départ jusqu'à n'importe laquelle des quatre cases de la ligne de départ correspondante. Le joueur à sa gauche joue alors de façon semblable. Il peut sortir un de ses pions sur la même ligne de départ que le premier joueur, ou sortir un pion sur une des autres lignes de départ. Tous les joueurs jouent à leur tour de la même manière jusqu'à ce que chacun ait un pion sur une ligne de départ.

À son deuxième tour un joueur peut soit sortir un autre pion de la même manière qu'à son premier tour, soit avancer un pion qui est déjà sur le parcours. Ce choix persiste pendant toute la partie, toutes les fois qu'un joueur a un pion dans n'importe quelle case de départ. Un joueur ne peut déplacer qu'un seul pion par tour. Le mouvement des pions se fait vers l'avant dans le sens horaire autour du plateau jusqu'à la case marquée "finish". Les mouvements de côté sont autorisés le long d'une rangée, mais un pion ne peut pas revenir sur ses pas dans un même tour. Les pions ne peuvent jamais se déplacer en arrière, ni entre des cases qui ne sont pas connectées.

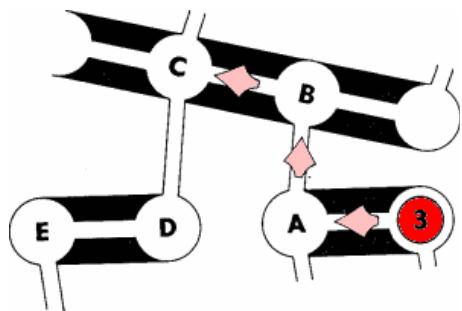


Diagramme 3

Le diagramme 3 montre la pièce numéro 3 d'un joueur qui va se déplacer à la case C comme montré par la flèche. Il ne peut pas se déplacer de la case A vers la case E, car il ne peut pas utiliser un parcours non relié ; il ne pourra pas non plus y aller depuis la case C en reculant, même s'il avait suffisamment de mouvements pour cela.

Le nombre de cases de déplacement est déterminé par les nombres marqués sur le dessus des pions. Quand il est seul sur sa rangée, un pion doit se déplacer d'un nombre de cases correspondant au nombre sur ce pion : c'est-à-dire, le pion numéro 3 doit se déplacer de trois cases, etc.

Quand 2 pions ou plus, indépendamment de leur couleur, sont côte à côte dans la même rangée ou ligne de départ, alors le nombre de cases à parcourir est déterminé en additionnant tous les nombres des pions de cette rangée ou ligne de départ. Par exemple : si le 2 rouge, le 3 vert, le 4 bleu et le 4 jaune sont côte à côte dans une rangée ou ligne de départ, le joueur dont c'est le tour peut choisir de déplacer son pion qui se trouve dans cette rangée de 13 cases, ce qui représente le total des nombres affichés sur cette rangée au début de son tour.



Diagramme 4

Le diagramme 4 montre le 2 rouge, le 3 vert, le 4 bleu et le 4 jaune côte à côte sur une rangée. Si le joueur dont c'est le tour décide déplacer son pion qui est dans cette rangée, il doit le déplacer de 13 cases. Un joueur doit toujours déplacer son pion du nombre complet de cases dont il dispose.

CAPTURE

Si un joueur finit son déplacement exactement sur une case occupée par le pion d'un adversaire, il enlève ce pion et le renvoie vers sa case de départ. Ce pion peut être remis en jeu à tout moment.

Il y a deux cas où un pion ne peut pas être capturé :

- (1) quand les pions sont sur n'importe quelle ligne de départ, les cases sur lesquelles ils stationnent sont en sécurité.
- (2) quand deux morceaux ou plus sont sur une même rangée, qu'ils soient de la même couleur ou non.

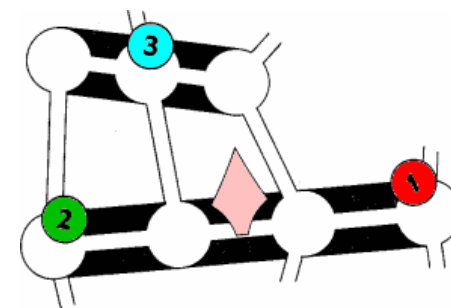
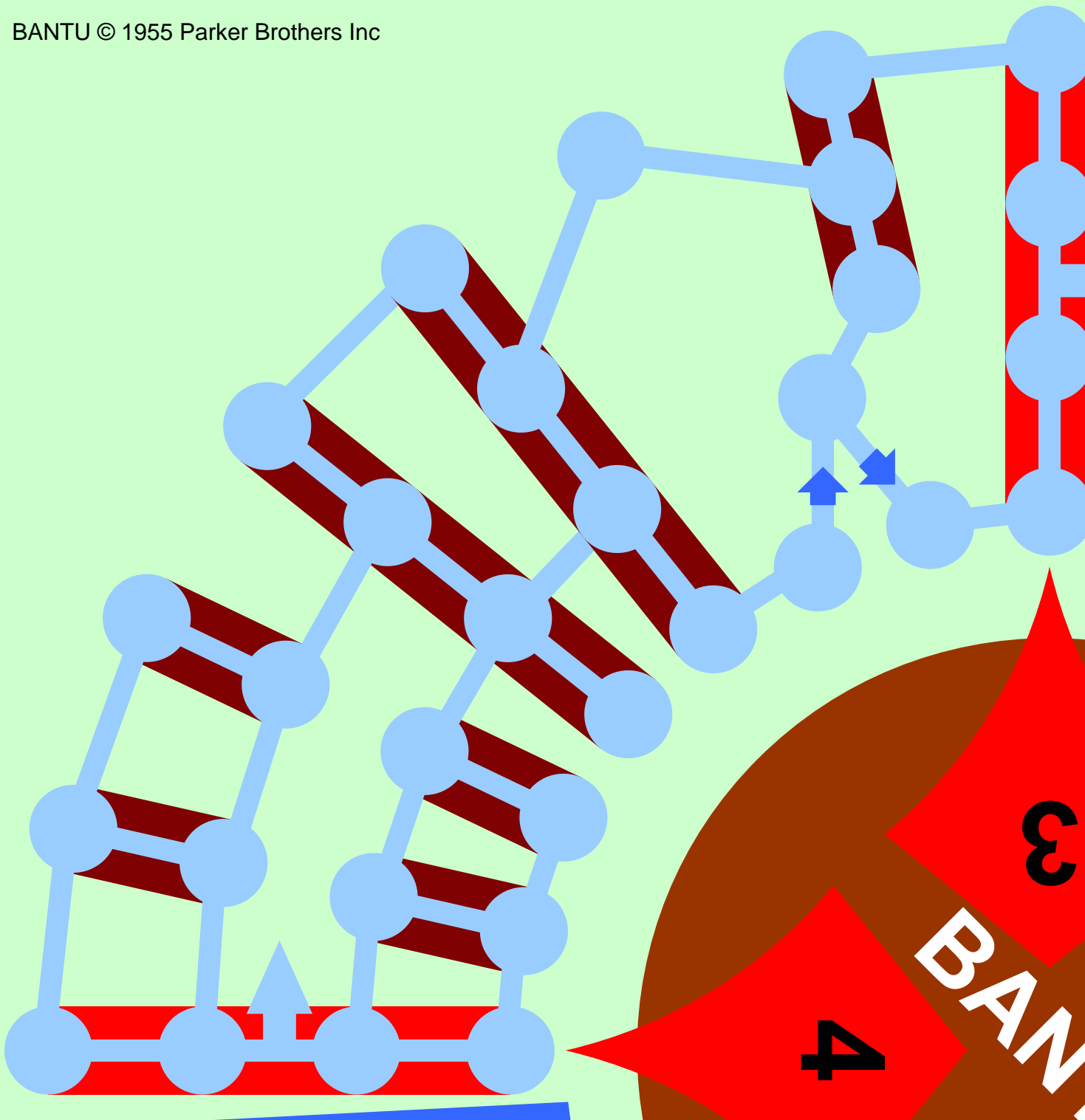
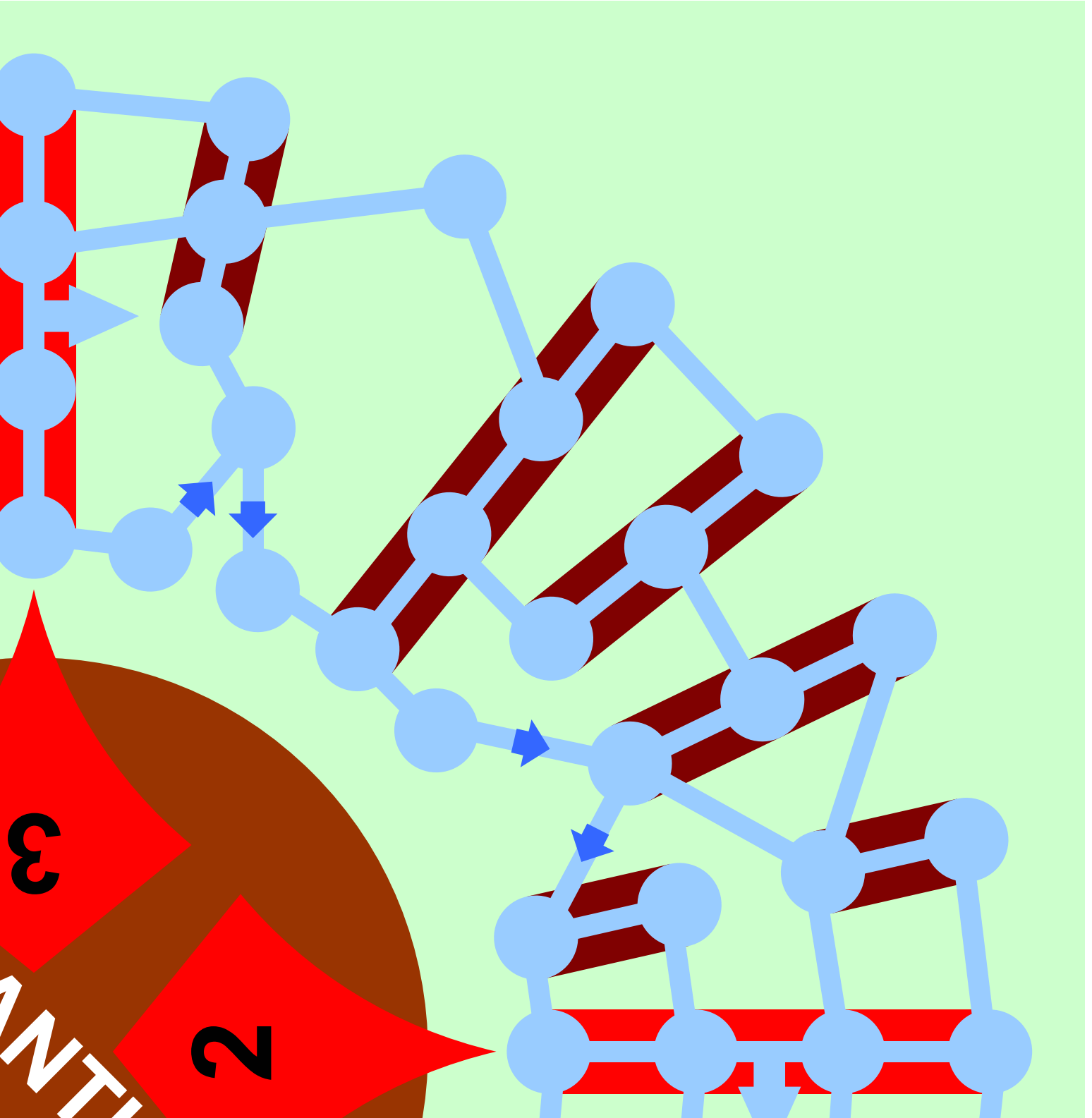


Diagramme 5

Le diagramme 5 montre le pion 1 rouge, le pion 2 vert et le pion 3 bleu. Le rouge et le vert sont protégés et ne peuvent pas être capturés, car ils sont dans la même rangée. Le pion bleu, cependant, est en danger, car il est seul. Si c'était au tour de rouge de jouer, il pourrait se déplacer de trois cases et renvoyer le 3 bleu à sa case de départ.

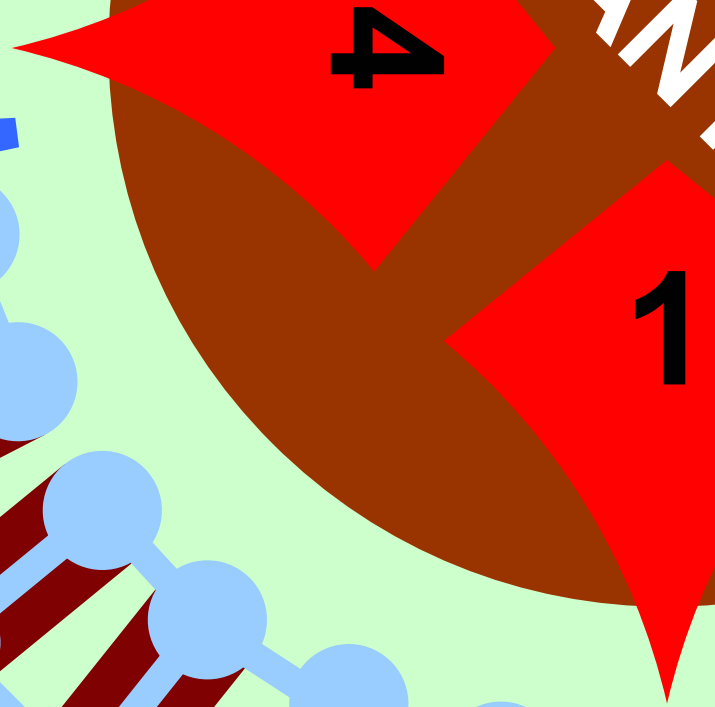
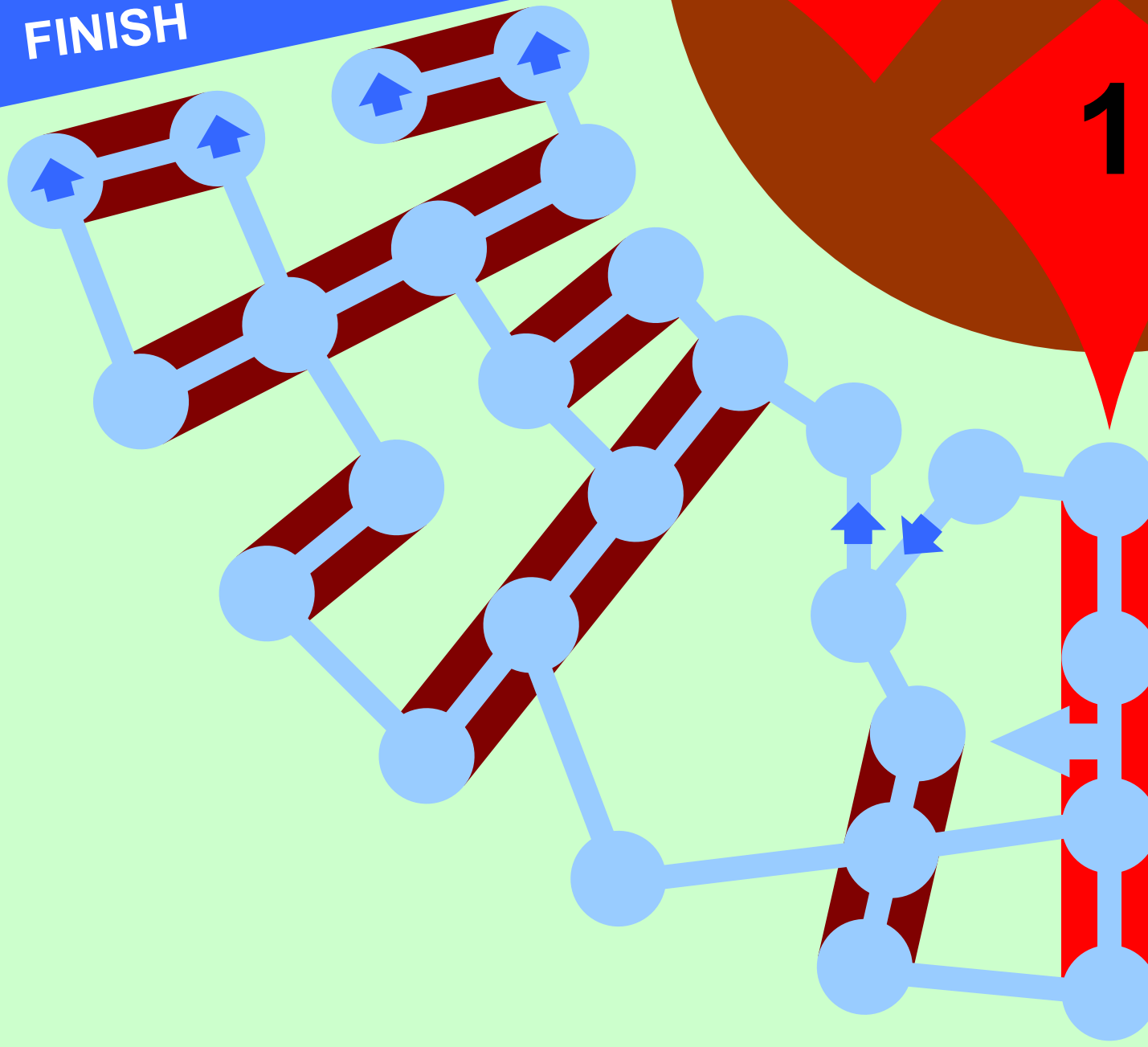
BANTU © 1955 Parker Brothers Inc







FINISH



MTU
1

2

