

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



BUNKER

PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de jeu dont les 4 côtés comportent 6 alvéoles numérotées;
- 4 séries de 6 dés;
- 2 dés de lancer, 4 pièces et 24 jetons.
- Chaque joueur cache une pièce dans l'une des 6 alvéoles de son camp, puis pose sur chaque alvéole un jeton et un dé à sa couleur, face 6 vers le haut (fig 1).
- Un tirage au sort détermine qui commence.

BUT DU JEU

Découvrir la pièce de son (ou ses) adversaire(s).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Chacun à son tour joue les 2 dés de lancer puis, en fonction du tirage, choisit de :

- retirer des points à un dé adverse,
- ou retirer un jeton adverse qui n'est plus protégé par un dé,
- ou ajouter des points à un de ses dés.

- **Retirer des points à un dé adverse (fig 1a/1b).**

Si le lancer donne 6 et 3, le joueur retire à l'adversaire de son choix :

- 3 points sur le dé n°6 (fig 1a) ...
- ou 6 points sur le dé n°3 (fig 1b) ...

Si il supprime tous les points d'un dé adverse, il le retire définitivement du jeu (fig 1b); Les points excédentaires du lancer ne sont pas comptabilisés.

Le lanceur ne peut retirer un dé et un jeton dans le même coup. Le lanceur peut renoncer à son tirage pour retirer un seul point à n'importe quel dé adverse.

- **Retirer un jeton adverse (fig 2) qui n'est plus protégé.**

Si son tirage le permet, le lanceur peut retirer un jeton resté seul sur une alvéole (ayant perdu son dé) (fig 2). Le jeton est alors retiré du jeu définitivement (fig 2a); Si la pièce de l'adversaire est découverte, ce dernier est éliminé (fig 2b).

- **Ajouter des points à un de ses dés (fig 3).**

Le lanceur peut choisir d'ajouter des points à un de ses dés encore en jeu. Un dé ne peut comporter plus de 6 points, et les points excédentaires ne sont pas comptabilisés.

Fig 3: Il peut ajouter 3 points sur son dé n°6 (fig 3a) ou un maximum de 5 points sur son dé n°3 (fig 3b).

- **La permutation de dés (fig 4).**

Avant qu'un joueur n'exploite son lancer, ses adversaires peuvent permuter leurs 2 dés correspondant au tirage. Fig 4: les joueurs peuvent permuter leurs dés n°6 et n°3 (fig 4a). Il est possible de permuter un dé et un emplacement vide (fig 4b).

FIN DE LA PARTIE

Un joueur dont la pièce est découverte est éliminé (fig 2b). Le dernier joueur en jeu est le gagnant.

DUREE D'UNE PARTIE

15 à 20 minutes.

