

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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Bagh Bandi

## Matériel

1 plateau 5 x 5, 2 pions noirs, 20 pions blancs

## Règle du jeu

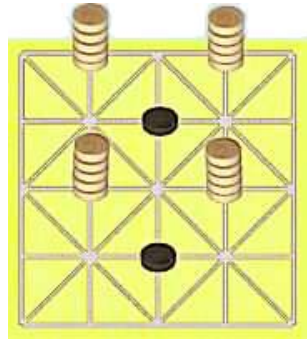
Placez le plateau de jeu au centre de la table et disposez les pions comme sur le schéma ci-contre.

Un joueur jouera avec les pions blancs (les chèvres) l'autre avec les pions noirs (les Tigres). A la manche suivante on inversera les rôles.

Le joueur jouant les Chèvres commence.

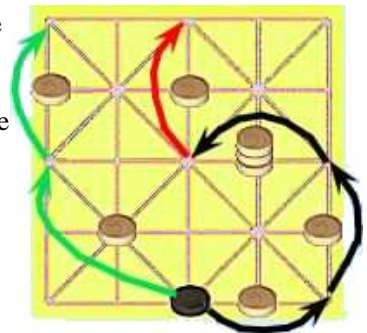
### Déplacement des chèvres

- Une chèvre isolée ou le pion au sommet d'une pile de chèvre se déplace d'une intersection à une intersection voisine libre (en suivant les traits).
- Une pile ne peut pas se déplacer.
- Une pile se vide de ses pions et ne se reconstitue pas.



### Déplacement des tigres

- Un tigre se déplace comme une chèvre isolée d'une intersection à une intersection voisine libre (en suivant les traits).
- Un tigre peut capturer les chèvres (éliminer le pion chèvre définitivement) en sautant par dessus en ligne droite. S'il saute par dessus une pile, le tigre capture le pion au sommet de celle-ci puis s'arrête. S'il saute par dessus une chèvre isolée, le tigre peut enchaîner plusieurs sauts. Il peut même sauter une pile mais il devra ensuite s'arrêter.



Exemple: c'est au Tigre de jouer :

- Il peut choisir d'effectuer le déplacement vert et éliminer deux chèvres.
- Il peut effectuer le déplacement noir et éliminer 3 chèvres, mais il ne pourra pas enchaîner avec le saut marqué d'une flèche rouge (il doit s'arrêter après la pile)

Remarque : un tigre n'est jamais obligé d'effectuer un saut, ni d'enchaîner tous les sauts possibles

## **Fin de la partie**

Le joueur avec les chèvres gagne s'il bloque les deux tigres

Le joueur avec les tigres gagne s'il capture toutes les chèvres ou si de toute évidence il n'y a plus assez de chèvres pour bloquer les tigres

