

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Bagh Bandi

Matériel

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

Règle du jeu

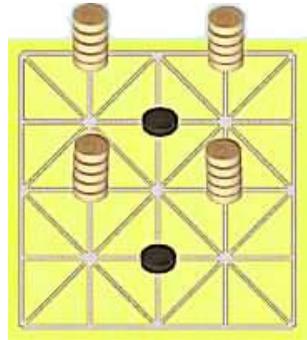
Placez le plateau de jeu au centre de la table et disposez les pions comme sur le schéma ci-contre.

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.

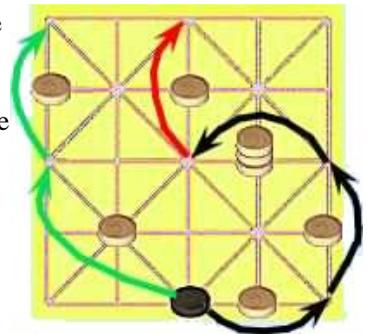
Déplacement des chèvres

- 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

