

1650

# BUNKER<sup>®</sup> *Poker*

The logo for Gigamic features a stylized white arch above the word "Gigamic" in a bold, sans-serif font. The arch starts above the first dot of the "i" and ends above the second dot of the "i".

Gigamic

# 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 jeton 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).

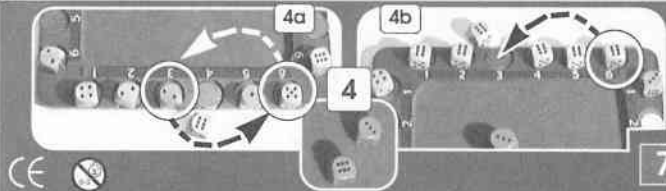
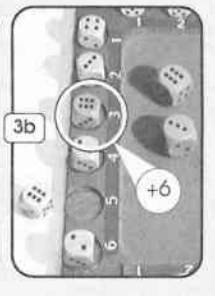
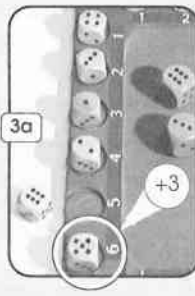
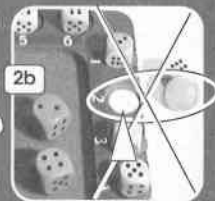
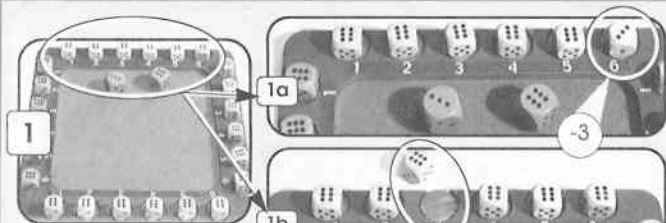
Il est possible de permuter un dé et un emplacement vide (fig 4b).

### FIN DE LA PARTIE

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

15 à 20 minutes.

### DUREE D'UNE PARTIE



# BUNKER

**Inhalt:** Spielbrett, auf dessen 4 Seiten sich je 6 nummerierte Vertiefungen befinden / 24 Holzwürfel in 4 verschiedenen Farben (je 6 Stück) / 2 grosse Spielwürfel / 24 Abdeckplättchen / 4 kleine Spielplättchen

## VORBEREITUNG:

Jeder Spieler **versteckt sein kleines Spielplättchen** in einer der 6 Vertiefungen seines **Lagers** und **legt dann auf jede Vertiefung ein Abdeckplättchen** und einen **Würfel seiner Farbe** mit der Zahl 6 nach oben (Abb. 1). Es wird **ausgelost, wer das Spiel beginnt**.

## ZIEL DES SPIELS:

Die kleinen Spielplättchen seiner (seiner) Gegner (s) zu entdecken

## SPIELABLAUF:

Die Spieler würfeln reihum mit den 2 grossen Spielwürfeln und haben gemäss der gewürfelten Punktzahl folgende Möglichkeiten:

Einem gegnerischen Würfel die gewürfelte Punktzahl abziehen.

Einem eigenen Würfel die gewürfelte Punktzahl hinzuziehen.

Ein gegnerisches Abdeckplättchen entfernen, das nicht mehr durch einen Würfel geschützt ist.

- **Einem gegnerischen Würfel Punkte abziehen (Abb. 1a/1b).**

Wenn der aktive Spieler z. B. eine 6 und eine 3 gewürfelt hat, kann er dem Gegner wahlweise:

3 Punkte vom Würfel Nr. 6 abziehen (Abb. 1a)

oder 6 Punkte vom Würfel Nr. 3 abziehen (Abb. 1b)

Wenn er einem gegnerischen Würfel alle noch vorhandenen Punkte abgezogen hat, wird der entsprechende Würfel **endgültig** aus dem Spiel genommen (Abb. 1b). Überzählige Würfelpunkte gehen verloren. Der Spieler kann auf seinen Wurf verzichten, um einem beliebigen Würfel einen einzigen Punkt abziehen.

- **Ein gegnerisches Abdeckplättchen, das nicht mehr geschützt ist, entfernen (Abb. 2).**

Wenn das Würfelerggebnis es ermöglicht, kann der Spieler ein **ungeschütztes Abdeckplättchen von einer Vertiefung entfernen** und es **endgültig** aus dem Spiel nehmen (Abb. 2a). Wenn dadurch das kleine Spielplättchen des Gegners entdeckt wird, scheidet der entsprechende Spieler aus (Abb. 2b).

- **Seinem eigenen Würfel die Punkte hinzuzählen (Abb. 3).**

Der Spieler kann sich dafür entscheiden, bei entsprechendem Würfelerggebnis einem seiner noch im Spiel befindlichen Würfel die Punkte hinzuzählen. Ein einzelner Würfel kann nicht mehr als 6 Punkte haben. Überzählige Punkte gehen verloren. Abbildung 3: Er kann 3 Punkte seinem Würfel Nr. 6 (Abb. 3a), oder 5 Punkte (ein Würfelpunkt verfällt) seinem Würfel Nr. 3 hinzuzählen (Abb. 3b).

- **Vertauschen der Würfel (Abb. 4)**

Bevor ein Spieler seinen Wurf verwendet, können seine Gegner ihre dem Würfelerggebnis entsprechenden Würfel vertauschen. Abbildung 4: Die Spieler können ihre Würfel Nr. 6 und Nr. 3 vertauschen (Abb. 4a). Man kann einen Würfel gegen eine leere Stelle austauschen (Abb. 4b).

## ENDE DES SPIELS

Ein Spieler, dessen kleines Spielplättchen entdeckt wurde, scheidet aus (Abb. 2b). Der Spieler, der zuletzt sein Spielplättchen noch hat, gewinnt das Spiel

