

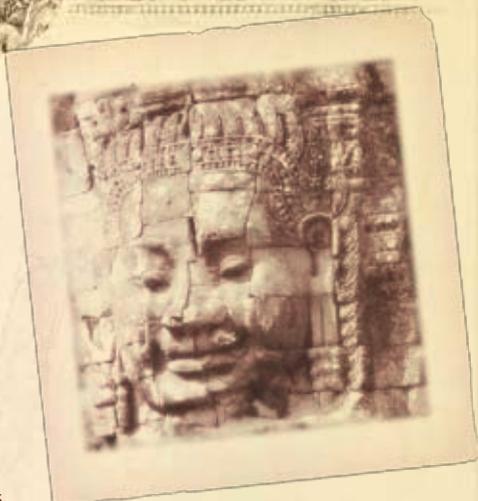
BAKONG

Un jeu de parcours familial
par Antoine Bauza

LIVRET DE RÈGLES



Dans **Bakong**, les joueurs sont de courageux aventuriers en quête des superbes émeraudes de la jungle cambodgienne. Munis de leur sac à dos et de leur courage, ils tentent de progresser dans la jungle en évitant ses obstacles et ses pièges. Mais la végétation est traîtresse et changeante, et il est difficile de suivre une voie sans danger.



But du Jeu

Le but du jeu est d'atteindre le temple de Bakong en partant du campement de départ, d'en revenir le plus rapidement possible et de ramener de ce périple le plus d'émeraudes possible.



Matériel

- 24 tuiles jungle ;
- 1 tuile campement de départ ;
- 1 tuile temple de Bakong ;
- 6 plateaux sac à dos ;
- 6 pions aventurier ;
- 2 dés à six faces ;
- 6 grosses émeraudes ;
- 20 petites émeraudes (x3) ;
- 20 petites émeraudes (x1) ;
- 12 pions « outh » ;
- 2 séries de 8 objets ;
- 1 tuile « premier arrivé » ;
- règles du jeu.



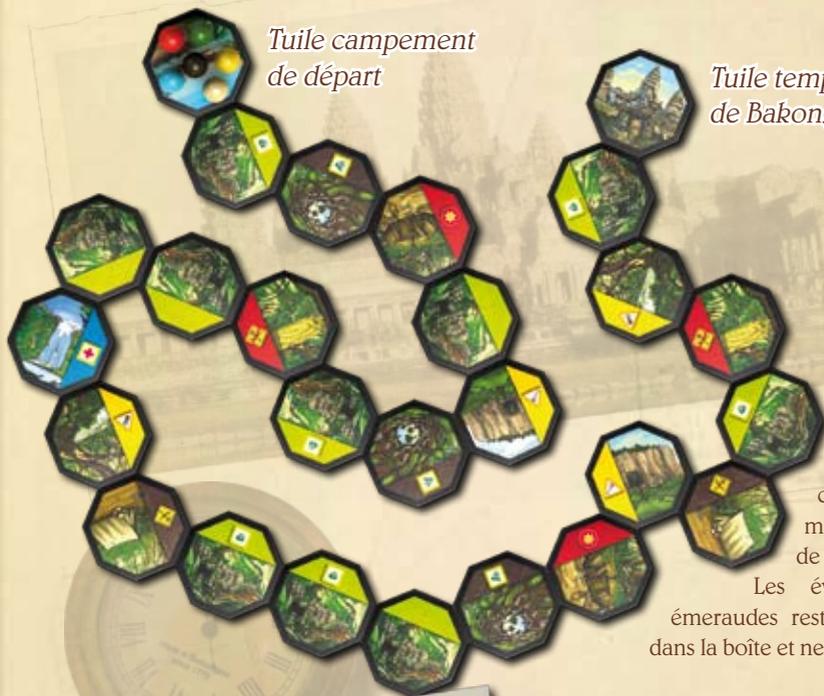


Préparation

L'un des joueurs prend les tuiles jungle et compose une piste commençant par la tuile campement de départ et finissant par la tuile temple de Bakong. Les tuiles sont placées au hasard. Elles peuvent indifféremment être placées face recto ou verso visible.

Tuile campement de départ

Tuile temple de Bakong



Prenez autant de grosses émeraudes que de joueurs, en choisissant en premier les émeraudes de plus grande valeur.

Les éventuelles grosses émeraudes restantes sont laissées dans la boîte et ne seront pas utilisées.

Les objets sont triés par paires et placés à proximité de la piste.

Chaque joueur prend un plateau sac à dos et le pion aventurier de la même couleur. Les pions aventurier sont placés sur la tuile campement de départ.

Le joueur le plus jeune débute la partie. Il choisit un objet parmi ceux disponibles et le range dans son sac. Chaque autre joueur fait ensuite de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple : pour une partie à 3 joueurs, les grosses émeraudes de valeur 17, 13 et 12 points sont utilisées.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur lance les deux dés et effectue deux actions, **dans l'ordre** :

1. Retourner une tuile ;
2. Avancer son aventurier.



1. Retourner une tuile

Exemple : Indy lance les dés et obtient un 3 et un 5. Il choisit le « 3 » et retourne la troisième tuile située devant son pion aventurier.



Le joueur choisit l'un des deux résultats qu'il a obtenus aux dés et retourne la tuile jungle située devant lui à la distance correspondant à ce résultat.

Remarque : les tuiles campement de départ et temple de Bakong ne peuvent pas être retournées. Si un joueur choisit un résultat qui correspond ou dépasse une telle tuile, le retournement n'a pas lieu.

Retourner une tuile où se situent d'autres pions aventurier est sans effet pour ces derniers.



2. Avancer son aventurier

Le résultat du dé restant indique le nombre de tuiles dont le pion aventurier du joueur doit avancer. Ce mouvement doit s'effectuer dans la direction du temple de Bakong à l'aller et dans la direction du campement de départ au retour.

Attention, pour avancer son aventurier, le joueur doit prendre garde aux tuiles qu'il traverse. Certaines tuiles (les jaunes) peuvent empêcher un aventurier d'effectuer la totalité de son mouvement. D'autres (les rouges) peuvent blesser l'aventurier ou lui faire perdre un objet.

Les effets de toutes les tuiles sont détaillés plus loin dans les règles.

Exemple : Indy a utilisé son « 3 » pour retourner une tuile, il lui reste son « 5 » pour avancer. Il avance donc son pion aventurier de 5 tuiles.





Sacs à dos, objets et émeraudes

Les émeraudes rapportent des points de victoire à la fin de la partie et les objets aident les aventuriers dans leur traversée de la jungle. Les joueurs doivent ranger leurs objets et leurs émeraudes dans leur sac à dos. La place y est cependant limitée. Objets et émeraudes sont placés sur les cases vides qui composent le sac (il est impossible de superposer des éléments). Tant qu'un joueur a des cases vides dans son sac à dos, il peut récupérer des objets, mais attention : dans les poches latérales et dans la poche supérieure, seules les petites émeraudes et la boussole peuvent prendre place. Tous les autres objets ne rentrent que dans la poche centrale du sac à dos. Si un joueur a besoin de place pour ranger un objet ou des

émeraudes nouvellement acquis, il est libre de jeter un objet et/ou des petites émeraudes pour faire de la place dans son sac à dos (les éléments jetés regagnent la réserve). Les grosses émeraudes ne peuvent en aucun cas être jetées !



On peut réorganiser à tout moment le contenu de son sac à dos.

Important : on ne peut JAMAIS avoir deux fois le même objet dans son sac.

Les effets de tous les objets sont détaillés plus loin dans les règles.



Arriver au Temple !

Le premier objectif des aventuriers est de parvenir jusqu'au temple de Bakong pour s'emparer d'une grosse émeraude. Il n'est pas nécessaire d'arriver exactement sur la tuile temple de Bakong : si le déplacement d'un aventurier devait l'amener à dépasser cette tuile, il marquerait alors un arrêt sur

La malédiction de la grosse émeraude
ATTENTION, la plus grosse émeraude (celle de valeur 17) est maudite : tant qu'elle est dans votre sac, vous ne pouvez plus bénéficier des effets bénéfiques des tuiles chute d'eau.



le temple de Bakong et son déplacement excédentaire serait alors ignoré. Une fois arrivé sur la tuile, le joueur choisit une des grosses émeraudes parmi celles disponibles.

Si un joueur a besoin de faire de la place dans son sac à dos pour y ranger sa grosse émeraude, il peut là encore jeter des émeraudes ou des objets. Les émeraudes jetées regagnent la réserve, mais les objets sont laissés sur la tuile temple de Bakong : les aventuriers qui arriveront au temple après eux auront la possibilité de les récupérer pour les ranger dans leur sac à dos.



Retourner au campement !

Le second objectif des aventuriers est de rentrer au campement de départ. Les règles de ce trajet retour sont identiques à celles du trajet aller.

Attention : il est impossible de perdre sa grosse émeraude dans les sables mouvants !



Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur arrive sur la tuile campement de départ. Il s'empare alors de la tuile « premier arrivé ».

Les joueurs totalisent alors leurs points de victoire :

- 🎲 pion de grosse émeraude : 17, 13, 12, 10, 9 ou 8 points ;
- 🎲 chaque pion de petite émeraude (x1) : 1 point ;
- 🎲 chaque pion de petites émeraudes (x3) : 3 points ;
- 🎲 tuile « premier arrivé » : 3 points ;
- 🎲 chaque pion « outh » : pénalité de 3 points.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur impliqué dans l'égalité et qui possède la grosse émeraude de plus haute valeur est le vainqueur.



Description des tuiles



Jungle

Il existe deux types de tuile végétation : certaines octroient UNE petite émeraude aux aventuriers qui s'y arrêtent, tandis que les autres n'ont aucun effet.



Rien à gagner ici !



S'arrêter sur cette tuile vous permet de ramasser une petite émeraude.



Campement abandonné

Un aventurier qui **s'arrête** sur un campement abandonné peut prendre un objet de son choix parmi ceux disponibles dans la réserve. L'objet doit être rangé dans son sac.



Chute d'eau

L'eau est rafraîchissante ! Un aventurier qui **s'arrête** sur une chute d'eau peut remettre un pion « ouch » dans la réserve. S'il n'en possède aucun, cette tuile est sans effet.



Grotte

Un aventurier qui **s'arrête** sur une grotte doit lancer les deux dés : il prend dans la réserve autant d'émeraudes que le résultat du plus petit des deux dés.

Important : on ne fait pas de « monnaie » avec les émeraudes. Par conséquent, pour prendre un pion qui représente 3 petites émeraudes, il faut obtenir au moins un 3 sur le plus petit des deux dés.



Rivière

Les aventuriers doivent obligatoirement **s'arrêter** sur cette tuile, même si leur déplacement leur permettait d'aller au-delà. Les aventuriers qui possèdent la corde ne sont pas affectés.



Falaise

Les aventuriers doivent obligatoirement **s'arrêter** sur cette tuile, même si leur déplacement leur permettait d'aller au-delà. Les aventuriers qui possèdent le grappin ne sont pas affectés.



Fossé

Les aventuriers qui **passent** ou **s'arrêtent** sur cette tuile reçoivent un pion « ouch » pris dans la réserve. Le pion est placé à côté du sac à dos.



Sables mouvants

Les aventuriers qui **passent** ou **s'arrêtent** sur cette tuile doivent jeter un objet de leur choix. Cet objet regagne la réserve à l'issue de leur mouvement. S'ils ne possèdent aucun objet, cette tuile est sans effet.

Description des objets



Corde



Un joueur qui possède la corde ignore les tuiles jaunes de **rivière** : il n'a pas besoin de s'arrêter sur ces tuiles.



Grappin



Un joueur qui possède le grappin ignore les tuiles jaunes de **falaise** : il n'a pas besoin de s'arrêter sur ces tuiles.



Trousse de soins

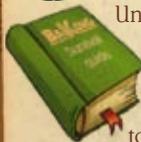


Un joueur qui possède la trousse de soins ignore les tuiles rouges **fossé**.

Il ne prend plus de pions « outch » (les éventuels pions « outch » acquis avant la possession de la trousse de soins ne sont pas remis dans la réserve).



Journal d'exploration



Un joueur qui possède le journal d'exploration peut relancer les deux dés si leur résultat n'est pas satisfaisant. Le second résultat est toujours conservé. Cet objet ne peut

être utilisé qu'avant de retourner la tuile !



Machette

Un joueur qui possède la machette **peut** avancer d'une tuile de plus que le résultat de son dé utilisé en déplacement (en respectant les règles qui concernent les tuiles et leurs effets).



Torche



Un joueur qui possède la torche peut prendre une petite émeraude supplémentaire à chaque fois qu'il s'arrête sur une **grotte** ou sur une case de **végétation** permettant d'en ramasser une.



Carte

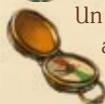


Un joueur qui possède la carte peut retourner une seconde tuile, située devant son aventurier, de la même couleur que la première retournée. Si aucune autre tuile de cette couleur n'est visible, la carte est sans effet.

Exemple : Indy vient de retourner une tuile falaise. Il peut aussi retourner la tuile rivière.



Boussole



Un joueur qui possède la boussole **peut** avancer d'une tuile de moins que le résultat de son dé utilisé en déplacement (si le dé indique un « 1 », le joueur doit cependant avancer d'une case ; il ne peut pas rester sur place).