



- USA** Philippe Aucagos, the creator of BUNKER, earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.
- GB**
- F** Philippe Aucagos, l'auteur de BUNKER, perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.
- D** Philippe Aucagos, der Erfinder von BUNKER, erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen für Spiele an Gigamic einzusenden.
- E** Philippe Aucagos, el autor de BUNKER, percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.
- I** Philippe Aucagos, l'autore di BUNKER, percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.
- NL** Philippe Aucagos auter van BUNKER, ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstellen dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.
- P** Philippe Aucagos, o autor de BUNKER, cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
 Z.A.L. Les Garennes
 F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
 Web site: <http://www.gigamic.com>



BUNKER® *Poker*



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.

15 à 20 minutes. **DUREE D'UNE PARTIE**

6 © & Copyright 1999 Gigamic S.A. d'après un concept de Ph. AUCAGOS

