

# RÈGLES DU JEU

## BÄRNERGÄNG

qui est l'ours le plus malin de bern?



# IDÉE DU JEU

NB DE JOUEURS : 2 À 6 | ÂGE : DÈS 6 ANS

Chaque joueur possède 4 cartes qui sont déposées face cachée devant lui.

Il y a des cartes à points (0 à 9) et trois cartes spéciales.

Le but du jeu est d'essayer d'avoir le moins de points possible avec ses cartes à la fin de la partie.

La difficulté est que l'on doit se souvenir de l'emplacement de chaque carte, ce qui n'est pas si simple. Les cartes changent sans cesse de position, de sorte qu'il n'y a bientôt plus de carte à l'endroit où elle se trouvait auparavant. A la fin de chaque partie, chaque joueur doit retourner ses quatre cartes et additionner les valeurs obtenues. La somme des quatre valeurs est inscrite pour chaque joueur. Celui qui a le moins de points après sept parties est l'ours vainqueur !

# CONTENU

66 cartes à jouer

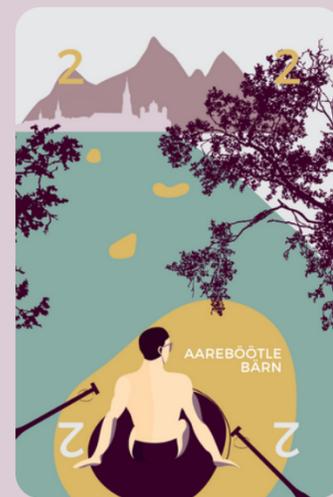
45 cartes à points



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 9

21 cartes spéciales



x 9



x 7



x 5

# CONTENU DE L'EXTENSION

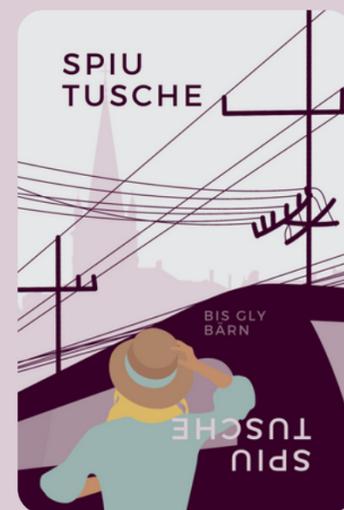
18 cartes spéciales complémentaires (n'est pas comprise dans la version de base)



x 1



x 2



x 4



x 2



x 2



x 2



x 3



x 2

# PRÉPARATION

Le joueur le plus âgé mélange les cartes et les distribue. Chaque joueur reçoit quatre cartes et les place face cachée devant lui sur la table et ne les regarde pas (pas de tricherie !).

Les autres cartes forme la pile, faces cachées au milieu de la table.

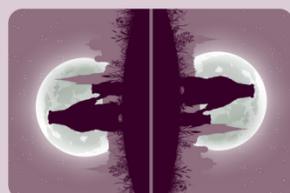
La carte supérieure de la pile est retournée, placée à côté et constitue la défausse. Chaque joueur peut regarder brièvement les deux cartes extérieures parmi ses quatre cartes cachées : mémoriser les cartes et les remettre à leur place.



Parmi les quatre cartes cachées, il peut y avoir des cartes spéciales, que ce soit au début ou à la fin d'une partie de jeu. Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans la rubrique « Cartes spéciales ».



Domi



défausse



pile



Bärble



Thesi

# DÉROULEMENT DU JEU

Le voisin à gauche du joueur le plus âgé peut débiter, puis le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut jouer, doit se décider pour une des actions suivantes et la réaliser :

## **Action A**

Le joueur prend une carte de la pile et la regarde sans la montrer aux autres. Il peut remplacer l'une de ses quatre cartes cachées qu'il choisit par celle qu'il vient de tirer. Il n'a pas le droit de regarder la carte qu'il va éliminer. La carte éliminée est ensuite déposée face visible sur la défausse. Si la carte tirée ne l'intéresse pas, il la dépose sur la défausse et c'est au tour du joueur suivant.

## Action B

Le joueur choisi de prendre la carte sur la défausse (si ce n'est pas une carte spéciale) et la remplace avec l'une de son choix. Il jette alors une de ses cartes du jeu sans la regarder, face visible sur la défausse.

## Action C

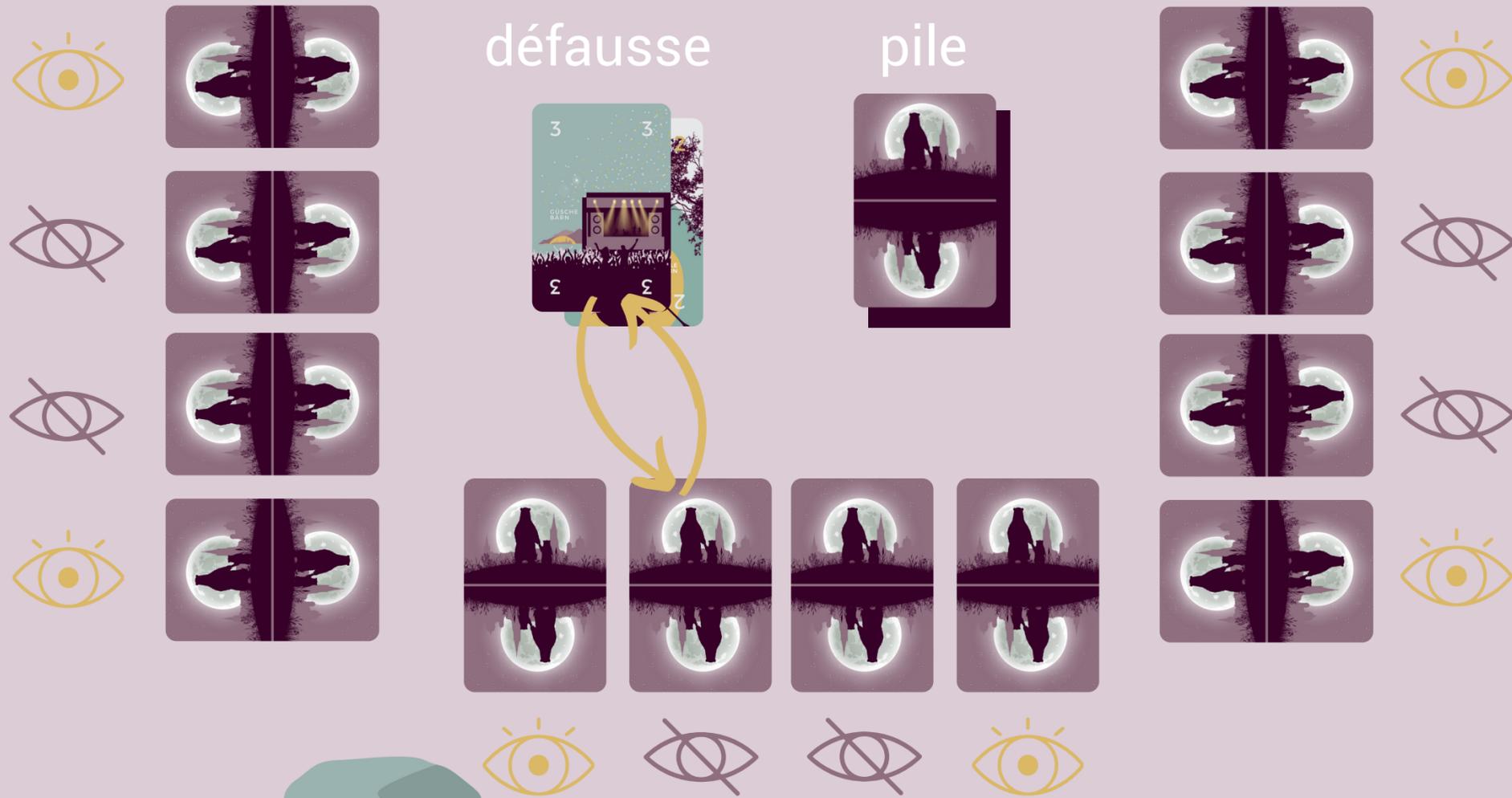
Le joueur tire une carte spéciale de la pile et peut passer à l'action qui est décrite sur la carte. La carte spéciale utilisée n'a plus raison d'être une fois l'action réalisée et est déposée sur la défausse. Si le joueur n'a pas envie de passer à l'action, il peut jeter la carte spéciale sur la défausse. C'est au tour du joueur suivant.



Quand la pile arrive au bout, on remélange toutes les cartes de la défausse, en laissant la dernière carte face retournée comme nouvelle défausse.



Domi



Bärble



Thesi

*Thesi choisit l'action B et prend la carte (valeur 3) de la défausse et l'échange avec l'une de ses quatre cartes (la deuxième à gauche).*

*La carte éliminée est déposée sur la défausse. Après l'action, les quatre cartes de Thesi sont à nouveau face cachée devant elle.*



- Si une carte spéciale se trouve sur la défausse, le joueur ne peut pas la prendre.

# CARTES SPÉCIALES

Si un joueur tire une carte spéciale de la pile, il peut, s'il le souhaite, effectuer une action spéciale avec cette carte. Ensuite, la carte spéciale est jetée sur la défausse.



## Très important



Les cartes spéciales n'ont pas de points. Si à la fin du jeu, une ou plusieurs cartes spéciales se trouvent dans l'une des quatre cartes, elles doivent être échangées avec une carte de la pile. S'il l'on tire une autre carte spéciale, on en tire une autre jusqu'à ce que l'on ait une carte à points.



**Echanger** - Le joueur prend l'une de ses quatre cartes cachées et la remplace par une carte d'un autre joueur.

Les deux cartes ne doivent pas être mélangées. S'il ne veut pas échanger de carte, il pose la carte spéciale sur la défausse.



**Regarder** - Le joueur peut regarder une carte, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un autre joueur. La carte est ensuite replacée au même endroit, face cachée. La carte spéciale est déposée sur la défausse.



**Tirer deux fois** - Le joueur qui tire cette carte peut tirer deux autres cartes. Si la première carte tirée ne lui convient pas, il la jette sur la défausse et prend une deuxième carte de la pile. Si la première carte tirée lui convient, l'action s'arrête et il ne peut pas retirer une nouvelle carte. Si la deuxième carte ne lui convient pas, il la jette sur la défausse.

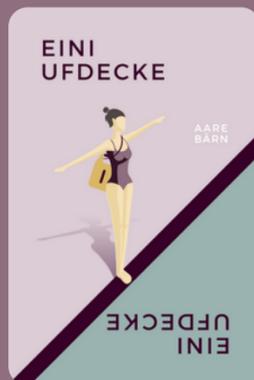
# EXTENSION

Si tu souhaites compliquer le jeu ou jouer différemment, tu as la possibilité d'ajouter les cartes spéciales complémentaire de ton choix. Les actions doivent être exécutées.



**Mélanger** - Toutes les cartes des joueurs sont mélangées ensemble et redistribuées.

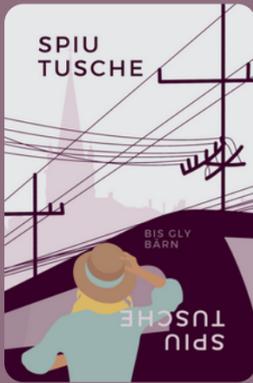
Les deux cartes aux extrémités peuvent être regardées par chaque joueur.



**Retourner une carte** - Le joueur doit retourner l'une de ses quatre cartes de son choix . La carte reste visible jusqu'à ce qu'elle soit remplacée. Elle peut être prise par un autre joueur ou le joueur peut la remplacer par une autre carte lors de son prochain tour.



**Quatre nouvelles cartes** - Si un joueur tire cette carte, il doit poser ses quatre cartes sur la défausse et en tirer quatre nouvelles de la pile. Il peut regarder les deux cartes à l'extrémité.



**Échanger le jeu** - Le joueur qui tire cette carte doit échanger ses quatre cartes avec le joueur se situant à sa gauche. Les cartes ne peuvent pas être regardées et doivent être disposées de la même manière pour que les deux joueurs puissent savoir quelles cartes se trouvent à quel endroit.



**Plus et moins** - Lorsqu'un joueur tire cette carte, le but du jeu change. Il faut avoir le plus de points possible à la fin de la partie. Si cette carte revient pendant la partie, le but constitue à nouveau à avoir le moins de points à la fin de la partie.



**Une carte en plus** - La carte signifie que le joueur doit couvrir une carte additionnelle sur son jeu. Par exemple, si son jeu comporte quatre cartes, il en a simplement cinq jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'il ne tire la carte « Nimm ab » lorsque la carte spéciale se trouve dans le jeu.



**Une carte en moins** - Le joueur doit enlever une carte de son jeu. S'il a quatre cartes, il en a plus que trois jusqu'à la fin de la partie à moins de tirer la carte « Nimm zue » (décrite ci-dessus).



## La carte Jocker !

Avec cette carte, le joueur peut décider lui même de l'action qu'il souhaite faire. L'action choisie doit toutefois exister dans le jeu.



Seule l'action qui se trouve dans le jeu peut être choisie. Cela signifie que si, par exemple, la carte spéciale « Mische » n'a pas été insérée en début de jeu, il ne peut pas choisir cette action. Les cartes spéciales de l'extension peuvent être insérées ou retirées en début d'une partie. C'est vous qui décidez !

# FIN D'UN TOUR

Si, après avoir effectué son action, un joueur estime que la valeur des points de ses quatre cartes est atteinte, il tape sur la table et se met à crier :

«BÄRNERGÄNG!»

Cela signifie qu'il ne reste plus qu'un tour à jouer pour les autres joueurs et que la partie est terminée.



Signaler la fin de la partie ne peut être fait que si tous les joueurs ont au moins joué une fois.

Lorsqu'on signale la fin de la partie, tous les joueurs peuvent jouer une dernière fois à l'exception de celui qui a mis fin à la partie.



Chaque joueur retourne ses cartes et additionne ses points.



**Ne pas oublier :**

**Les cartes spéciales doivent être échangées avec une carte de la pile.**

Si plusieurs joueurs ont une carte spéciale, c'est d'abord le joueur à la gauche de celui qui a crié qui tire sa carte, puis le prochain au sens des aiguilles de la montre.

En tout, on y joue 7 parties.

Celui qui a en a gagné le plus est l'

  
**OURS VAINQUEUR**

# VARIANTE POUR 2 JOUEURS

On débute la première partie avec une carte, puis deux à la deuxième et ainsi de suite. Les cartes extérieures peuvent être regardées en début de partie qu'à partir de la troisième partie. Si un joueur veut signaler la fin au début de la partie, l'autre joueur ne peut pas jouer. A la septième et dernière partie, les joueurs ont sept cartes.



Partie 1



Partie 3



...et ainsi de suite jusqu'à la 7ème partie.



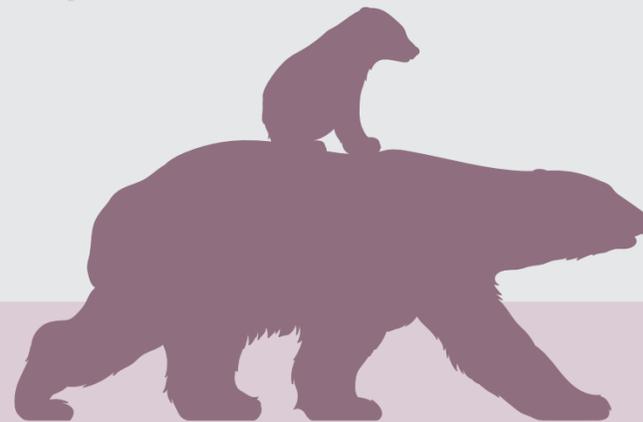
Partie 2



Je te souhaite  
bien du plaisir

à jouer ! 

MIXAGE  
the soul mirror



[www.mixagegallery.com](http://www.mixagegallery.com)