

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

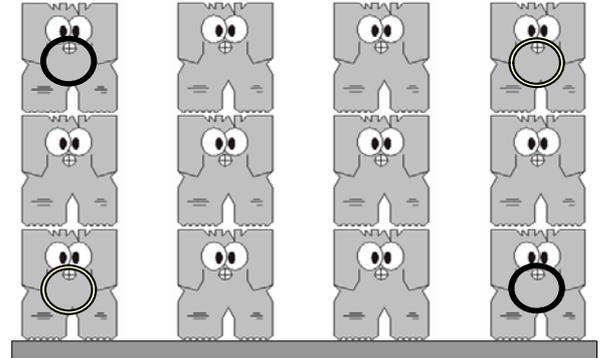


MALABARS

Un jeu pour deux joueurs de Xavi Bonet et Mertxe Boyer
1^{er} Prix du Concours 2004 des créateurs de jeux de Tona (Catalogne)

Préparation

On place les 12 éléphants en 4 colonnes de 3 éléphants et les anneaux sont disposés comme montré sur la figure ci-contre. Un joueur joue avec les anneaux blancs et l'autre avec les noirs. Blanc commence et les joueurs jouent ensuite à tour de rôle.



position de départ

Tour de jeu

Lors de son tour, le joueur **doit** déplacer un éléphant et il **peut** déplacer un anneau. Un joueur qui choisit de déplacer un anneau peut le faire avant ou après avoir déplacé un éléphant.

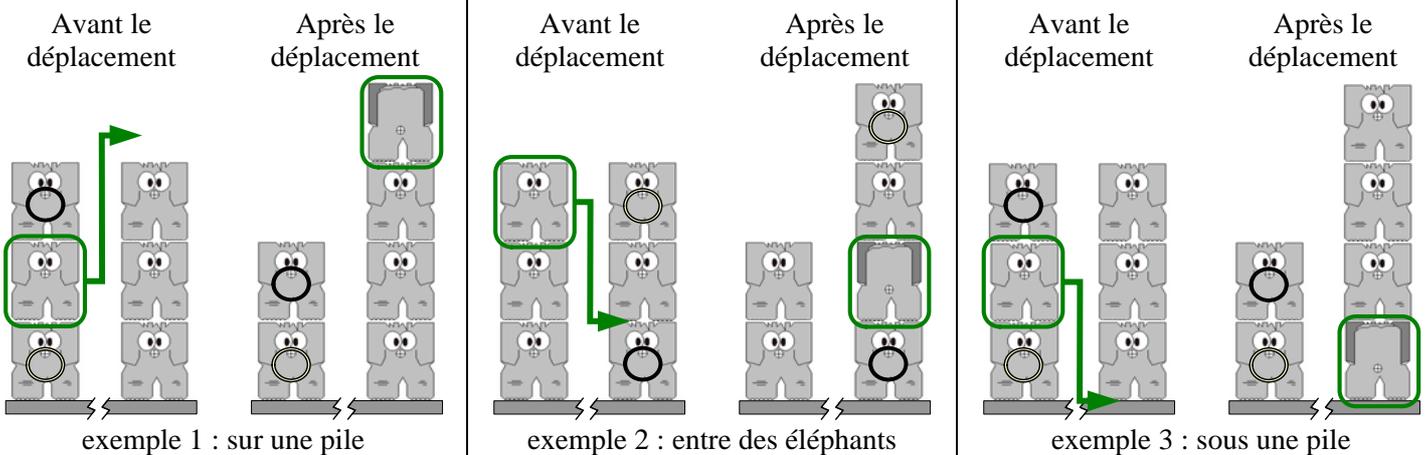
Déplacement d'un éléphant

Seuls les éléphants **sans anneau** peuvent se déplacer.

Un éléphant se déplace vers **un autre emplacement de n'importe quelle pile**, y compris la pile où il se trouve. Le déplacement peut se faire vers le sommet de la pile (exemple 1), entre deux éléphants de la pile (exemple 2) ou bien entre le socle et le bas de la pile (exemple 3).

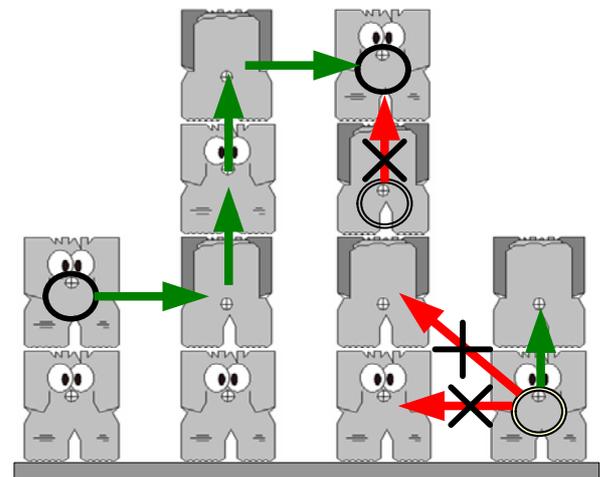
Un éléphant qui se déplace **tourne toujours de 180°**, de sorte que s'il montrait sa trompe, il montre maintenant la queue et inversement.

Il est interdit de déplacer un éléphant vers son propre emplacement en le tournant simplement de 180°.



Déplacement d'un anneau

Le joueur peut déplacer un de ses anneaux avant ou après avoir déplacé un éléphant. Les anneaux se déplacent en passant de la trompe d'un éléphant à la queue d'un autre ou à l'inverse, d'une queue à une trompe. Le déplacement se fait vers le bas, vers le haut ou vers les cotés. Le déplacement en **diagonale est interdit**. On peut déplacer l'anneau d'autant de pas que l'on souhaite. La seule interdiction est de passer par une trompe ou une queue portant un anneau adverse. A aucun moment deux anneaux de couleur différente ne peuvent se trouver sur un même éléphant.



les déplacements rouges sont interdits

Fin de la partie

Gagne la partie le premier joueur qui parvient à réunir ses deux anneaux sur la trompe d'un même éléphant ou sur sa queue.

