

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Jangala

Un jeu de R. Gabius © 1978 Bùtehorn Spiele

Traduction par François Haffner

1. Aperçu du jeu

Jangala est un jeu de logique pour 2 à 4 joueurs.

Dans ce jeu, vous devez faire traverser aussi vite que possible vos animaux - qui sont disponibles en trois tailles différentes - à travers la jungle vers l'objectif diamétralement opposé.

Les animaux se déplacent de case en case, ils peuvent aussi passer au-dessus des autres animaux. Mais seulement s'ils ne sont pas plus grands que l'animal sauté.

D'autres animaux peuvent les bloquer en s'asseyant sur eux – car seule la pièce la plus haute d'une pile peut être déplacée.

Le gagnant est le premier qui ramène ses animaux dans le bon ordre sur sa case de destination (gros-moyen-petit).

2. Contenu

- 4 Ensembles de pièces de jeu, constitués de 4 animaux dans chacune des 3 tailles différentes
- 1 Tablier de jeu
- La règle du jeu

3. But du jeu

Le but du jeu est d'amener tous ses animaux sur leur case de destination, diamétralement opposée à la case de départ, et en ordre : respectivement le plus gros, puis le moyen et enfin le plus petit animal.

4. Préparation de la partie

La répartition des animaux dépend du nombre de joueurs:

- À 2 joueurs, chacun reçoit deux groupes d'animaux (qui doivent toujours être l'un à côté de l'autre, comme le serpent et le crocodile)
- À 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit les animaux de son choix.

Chaque joueur dispose les trois animaux par taille décroissante sur la case appropriée, le plus gros animal en bas. On détermine un premier joueur. Les autres joueurs suivent dans le sens horaire.

5. Déroulement du jeu

Les cases de départ doivent être évacuées dès que possible. Chaque tour un joueur déplace l'un de ses pions. Un pion se déplace vers une case adjacente. Deux cases sont adjacentes si elles ont un côté en commun. Les déplacements en diagonale sont interdits. La case de destination doit être libre.

Si une case adjacente est occupée par un pion de taille égale ou supérieure, vous pouvez aller sur cette case puis vous arrêter ou continuer à avancer. Le tour du joueur s'arrête dès que son pion arrive sur une case libre, ou qu'il décide de cesser son déplacement. Il est interdit de traverser deux fois la même case pendant son tour. Il est possible de poursuivre sa route sur des cases occupées par des pièces de même taille ou plus grandes.

De cette façon, des piles se constituent avec plusieurs pièces. Une pile ne peut cependant dépasser une hauteur de 4 – et elle ne peut jamais comporter une grande pièce sur une plus petite.

Seule la pièce au sommet d'une pile peut être déplacée. Cela signifie que les pièces inférieures d'une pile sont impossibles à déplacer. Si un joueur a introduit dans sa case d'objectif une ou deux pièces et que son ou ses autres pièces sont bloquées, il n'est pas tenu de sortir celles qui sont arrivées. Il passe simplement son tour. Un blocus ne peut être maintenu plus de deux tours de suite, après quoi il faut laisser partir la pièce. Si plusieurs pièces sont bloquées, c'est l'adversaire le plus proche dans le sens horaire qui doit débloquer la pièce d'abord.

6. Fin de la partie

Le jeu se termine quand un joueur a placé ses pièces dans l'ordre correct (grande-moyenne-petite) sur sa case de destination. À deux joueurs, il arrive qu'un joueur soit sur le point de gagner mais que son adversaire bloque sa dernière pièce par des mouvements répétitifs. Si la situation n'évolue pas, le joueur qui subit le blocage est déclaré vainqueur.