

***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).***

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# CIRK

*Cirk a été inventé par l'auteur hollandais **Corné van Moorsel**, en 1998. Il a été vendu par **Hiku-Spiele** en Allemagne. Contrairement à la plupart des jeux de semailles, de la famille des mancala, les pièces des joueurs sont différenciées par une couleur pour en indiquer la propriété.*

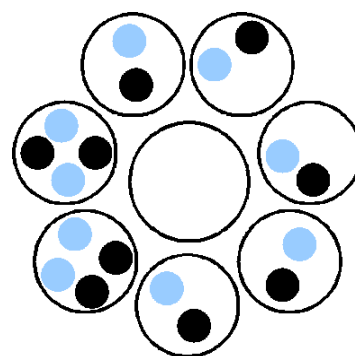
## Matériel

- 1 tablier de jeu circulaire, composé de sept cases périphériques et d'une case centrale
- 18 pierres, neuf de chaque couleur (plus 2 pierres de rechange)

## Préparation

Au départ, on dispose une pierre de chaque couleur dans cinq trous consécutifs et deux pierres de chaque couleur dans les deux autres trous périphériques. Le trou central reste vide.

Position initiale :



## Déroulement du jeu

Le propriétaire des pierres bleu clair joue dans le sens horaire, tandis que le propriétaire des pierres noires joue dans le sens antihoraire.

À son tour de jeu, le joueur actif prélève toutes ses propres pierres d'un trou qu'il choisit librement et les sème une à une dans les trous suivants.

- **Si la dernière pierre tombe dans un trou qui ne contient que des pierres adverses**, celles-ci sont capturées et mise dans le trou central.
- **Si la dernière pierre tombe dans un trou qui ne contient que des pierres amies**, celles-ci (y compris celle qui vient d'être mise dans le trou) sont prises en main par le joueur. Lors de son prochain tour de jeu, il devra les réintroduire dans le jeu, en les semant une à une, en commençant par le trou de son choix en périphérie. Cette action compte comme un tour de jeu à part entière.

Le premier joueur qui n'a plus de pierres, soit dans les trous périphériques, soit dans la main, a perdu la partie. Une partie nulle est impossible.