

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

**ESCALE À JEUX**



MALAWI

Un jeu de Gerhard Kodys © 1986 Piatnik

Contenu

- 1 plateau de jeu (6 x 6 champs),
- 6 pions blancs et 6 pions noirs,
- 12 anneaux de la même couleur

But de jeu

Amener l'un de ses pions sur lequel se trouve encore au moins 1 anneau dans la première rangée adverse, sans qu'il puisse être frappé par l'adversaire.

Préparation

Les joueurs posent leurs six pions sur leur première rangée respective, chacun avec 2 anneaux de la même couleur

Déroulement de la partie

Les concurrents jouent alternativement. A leur tour, les joueurs peuvent accomplir l'une de 3 actions suivantes :

1. Déplacer
On peut déplacer un pion d'un nombre de cases égal au nombre d'anneaux sur le pion, horizontalement, verticalement ou en diagonale (exemple : 4 anneaux sur le pion ? le pion doit se déplacer de 4 cases). Il est interdit de sauter les pions ou de changer de direction en cours de déplacement.
2. Distribuer
On peut enlever tous les anneaux de n'importe lequel de ses pions et les distribuer sur ses propres autres pions ; si un pion contient deux anneaux, ils sera donné un anneau à deux autres pions au choix du joueur.
Une exception toutefois : si on distribue les anneaux d'un pion qui en contient 6, 5 seulement de ces anneaux pourront être enfilés sur d'autres pions. Le sixième est dans ce cas perdu.
3. Frapper
Les attaques ne touchent pas les pions adverses, mais les anneaux qu'ils portent. Le pion attaquant et le pion adverse visé restent sur leurs cases respectives. Un pion attaque comme il se déplace, à une longueur fixée par son nombre d'anneaux.
Par exemple un pion blanc de force 2 est à deux cases d'un pion brun de force 3. Si aucun pion ne les sépare et que c'est à lui de jouer, blanc peut attaquer brun : il lui prend ses trois anneaux et les remet dans la boîte. Le pion brun ne peut plus bouger, mais pourra ultérieurement recevoir un ou des anneaux à l'occasion d'une distribution. Une frappe n'élimine pas un pion. Elle limite seulement les possibilités de l'adversaire. Si un joueur se fait capturer tous ses anneaux, il ne peut plus agir et perd en conséquence la partie.

Stratégie

On ne peut pas protéger une pièce comme aux échecs. La meilleure défense consiste à distribuer les anneaux. Ce faisant, plusieurs menaces apparaissent souvent sur le jeu adverse.