

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Règles du Toguz kumalak / Toguz korgool

Nom du jeu

Le jeu s'appelle Toguz kumalak au Kazakhstan et Toguz korgool au Kirghizistan.

Matériel

Le jeu est constitué d'un plateau et de 162 petites billes. Il y a 9 alvéoles ou « üi » (en kirghize : Үй - « maison ») et deux excavations ou « kazna » (en kirghize : казна - « trésor ») de chaque côté du plateau. Pendant la partie, on n'utilise sa « kazna » que pour y conserver les billes capturées.

Au début de la partie, 9 billes sont placées dans chaque alvéole et les kaznas sont vides.

But du jeu

Le but du jeu est de gagner la majorité des billes, soit au moins 82 billes.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence peut être désigné d'un commun accord ou par tirage au sort.

Les joueurs jouent un coup chacun leur tour.

Le joueur commençant la partie prend toutes les billes d'une des alvéoles situées de son côté, et distribue les billes une par une, d'abord dans l'alvéole qui vient d'être vidée, puis dans les alvéoles suivantes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il n'est pas permis de sauter une alvéole ou de déposer plus d'une bille par alvéole. Après la neuvième alvéole du premier joueur, on commence à déposer les billes restantes en commençant par la première alvéole du côté adverse, et ainsi de suite. Si la dernière bille, en tombant dans une alvéole adverse, porte le nombre de billes s'y trouvant à un résultat pair, le joueur transfère toutes les billes de cette alvéole à sa kazna. Mais si la dernière bille tombe dans une de ses propres alvéoles, indépendamment du nombre de billes qui s'y trouvent, le joueur ne peut pas les récupérer.

Cas particulier : si un coup part d'une alvéole où ne se trouve qu'une seule bille, cette bille est déplacée dans l'alvéole suivante, ce qui laisse l'alvéole de départ vide.

Règle du Tuz

Une règle importante est le « Tuz ». Si la dernière bille distribuée par un joueur tombe dans une alvéole adverse où se trouvent maintenant exactement trois billes, ces trois billes sont déplacées dans la kazna du joueur actif et ce dernier déclare l'alvéole comme « Tuz ». Par la suite, toutes les billes qui tomberont dans l'alvéole « Tuz » seront transférées dans la kazna. Pour reconnaître facilement l'emplacement du « Tuz », on y place habituellement une bille d'une couleur différente des 162 billes du jeu.

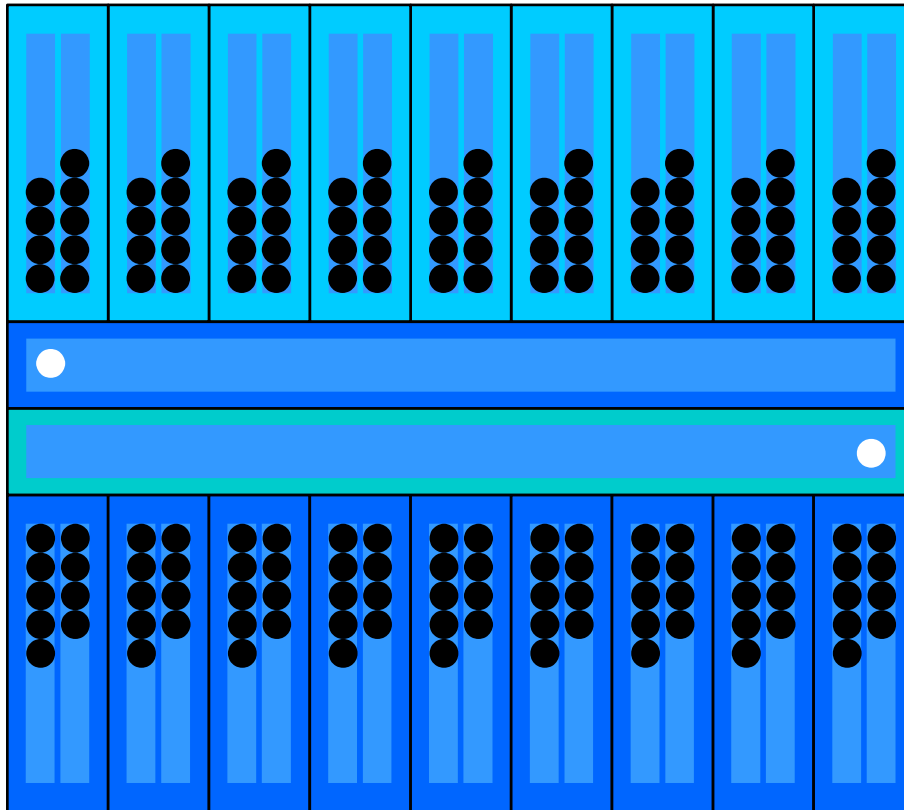
Chaque joueur ne peut déclarer qu'une seule alvéole comme étant « Tuz » par partie. Il n'est pas permis de changer de « Tuz » ou de créer un autre « Tuz ».

La neuvième alvéole de chaque joueur (la plus à droite pour ce joueur) ne peut être un « Tuz », et les « Tuz » de chaque côté ne peuvent être sur des alvéoles symétriques (portant le même numéro).

Fin de la partie

Le premier joueur qui accumule 82 billes ou plus gagne la partie.

Toguz kumalak / Toguz korgool en compétition moderne



Les jeux modernes se pratiquent avec des petites billes noires en plastique.

Les alvéoles sont constituées de telle sorte que les deux joueurs voient immédiatement si le nombre de billes est pair ou impair et qu'ils puissent les compter facilement. En outre, chaque joueur a une boule de couleur différente (généralement blanche) qui sert de marqueur pour son « Tuz » éventuel. Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre, sur les longs côtés du plateau, directement devant leurs trous. Notons que le Kazna de chaque joueur se situe au centre mais du côté de l'adversaire.

