



Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu
- 72 pièces " trompe " dont 4 pièces " fin de trompe "
- 12 médailles éléphant
- 1 règle de jeu

But du jeu :

Chaque joueur s'efforce d'allonger le plus possible la trompe de son éléphant tout en essayant d'empêcher ses adversaires de faire de même.

Préparation du jeu :

Poser le plateau sur la table.

Trier les pièces " trompe " selon leur dessin et les placer en tas, face visible sur les emplacements prévus.

Chaque joueur choisit un éléphant de départ.

A deux joueurs, utiliser des éléphants diamétralement opposés sur le plateau.

A 2 ou 3 joueurs, placer une pièce " fin de trompe " aux éléphants non utilisés.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui commence à jouer ?

Afin de déterminer celui qui commence, les joueurs doivent jouer avec les médailles.

Chaque joueur prend 3 médailles et en garde une, deux ou trois dans sa main sans que les autres les voient, puis annonce " pair " ou " impair ". Chacun montre alors le nombre de médailles qu'il a gardé dans sa main. Le total des médailles est alors déterminé. Celui-ci est un nombre " pair " ou " impair ". Les joueurs qui ont donné la mauvaise réponse sont éliminés, les autres rejouent, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur. Ce joueur commencera la partie de " Bombay Bazar ".

Déroulement du jeu :

1) Le premier joueur choisit une pièce " trompe " qu'il place sur sa première case et dans le sens de son choix sur le plateau de jeu.

2) Chaque pièce " trompe " posée doit obligatoirement allonger la trompe de l'éléphant du joueur qui la joue (**figure 1**).

3) Une pièce " trompe " peut comporter 1, 2 ou 3 morceaux de trompe.

4) 3 impératifs sont à respecter dans la pose des pièces :

- aucun morceau de trompe, même inutilisé, ne doit aboutir sur le bord extérieur du plateau ou sur une pièce " fin de trompe " (**figures 2**).

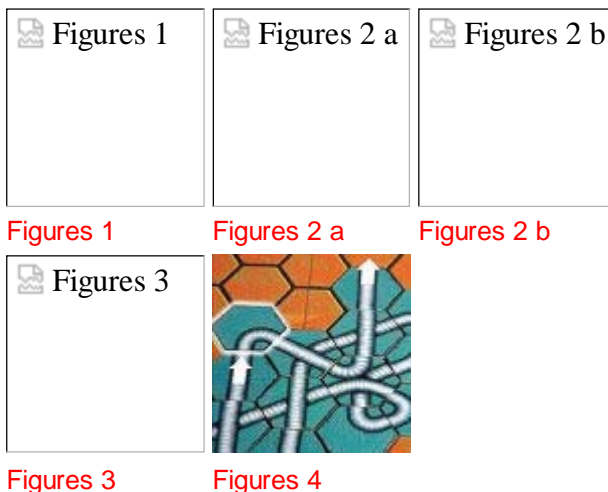
- aucun morceau de trompe ne doit aboutir sur le bout de la trompe d'un adversaire. " Un éléphant à deux têtes et une seule trompe, ça n'existe pas "

- tous les morceaux de trompe d'une pièce posée doivent concorder avec les pièces situées alentour et donc se connecter à toutes les ouvertures existantes. Il est interdit de " boucher " une sortie potentielle (**figure 3**).

5) Chaque pièce posée ne peut plus être déplacée.

6) Une pièce comportant plusieurs morceaux de trompe, peut être utilisée plusieurs fois par le même joueur ou par un adversaire.

Chacun peut ainsi utiliser cette pièce pour prolonger sa trompe (figures 4).



7) Il arrive qu'en posant une pièce, un joueur connecte sa trompe à un tronçon déjà posé. Sa trompe s'allonge alors d'autant de morceaux. Sa prochaine pièce sera placée au bout du tronçon ainsi récupéré.

Note ! Lorsqu'un modèle de pièce est épuisé, il faut savoir s'en passer.
Alors à chacun d'être le plus malin pour " tromper " les autres !

Elimination des joueurs :

Lorsqu'un joueur ne peut plus poser de pièce sans transgresser l'un des 3 impératifs de jeu (voir " Déroulement du jeu " point 4.), il pose, au bout de sa trompe, sa pièce " fin de trompe ". Il arrête de jouer.

La partie continue pour ses adversaires.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, ce dernier continue seul jusqu'à ce qu'à son tour il soit bloqué. Il pose sa pièce " fin de trompe ".

La partie est alors terminée.

Notes !

La pièce " fin de trompe " est la seule qui puisse être posée sans tenir compte des ouvertures existantes des autres pièces déjà posées.

Plusieurs pièces " fin de trompe " peuvent se retrouver sur la même case (les joueurs les posent alors les unes sur les autres).

Le gagnant :

Une fois toutes les pièces " fin de trompe " posées, les joueurs comptent le nombre de pièces composant leur trompe, en commençant par la pièce située juste après la tête de leur éléphant puis de case en case tout au long de leur trompe.

Si un joueur a utilisé 2 ou 3 morceaux de trompe différents sur une même pièce, celle-ci compte donc 2 ou 3 fois.

Le joueur qui obtient le plus grand nombre de pièces gagne la partie.

Il peut y avoir des ex aequo.

Jeu en solitaire :

Le joueur pose les pièces " fin de trompe " qu'il n'utilise pas.

Il allonge sa trompe pièce par pièce, en respectant les 3 impératifs de jeu (voir " Déroulement du jeu " partie 4.)

Lorsqu'il ne peut plus rien poser, sa partie est terminée.

Il compte le nombre de pièces posées.

Du total obtenu, il soustrait le nombre de cases vides et le nombre d'ouvertures inutilisées.

Il essaie d'améliorer son score à la prochaine partie

Bonne chance !

