

Mamba

Introduction

Mamba est un jeu pour 2 à 4 joueurs publié en 2002. Mamba est une marque déposée de toodoo.net, un jeu de Christophe Berg, design de Elisabeth Masmonteil.

Le jeu, assez agréable, n'a rencontré que peu de succès, notamment à cause de la rédaction insuffisante de ses règles, que ce document entreprend de compenser. De plus, elles ne permettent pas de comprendre le jeu en tant que malvoyant, alors que le matériel le permettrait.

Matériel

Le jeu contient un territoire de 9x9 cases et 40 pièces ("mambiz") identiques dont l'orientation indique l'appartenance (queue arrondie vers le propriétaire, tête jaune à l'opposé).

Une partie

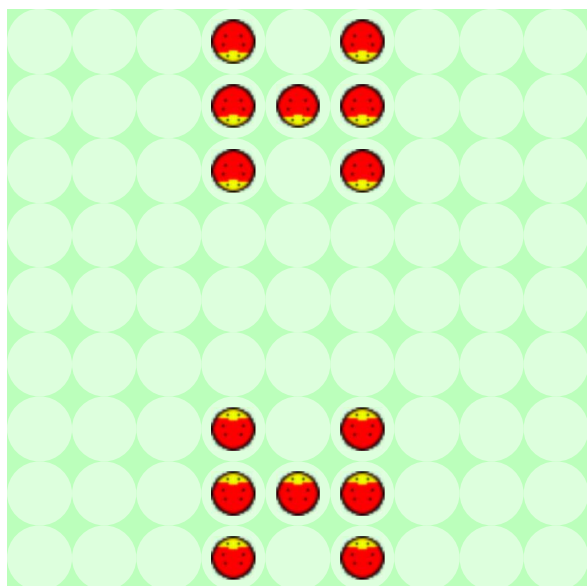
Le premier joueur est déterminé au hasard (dé le plus élevé).

Chaque joueur, à son tour, réalise une phase de ponte, puis un déplacement. Des pièces peuvent être détruites ou transformées à cette occasion.

Dès qu'un joueur n'a plus que 4 pièces ou moins, elles sont enlevées. Le dernier joueur avec des pièces est vainqueur.

Mise en place

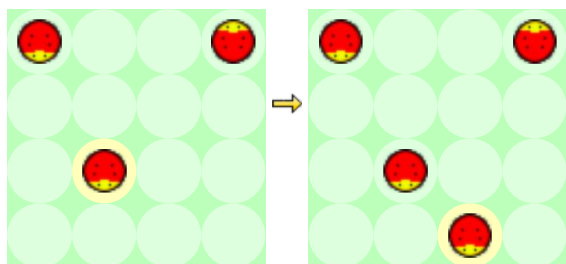
À 2 joueurs, les pièces sont placées comme ceci, formant devant chaque joueur un H de 7 pièces :



Départ à 2 joueurs

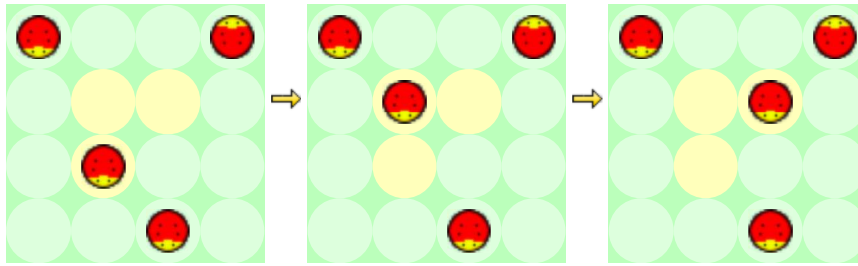
Détail d'un tour

La **ponte** : le joueur qui commence son tour peut faire pondre une nouvelle pièce dans l'une des huit cases autour d'une de ses propres pièces. Pour cela, la pondreuse doit être isolée, c'est à dire entourée de huit cases vides. Après chaque ponte, vérifier l'équilibre (voir plus loin) à l'endroit de la ponte, puis passer éventuellement à une autre pondreuse du joueur en cours, s'il y en a.



Une ponte

Le **déplacement** : le joueur en cours peut déplacer une de ses pièces d'une ou deux cases, chaque fois horizontalement ou verticalement. La case d'arrivée de chaque mouvement doit être vide. À la toute fin de ce déplacement, vérifier l'équilibre autour des points d'arrivée et de départ.



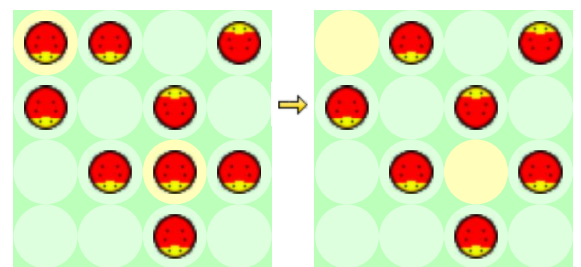
Un déplacement

Enfin, le tour passe au joueur à sa gauche.

L'équilibre

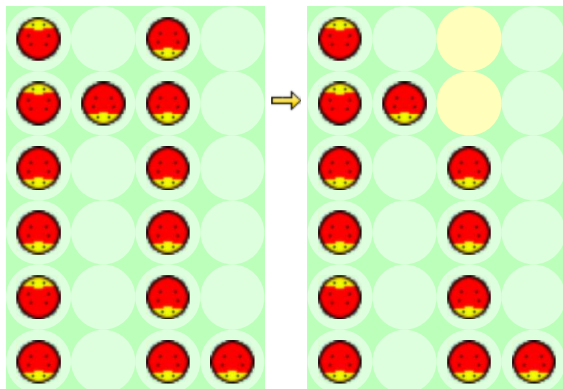
Chaque ponte et chaque déplacement sont successibles de bouleverser l'équilibre des pièces, qu'il faut ramener par trois actions dans cet ordre : asphyxie, surpopulation, transformation.

Asphyxie : commencer par supprimer toute pièce qui n'a aucune case vide à côté d'elle (horizontalement ou verticalement).



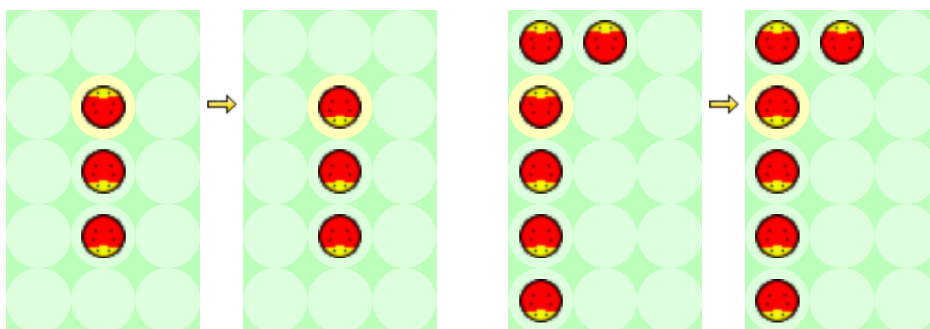
Deux asphyxies

Surpopulation : ensuite, supprimer, dans un alignement de pièces du même joueur, tout surnombre provoqué par l'action précédente. Un alignement contient 1 à 4 pièces identiques, pas plus : le joueur possédant un alignement trop long doit y supprimer toutes les pièces en surnombre à une extrémité. Si l'alignement est si long qu'il y a plusieurs morts, toutes doivent se produire à la même extrémité choisie par le possesseur.

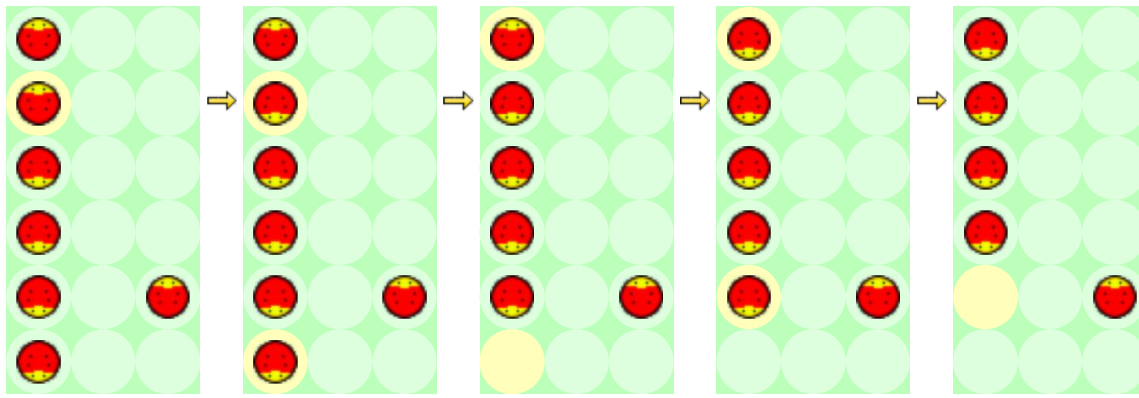


Une surpopulation, le joueur choisi de supprimer en haut.

Transformation - le joueur en cours choisi l'ordre de résolution des transformations possibles sur le plateau, issues des actions précédentes : si jamais, sur une même ligne ou colonne, deux alignements de longueurs différentes de deux joueurs différents se suivent, le plus petit voit sa pièce au contact se transformer en faveur du plus grand. Après chaque transformation, vérifier de nouveau les surpopulations.

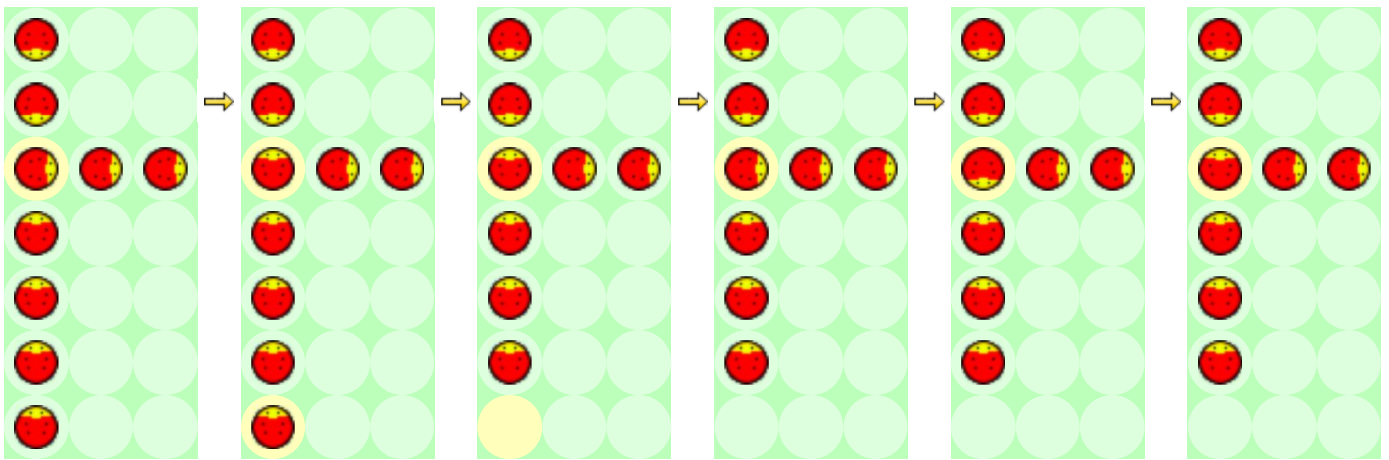


Deux transformations : 2 contre 1 et 3 contre 2 (qui serait suivie par le 4 contre 1 et une surpopulation)

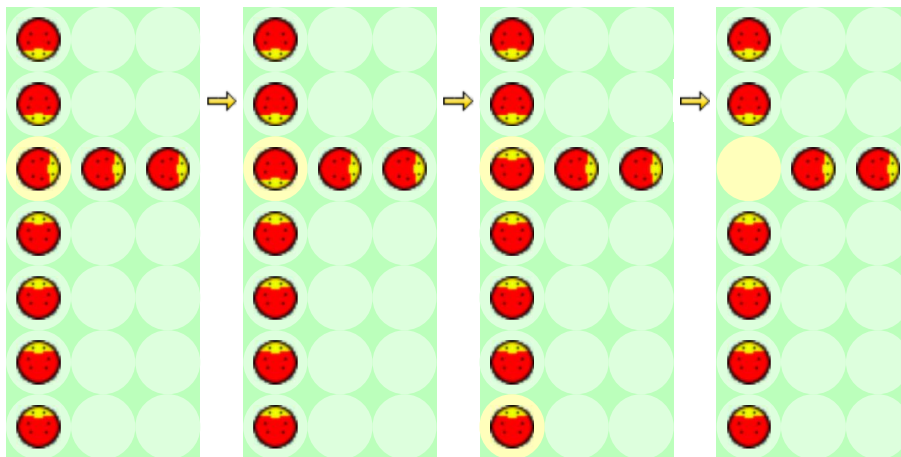


Deux transformations avec deux surpopulations

Si jamais plusieurs transformations d'une même pièce sont possibles, on réalise d'abord la transformation en faveur du joueur en cours (puis éventuellement une surpopulation), puis la transformation en faveur du joueur suivant (puis éventuellement une surpopulation), etc. Si jamais cette séquence de transformations successives mène à reproduire exactement une situation précédente (c'est à dire notamment qu'aucune surpopulation n'a eu lieu), alors la série de transformations s'arrête (possiblement dans l'état initial), c'est un **bloc**.



Le joueur du bas est le joueur en cours. Une transformation, puis une surpopulation, puis 3 transformations qui mènent à un bloc (il faudrait ensuite transformer les pièces au-dessus).



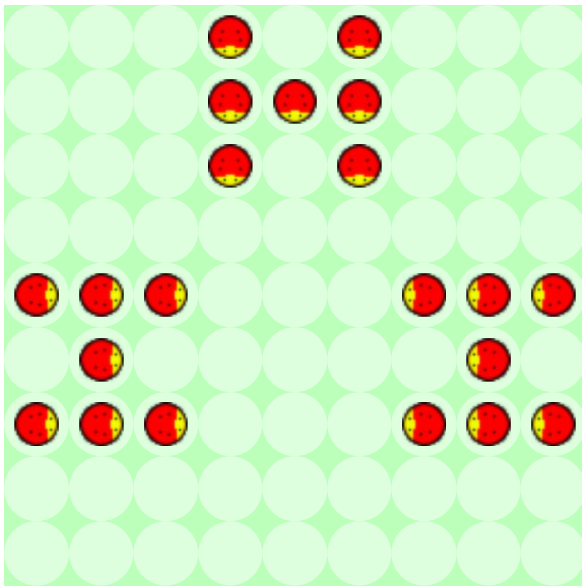
Même schéma, mais le joueur de gauche est le joueur en cours : deux transformations puis une surpopulation que le joueur du bas choisit différemment.

On passe aux autres transformations issues de la ponte ou du déplacement. L'équilibre est rétabli quand plus aucune action ne peut se produire.

À 3 ou 4 joueurs

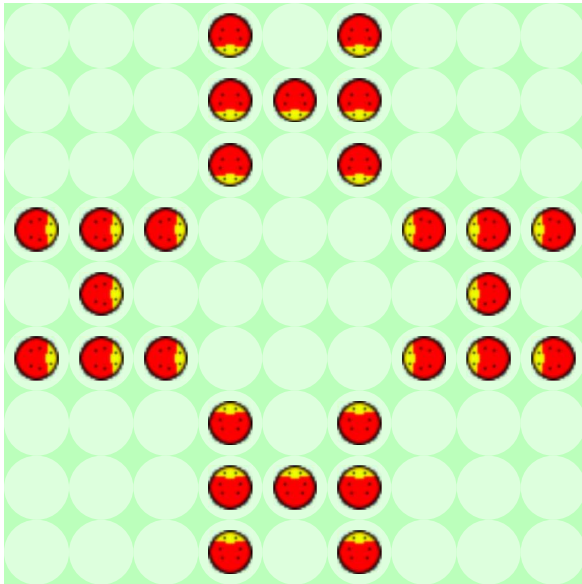
À 3 ou 4 joueurs, on joue dans le sens horaire.

À 3 joueurs, dès qu'un joueur n'a plus que 3 pièces, elles sont enlevées.



Départ à 3 joueurs

À 4 joueurs, dès qu'un joueur n'a plus que 2 pièces, elles sont enlevées.



Départ à 4 joueurs

À 4 joueurs en équipe, les coéquipiers se font face. Il n'y a aucune immunité entre membres de l'équipe. La victoire revient à l'équipe du dernier joueur en lice.

Le plateau 11x11 permet d'allonger et complexifier la partie. À 2 joueurs, il faut alors conserver plus de 6 pièces.

En tournois, utiliser une pendule par joueur, la durée habituelle est de 10 minutes par joueur, sans incrément ultérieur.