



Les règles du jeu

Règles du jeu à 2 joueurs

• But du jeu : réduire le nombre des pièces de l'autre joueur à quatre.

Mamba se joue au tour par tour. Le jeu est composé d'un seul type de pièce.

• Détermination du joueur qui commence la partie :

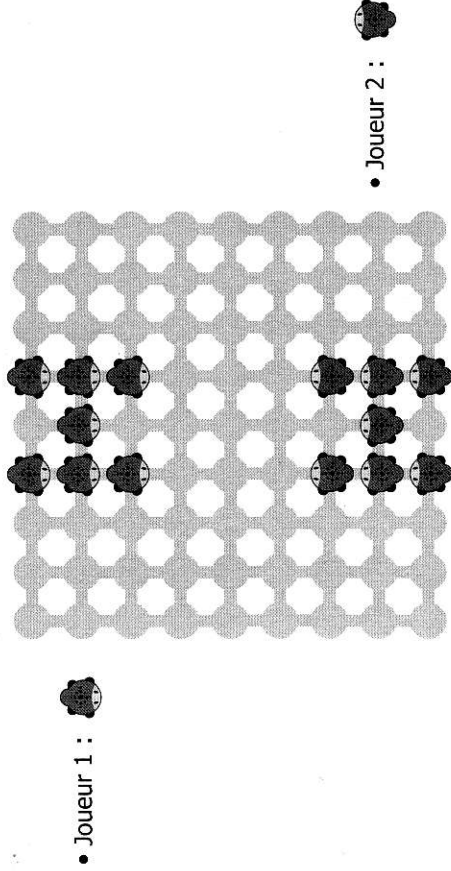
Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue en premier.

• Déroulement d'un tour :

- 1 - Naissance(s) si c'est possible
 - Rétablissement de l'équilibre sur le plateau
- 2 - Déplacement d'une de ses pièces
 - Rétablissement de l'équilibre sur le plateau

Chacune des phases du tour d'un joueur est décrite de façon détaillée dans ce livret.

• Position initiale : Au début de la partie, chaque joueur a 7 pièces.



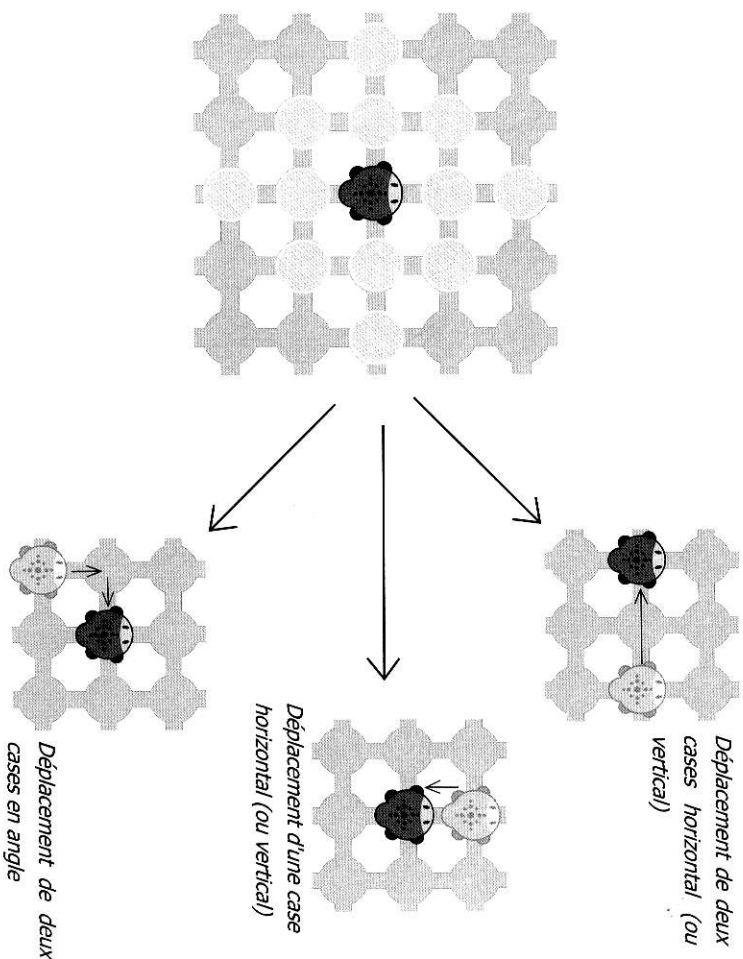
Note : Un joueur peut abandonner la partie, son adversaire est alors déclaré vainqueur.

• Déplacement

Les pièces de Mamba se déplacent toutes de la même façon. On déplace une pièce en suivant les chemins indiqués sur le plateau du jeu.

Les pièces se déplacent d'une ou deux cases verticalement ou horizontalement. Chaque étape d'un déplacement se fait selon la **croix** de la pièce.

[Terme : la **croix** d'une pièce est l'ensemble formé par les quatre positions au dessus, au dessous, à droite et à gauche de cette pièce.]



Notes :

Tout déplacement est définitif.

Une pièce ne peut se déplacer vers une position occupée.

Une pièce ne peut pas passer par une position intermédiaire occupée.

• Transformation

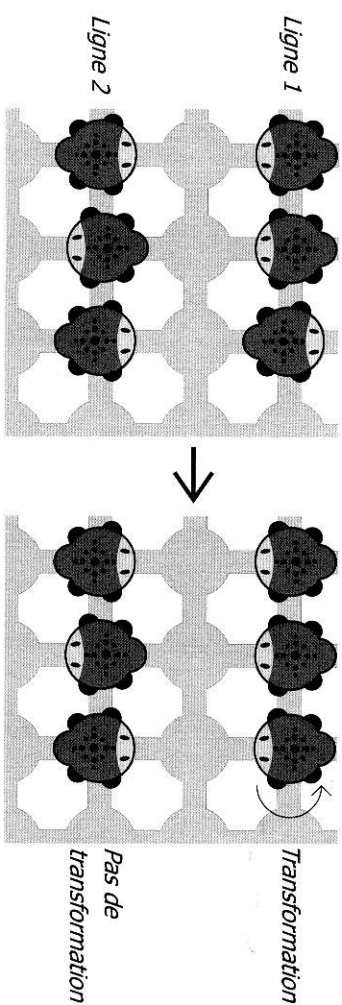
• Un **alignement** : Une à quatre pièces d'un même camp, alignées et juxtaposées, forment un **alignement**.

ex : alignement de 2



• Une **transformation** : Transformer une pièce consiste à la faire changer de camp.

• Le principe de **supériorité numérique** : Sur une même ligne un alignement en supériorité numérique face à un alignement adverse, le transforme pièce par pièce (les pièces adverses changent de camp).

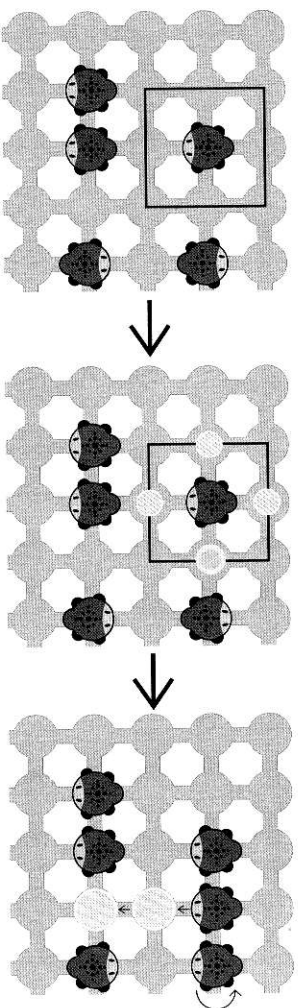


Première ligne, l'alignement de pièces à gauche transforme la pièce à droite (2 contre 1).
Deuxième ligne, les pièces d'un même camp ne sont pas juxtaposées, la pièce du milieu n'est pas transformée (1 contre 1, 1 contre 1).

• Les pièces sont vivantes : la naissance

[Terme : le **carré** d'une pièce est l'ensemble formé par les huit positions l'encadrant.]

- **Faire une naissance** : Si son **carré** est vide, une **pièce isolée** peut donner naissance à une nouvelle pièce (du même camp).
- Le joueur place sa nouvelle pièce **contre** la pièce mère.
- Quand son tour arrive, le joueur effectue sa ou ses naissances, ensuite il fait son déplacement (*une naissance se fait en début de tour*).



Le joueur effectue une naissance. Lorsqu'il pose sa pièce, il crée une supériorité numérique et transforme une pièce adverse.
Maintenant il réalise son déplacement, en jouant sa nouvelle pièce, il va transformer encore une pièce adverse.

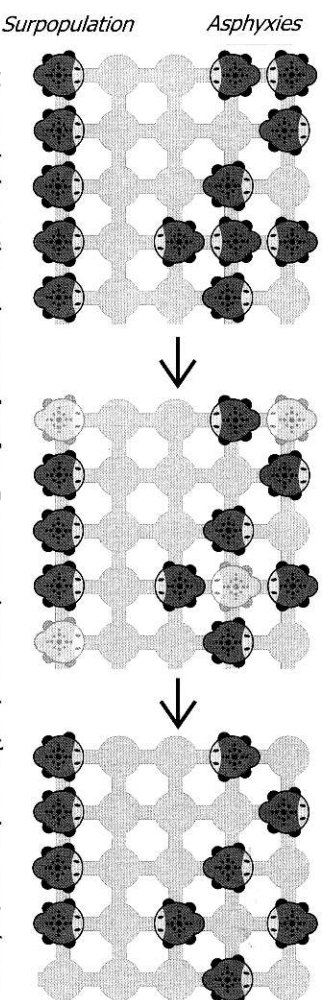
Notes :

Un joueur peut réaliser autant de naissances qu'il a de pièces isolées.
 Une pièce, qui vient de naître, peut engendrer une confrontation avant même que le joueur ait fait son déplacement.
 Un joueur peut déplacer une pièce juste après sa naissance.
 Attention, une pièce qui vient de naître, posée sur le carré d'une pièce isolée, bloque sa future naissance.

• Les pièces sont vivantes : la mort

[Terme : une **action** décrit soit le déplacement d'une pièce, soit une naissance, soit la mort d'une pièce, soit la transformation d'une pièce]

- **Asphyxie** : une pièce disparaît immédiatement si elle ne peut plus se déplacer. Soit sa **croix** est totalement occupée, soit elle est entourée de moins de quatre pièces et elle se trouve à une ou deux extrémités du plateau.
- **Surpopulation** : il y a une surpopulation dès qu'un **alignement** comporte plus de quatre pièces.
 Si à la suite d'une action, il y a une surpopulation :
 - le joueur concerné doit choisir à quelle extrémité, il enlève la (ou les) pièce(s) pour ramener cet **alignement** à quatre pièces.
 - s'il doit enlever plus d'une pièce d'un coup, il doit le faire à partir d'une même extrémité.



*Lignes du haut, il y a deux **asphyxies**. Dans ces deux cas, la pièce, qui ne peut plus se déplacer, disparaît.*
*Ligne du bas, il y a une **surpopulation**. Le joueur détermine l'extrémité où il enlève une pièce.*

Note :

La mort est toujours immédiate. L'asphyxie est prioritaire à la surpopulation.

• Confrontation :

Quand un ou plusieurs alignements sont au contact d'un ou plusieurs alignements adverses, il y a une **confrontation**.

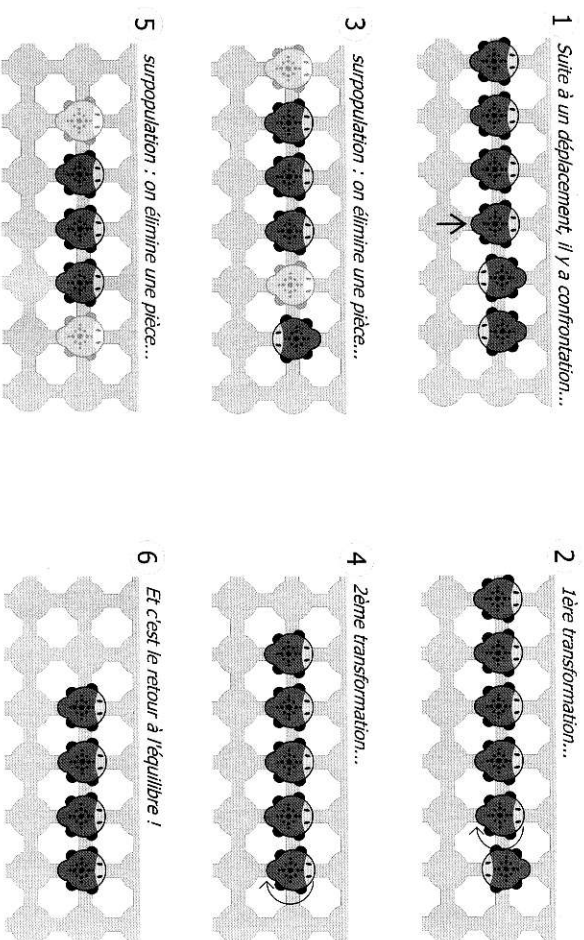
Un changement dans une **confrontation** (à la suite d'une action) en bouleverse l'équilibre.

Afin de rétablir cet équilibre, les actions s'enchaînent en respectant à chaque étape l'ordre suivant :

- **Asphyxie**
- **Surpopulation**
- **Transformations** en faveur du joueur à l'origine de la première action (*).
- **Transformations** en faveur du deuxième joueur (*).

On a rétabli l'équilibre lorsqu'il n'y a plus d'action à réaliser.

(*) Attention : après chaque nouvelle transformation d'une pièce, on vérifie qu'il n'y ait pas de surpopulation (la mort est alors à faire de façon prioritaire).



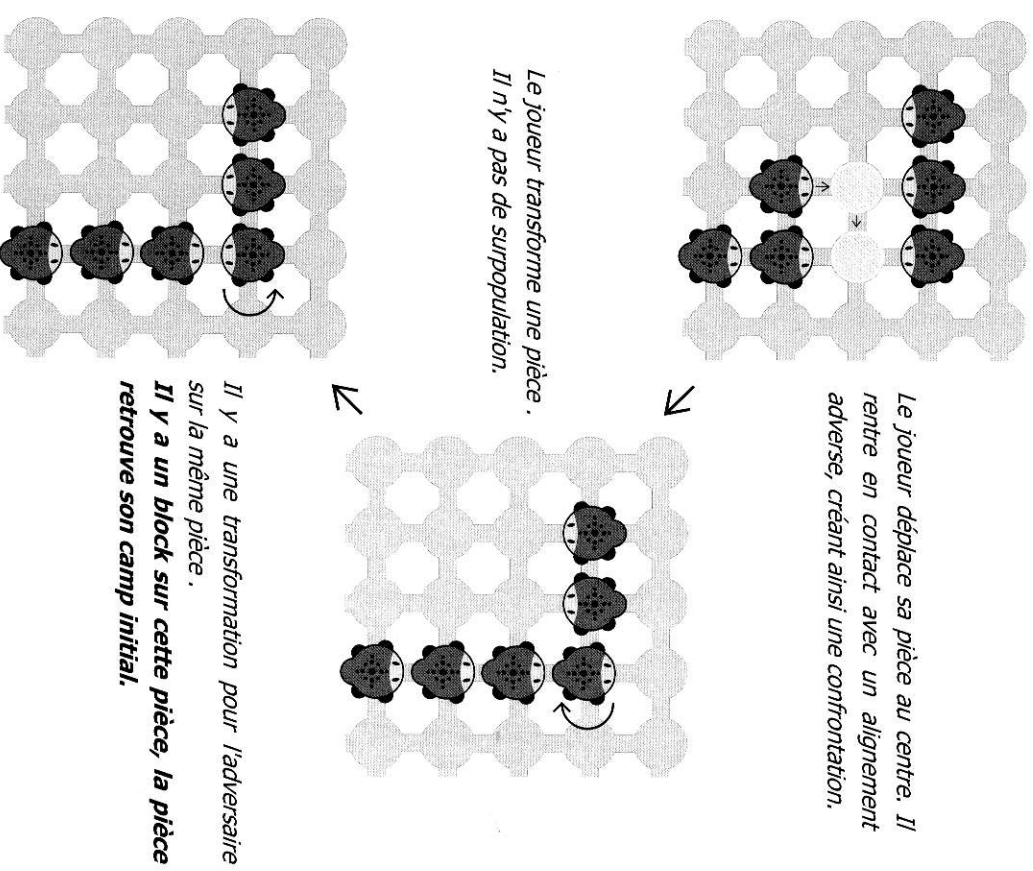
Note :

On commence en général par effectuer les actions au point d'arrivée de la pièce déplacée, suivent ensuite les actions par rapport à son point d'origine.

• Block :

La règle du Block permet d'éviter qu'une pièce change de camp indéfiniment.

Il y a un **Block** si une pièce change **deux fois** de camp et qu'il n'y a **pas eu de surpopulation** entre ses deux transformations successives. La pièce en question, après ses deux transformations, reste dans son camp d'origine.



Note : Le block sur une pièce est un équilibre très fragile qui peut être remis en cause à la suite d'une nouvelle action.

- **But du jeu : réduire le nombre des pièces des autres joueurs à trois.**

Les règles sont les mêmes que pour jouer à 2 joueurs.

- **Détermination du joueur qui commence la partie :**

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue en premier. On respecte ensuite le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer l'ordre d'un tour entre les joueurs.

- **Règlement des confrontations :**

On suit la même règle, simplement il faut penser à faire les transformations des autres joueurs en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

- **Fin de partie :**

Lorsqu'un joueur n'a plus que trois pièces sur le plateau, on les retire.

Règles du jeu à 4 joueurs

- **But du jeu : réduire le nombre des pièces des autres joueurs à deux.**

Les règles sont les mêmes que pour jouer à 2 joueurs.

- **Détermination du joueur qui commence la partie :**

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue en premier. On respecte ensuite le sens des aiguilles d'une montre pour déterminer l'ordre d'un tour entre les joueurs.

- **Règlement des confrontations :**

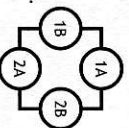
On suit la même règle, simplement il faut penser à faire les transformations des autres joueurs en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

- **Fin de partie :**

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pièces sur le plateau, on les retire.

- **Le Mamba de comptoir à 4 :**

Mode de jeu par équipes (A,B) de 2 joueurs placés l'un en face de l'autre.

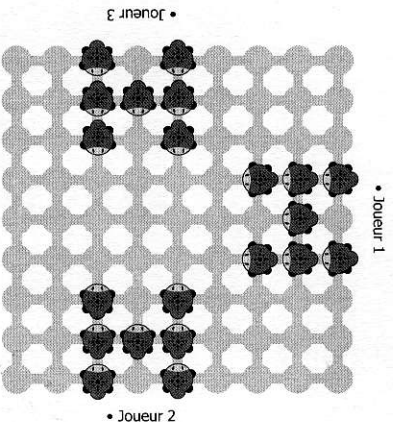


- But de la partie : réduire le nombre de pièces de chacun des joueurs adverses à 2. La partie est gagnée pour l'une des équipes lorsqu'il ne reste plus de joueurs dans l'équipe adverse. L'équipe gagnante peut avoir été réduite à un joueur au cours de la partie.

- Déroulement de la partie : Il n'y a pas d'immunité entre deux joueurs d'une même équipe.

- **Position initiale :**

Au début de la partie, chaque joueur a 7 pièces.



- **Position initiale :**

Au début de la partie, chaque joueur a 7 pièces

