

MANA

2 joueurs, à partir de 8 ans – auteur : Claude Leroy – © 2005 JACTALEA



DESCRIPTION

- Un tapis de jeu comportant 6 X 6 cases, dont 12 *simples*, 12 *doubles*, 12 *triples*.
- Un **damyo** (seigneur) et cinq **ronins** (samouraïs) rouges
- Un **damyo** et cinq **ronins** ocre.
- Un accessoire muni d'un pédoncule, le **Mana**.

BUT DU JEU

On gagne la partie quand une pièce (**damyo** ou **ronin**) élimine le **damyo** adverse, en le rejoignant sur sa case.

PROTOCOLE DE DÉPART

- Le joueur « *Rouge* » oriente le tapis à sa guise, en choisissant entre les 4 « bordures » possibles celle qui lui convient ; puis il installe ses pièces en choisissant 6 des 12 cases de ses deux premières rangées.
- Le joueur « *Ocre* » installe à son tour ses 6 pièces sur 6 des cases de ses deux premières rangées.

MARCHE DES PIÈCES (damyos et ronins)

- Chacun, à commencer par « *Rouge* », déplace à tour de rôle une pièce, obligatoirement de 3 cases si la case de départ est triple, de 2 si elle est double, d'une seule si elle est simple. On peut aller en avant, en arrière, latéralement, mais pas en diagonale. On peut tourner en cours de route, si c'est à angle droit.
- On ne peut passer par dessus une case occupée, ni, lors d'un même coup, passer 2 fois par la même case.
- On peut en revanche terminer son coup sur une case occupée par une pièce adverse et prendre sa place pour la sortir du jeu. (Rappelons que prendre le **damyo** adverse met fin à la partie).

À QUOI SERT LE MANA ?

Le **Mana** a pour fonction d'influencer le déplacement des pièces adverses. Il entre en jeu dès que Rouge a joué son premier coup, en venant « coiffer » la pièce qui vient de bouger.

« *Ocre* » va devoir alors jouer une pièce (**ronin** ou **damyo**) occupant le même type de cases (soit simple, soit double, soit triple) que la pièce rouge porteuse du **Mana**. Dès qu'il a joué, il récupère à son tour le **Mana** pour en coiffer la pièce qu'il vient de bouger, et conditionne à son tour le coup suivant de Rouge. Chaque pièce qui vient de bouger devient donc porteuse du **Mana**, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

DEVEZ-VOUS TOUJOURS OBÉIR AU MANA ?

Il y a deux exceptions logiques :

- a) quand aucune de vos pièces (**ronins** et **damyo**) n'occupe le type de case demandé ;
- b) quand celle(s) de vos pièces qui occupent le type de case demandé ne peu(ven)t effectuer le déplacement réglementaire parce que d'autres bouchent le passage.

Dans ces cas-là vous avez le choix :

- soit bouger une autre pièce (qui bougera donc selon le type de case qu'elle occupe)
- soit réintroduire un de vos **ronins** précédemment sortis du jeu par l'adversaire, en le positionnant sur une case (à votre choix) du type demandé par le **Mana** ; cette réintroduction compte pour un coup à part entière; le **ronin** réintroduit redeviendra jouable aux coups suivants, aux mêmes conditions que les autres pièces.

CONSEIL AUX DÉBUTANTS

*On préférera la recherche d'une bonne position, préparant la prise du **damyo**, à une politique systématique d'élimination des **ronins** adverses : d'une part cette élimination peut n'être que provisoire ; d'autre part, si sortir une pièce adverse du jeu peut l'affaiblir numériquement, cela l'aide aussi à désobéir au **Mana**...*

La stratégie consiste donc essentiellement à garder l'adversaire sous son contrôle tout en essayant de se soustraire au sien !