

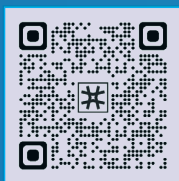


Claude Leroy



cosmoludo®

Tom Delahaye



FORUM - BGG



MANA™



cosmoludo®

MANA

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

Un plateau de jeu comportant 6 × 6 cases :
12 «simple», 12 «double», 12 «triple».



simple
12×

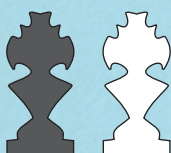


double
12×



triple
12×

1 Daïmio noir
1 Daïmio blanc



5 Rônins noirs
5 Rônins blancs



1 «oiseau-Mana»



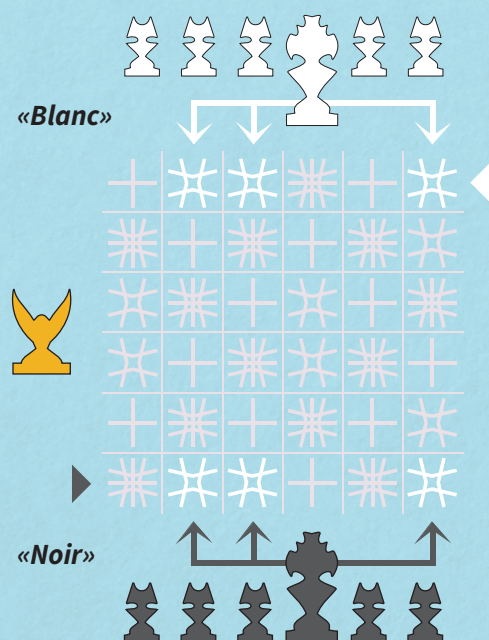
BUT DU JEU

Capturer le Daïmio de l'adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur, ensuite le joueur avec les pièces noires oriente le plateau de façon à avoir une case triple à sa gauche. Le joueur avec les pièces blanches s'installe en face du joueur «Noir», il doit donc avoir une case de valeur double à sa gauche.

Les deux joueurs positionnent leurs 6 pièces sur les 6 cases de la première rangée de symboles devant eux. Le Daïmio doit obligatoirement être placé sur une case double.



L'oiseau-Mana reste à l'extérieur du plateau lors de la mise en place (il entrera en jeu dès le premier coup joué).

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur avec les pièces noires joue en premier.

Chacun déplace à tour de rôle une pièce (Rônin ou Daïmio) vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. On peut tourner à angle droit, de manière orthogonale uniquement, **jamais en diagonale**.

DÉPLACEMENTS DES PIÈCES

Les Daïmios et les Rônins se déplacent en fonction de la case qu'ils occupent :

- Obligatoirement de **3 cases** si la case de départ est triple.
- Obligatoirement de **2 cases** si la case de départ est double.
- Obligatoirement de **1 case** si la case de départ est simple.

Une pièce ne peut ni passer par-dessus une autre pièce, ni passer 2 fois par la même case lors d'un même coup.

On ne peut accéder à une case occupée qu'en fin de mouvement, seulement si celle-ci est occupée par une pièce adverse. Dans ce cas, la pièce adverse est capturée (si la pièce capturée est un Daïmio, celui qui l'a capturée gagne la partie). Tout Rônin capturé sort du plateau.

Les Daïmios se déplacent et capturent comme les Rônins.

Dès qu'un joueur a bougé une de ses pièces, il fait s'envoler l'oiseau-Mana qui doit obligatoirement être posé sur une case libre avec le même symbole (simple, double ou triple) que celui de la case sur laquelle la pièce vient d'être déplacée.

Le joueur adverse doit jouer son coup suivant avec une de ses pièces occupant une case avec le même symbole que celui de la case occupée par l'oiseau-Mana, et ainsi de suite à chaque tour.

Si un joueur n'occupe aucune case désignée par l'oiseau-Mana :

- Soit il déplace n'importe quel Rônin ou Daïmio de sa couleur, en se conformant au symbole de la case de départ de la pièce choisie et déplace ensuite l'oiseau-Mana sur une autre case du même type.
- Soit il réintroduit sur n'importe quelle case vide du plateau un de ses Rônins déjà capturé. Cette réintroduction compte comme un coup. L'oiseau-Mana sera alors déplacé sur une case de même symbole que celui de la case sur laquelle son Rônin vient d'être posé.

Si un joueur ne peut déplacer aucune de ses pièces parce qu'elles sont bloquées par d'autres :

Dans ce cas, la situation profite à son adversaire, qui peut rejouer immédiatement avec n'importe laquelle de ses pièces, quelle que soit la case qu'elle occupe **ou** réintroduire un Rônin déjà capturé.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand un joueur réussit à capturer le Daïmio adverse avec l'une de ses pièces (Rônin ou Daïmio).

VARIANTE POUR JOUEURS AVANCÉS

Au début de la partie, les joueurs pourront librement disposer leurs 6 pièces sur 6 cases des deux premières rangées du plateau devant eux.