

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



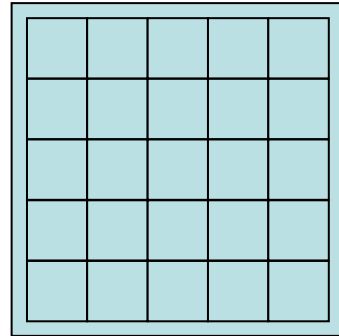
Le Renfa-Bomba

Joueurs : 2 (Noir, Blanc)

Durée : Rapide

Matériel : Damier de 5x5 cases classique
6 pions (bombe) par joueur

Variantes possibles avec
5 bombes (durée de jeu plus longue) ou
7 bombes (plus rapide) par joueur.



Le Renfa-Bomba se joue sur un damier de 5x5 cases.

On admirera la double kolossale finesse du nom de ce jeu qui contient lui aussi deux fois 5 lettres (doublement subtil, non ?). Si la deuxième partie du nom du jeu semble évidente, la première partie reste obscure. Le créateur du site JeuxSoc, éminent docteur es-ludisme aurait peut-être une idée sur cette énigme.

Dans ce jeu, sont considérées comme cases ou bombes voisines celles qui partagent en commun un bord, et non un coin ou un angle. Donc une case du centre du damier possède 4 voisines (nord, sud, est et ouest). Une case de côté en possède 3, et une case de coin, 2.

Le jeu se décompose en 2 phases :

Phase 1

A tour de rôle, chaque joueur pose une de ses bombes sur une case libre damier. Une fois toutes les bombes posées, on passe ensuite à la phase 2.

Phase 2

Chaque joueur, à son tour de jeu, a le choix entre 2 possibilités :

- Déplacer une de ses bombes.
Celle-ci se déplace comme une tour aux échecs, c'est-à-dire, horizontalement ou verticalement, de une à plusieurs cases, à condition que les cases traversées et que la case d'arrivée soient vides. Les bords du damier forment un obstacle infranchissable. Attention, une bombe, ayant au moins deux voisines adverses, ne peut plus se déplacer.
- Faire exploser une bombe adverse.
Le joueur peut faire exploser n'importe quelle bombe adverse à condition qu'elle soit au moins voisine de l'une de ses propres bombes (sacrifice). Le nombre exact de voisines importe peu. En explosant, cette bombe adverse fait exploser toutes les bombes voisines, amies ou ennemies, et ainsi de suite, d'où une réaction en chaîne (souvent dévastatrice).

Perd celui qui ne possède plus qu'une seule bombe.

Variante plus longue : Perd celui qui ne possède plus aucune bombe.

Ps : ce jeu peut bien sûr se jouer sur un damier plus important, on y gagne d'ailleurs en stratégie, s'éloignant ainsi de parties tactiques.

Création du 17 juillet 2008 par Patrik Carpentier