

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# MANA



## MATÉRIEL

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



simple

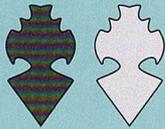


double

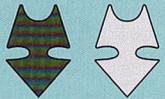


triple

1 «daimio» noir  
1 «daimio» blanc



5 «rônins» noirs  
5 «rônins» blancs



1 «oiseau-Mana»



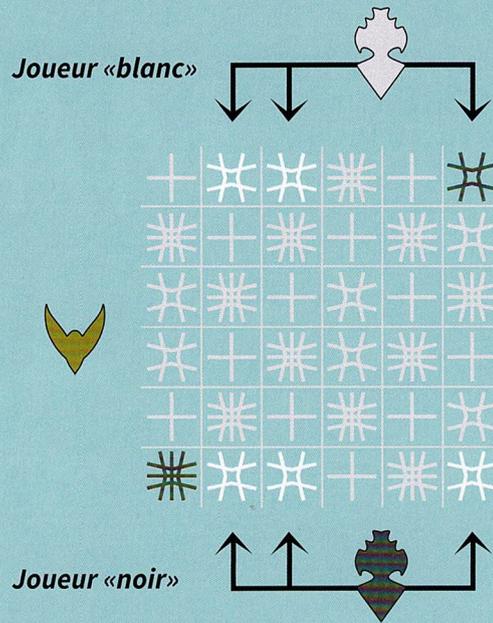
## MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur puis 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 **daimio obligatoirement 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 commence le premier.

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

Les déplacements du daimio et des rônins se font 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 d'une 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 Daimio, le joueur l'ayant capturée gagne la partie). Tout rônin capturé sort du plateau.

Les daimios se déplacent et capturent comme les rônins.

Dès qu'un joueur bouge 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 daimio de sa couleur 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 rônin que lui a déjà pris l'adversaire : cette réintroduction compte comme un coup. L'oiseau-Mana sera alors déplacé sur une 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 daimio adverse avec l'une de ses pièces (rônin ou daimio).

## 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.

# 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 !*

Mama



1



2



3



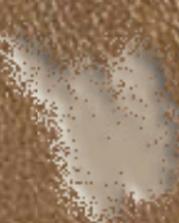
3



2



1



Mama