



Djambi

Rules of Play

(For those who care about such things)

By Simon d'Harcourt

1 Overview

Le Djambi est un jeu de manipulation, d'anticipation et de diplomatie. La version historique et classique est la version à 4 joueurs. Une version avancée existe à 6 joueurs avec des règles supplémentaires.

1.1 Déroulement

Chaque joueur a 9 pièces disposées dans chaque coin du plateau et joue à tour de rôle pour déplacer une des ses pièces. Il n'est pas possible de passer son tour.

Un joueur est éliminé lorsque son chef est éliminé. L'objectif est d'être le dernier joueur en jeu.

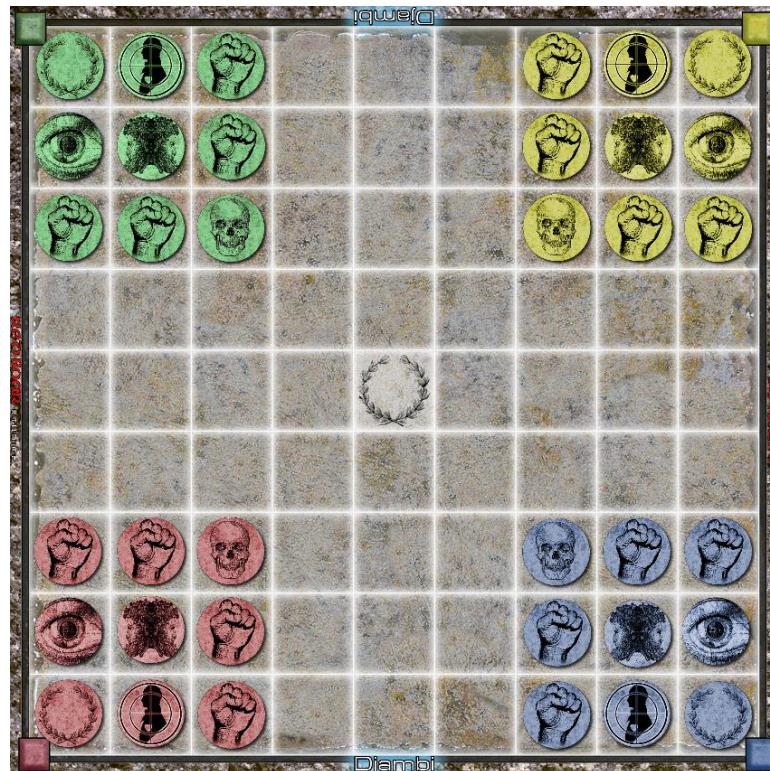


Figure 1: Placement des pièces en début de partie.

Contents

1 Overview	2
1.1 Déroulement	2
2 Règles classiques	4
2.1 Déplacement des pièces	4
2.2 Effet des pièces	5
2.2.1 Le Militant	5
2.2.2 Le Chef	5
2.2.3 L'Assassin	6
2.2.4 Le Reporter	7
2.2.5 Le Diplomate	8
2.2.6 Le Necromobile	9
2.3 Elimination d'un joueur	10
2.3.1 Mort directe	10
2.3.2 Mort par encerclement	10
2.3.3 Fin de partie	10
2.4 Prise de pouvoir	11
2.4.1 Soumission des pièces neutres	11
2.4.2 Droit de Réponse	11
2.4.3 Intouchable	11
2.4.4 Forteresse	11
2.5 Elimination d'un chef au pouvoir	12
2.5.1 Elimination par un autre chef	12
2.5.2 Elimination par un reporter	12
2.5.3 Elimination par un assassin	12
2.5.4 Neutralisation par un diplomate	12
2.5.5 Action du necromobile	12
3 Règles Avancées	13
3.1 Evolution du plateau	14
3.1.1 Déplacements	14
3.1.2 Case centrale	14
3.2 Evolution des pièces	15
3.2.1 L'Assassin	15
3.2.2 Le Reporter	15
3.2.3 Le Diplomate	15
3.2.4 Le Necromobile	15
3.2.5 Le Militant	15
3.3 Coups et stratégies usuelles	16
3.3.1 Stratégies usuelles au pouvoir	16
3.3.2 Stratégies usuelles face au pouvoir	16
3.3.3 Stratégies usuelles en début de partie	16
3.3.4 Coups	17
3.4 Adaptation du plateau	18
3.4.1 5 joueurs	18
3.4.2 4 joueurs	18
3.4.3 3 joueurs	18

2 Règles classiques

La version historique du jeu est conçue par Jean Anesto en 1975. Elle se déroule sur un plateau carré avec 4 joueurs.

2.1 Déplacement des pièces

Les joueurs disposent en début de partie de 9 pièces:

4 militants, 1 reporter, 1 assassin, 1 diplomate, 1 necromobile et 1 chef. Toutes ces pièces se déplacent dans toutes les directions comme une dame aux échecs, sans limite de portée sauf pour les militants qui ont une portée de 2 cases. Une pièce ne peut traverser une case occupée. Seul le chef peut occuper la case centrale.

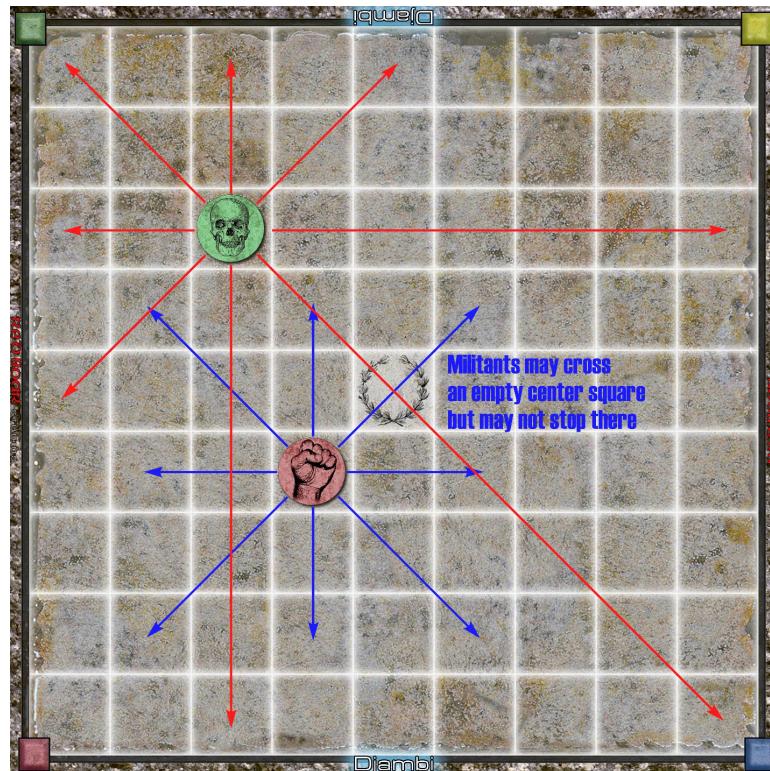


Figure 2: Déplacement d'un militant et d'un necromobile.

2.2 Effet des pièces

4 pièces peuvent tuer: le militant, le chef, l'assassin et le reporter. Les pièces éliminées sont replacées sur le plateau face verso. 2 autres pièces ne peuvent tuer mais peuvent déplacer leur victime.

2.2.1 Le Militant

Le militant se place sur l'emplacement de sa victime. Celle-ci est alors disposée retournée sur n'importe quelle case libre (sauf la case centrale) du plateau par le joueur ayant fait l'action. Une pièce retournée ne peut pas être traversée.



These eternal sacrificers advance with counted steps. The Militant has a course limited to two squares (minimum one square). The Militant can cross the empty Labyrinth. Their limited march makes them tools that parties use happily, alive for mischief or dead as martyrs. These unheralded but courageous and dedicated activists to the Cause can kill any piece on the field, including a Leader.

2.2.2 Le Chef

Le chef tue comme un militant. S'il meurt, le joueur est éliminé.



The Leader is the most important piece on the board for a player's party. Should he be lost, the game is lost. The first great irony is that he must risk exposure in order to gain superior power against the other parties. The Leader can kill any piece occupying the field, then returns his victim's corpse to any free square on the board where the placement benefits the party's interest.

2.2.3 L'Assassin

L'assassin se place également sur la case de sa victime, mais ne choisit pas l'emplacement du mort: celui-ci est placé à la case d'origine de l'assassin.



As the name suggests, he may kill any enemy piece. But he cannot disguise his crime by placing the corpse wherever it seems beneficial to him on the ground. Instead, his victim takes his place from which he started his move. A powerful instrument, the Assassin leaves traces and When the Assassin kills, he takes the place of a coin and the one killed is then placed in the starting square from where the Assassin moved from.

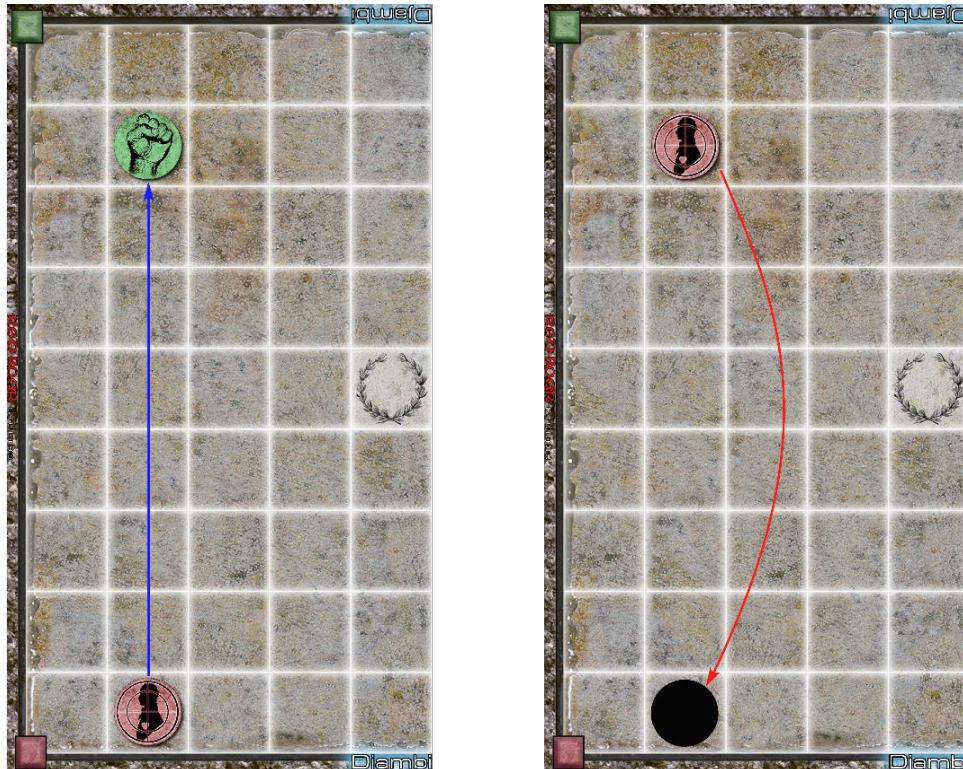


Figure 3: L'assassin rouge élimine le militant vert.

2.2.4 Le Reporter

Le reporter tue en se plaçant sur une case adjacente (diagonale non comprise) à sa victime. Celle-ci est alors retournée en restant à sa place. Le reporter ne peut tuer qu'après un déplacement de sa part.



A living embodiment of scandal, the Reporter does not kill directly, it splashes destruction round about. The Reporter can only act after a trip. When he has finished his course, he can at that point annihilate an opponent's piece that is on one of the four squares that have a common side with the one he occupies. The Reporter does not take the place of the killed piece, and the victim's corpse is not moved.

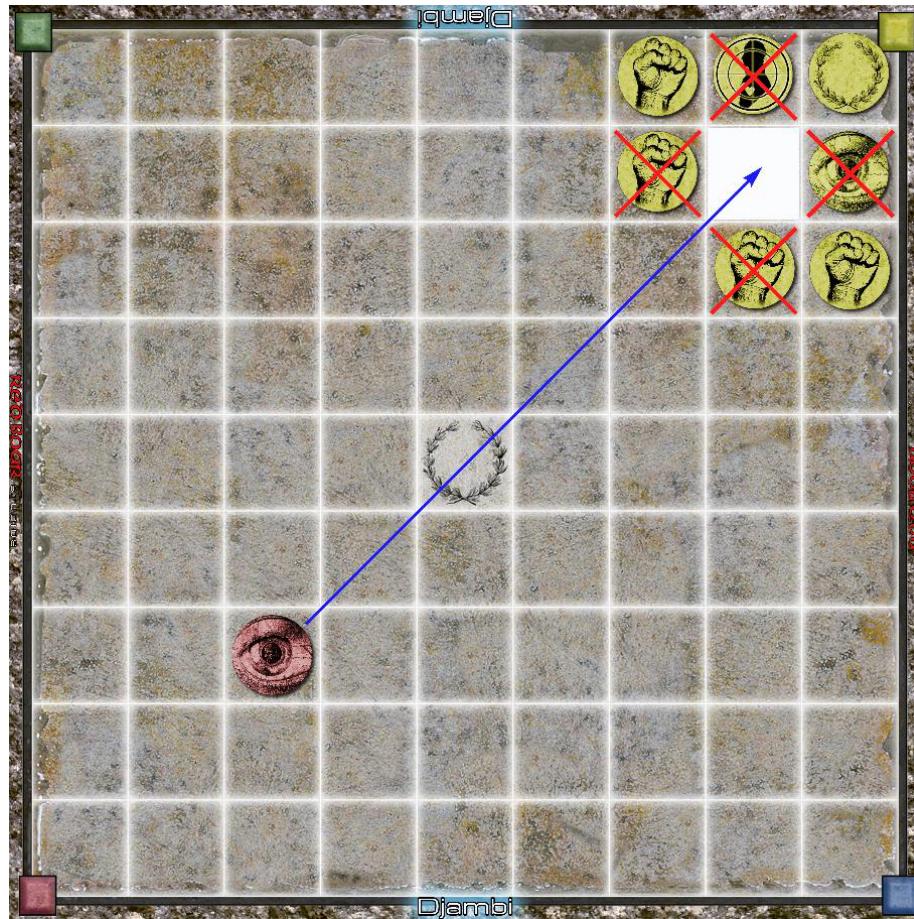


Figure 4: Le reporter élimine l'une des pièces adjacentes à sa case d'arrivée.

2.2.5 Le Diplomate

Le diplomate peut déplacer une pièce ennemie en vie sur n'importe quelle case libre (sauf case centrale).



The Provocateur does not kill: he is a manipulator, a mover of the living. The Provocateur takes the place of a living piece not belonging to his own camp. The piece taken is placed without being killed, so remaining alive and able to subsequently act, on any free square of the field, where the placement benefits the party's interest. The Provocateur cannot, in this game, manipulate his own parties' pieces.

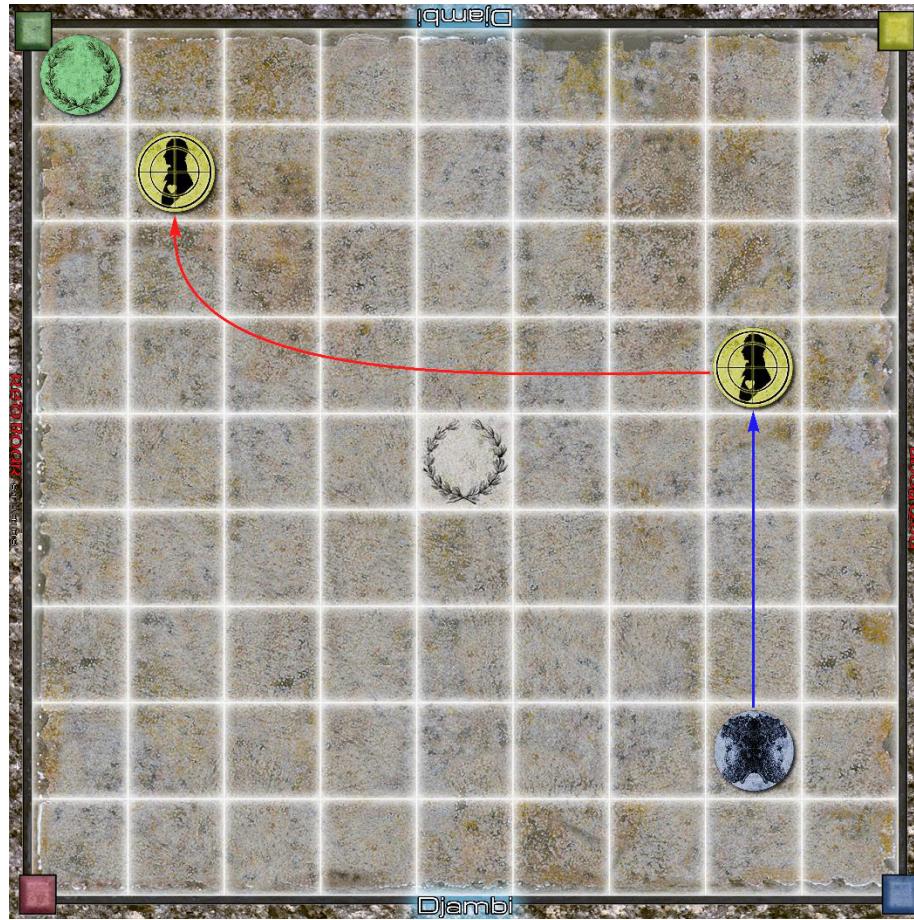


Figure 5: Le diplomate bleu déplace l'assassin jaune à proximité du chef vert

2.2.6 Le Necromobile

Le Necromobile peut déplacer un mort sur n'importe quelle case libre (excepté la case centrale).



The Necromobile does not kill: he is a salvager, a mover of the dead. He uses, for the benefit of his party, any corpse lying on the ground, taking its place. The corpse is then placed, remaining dead without the possibility of zombie animation or network syndication, on any free square of the field, where the placement benefits the party's interest. A corpse can be either an obstacle or a guarantee.

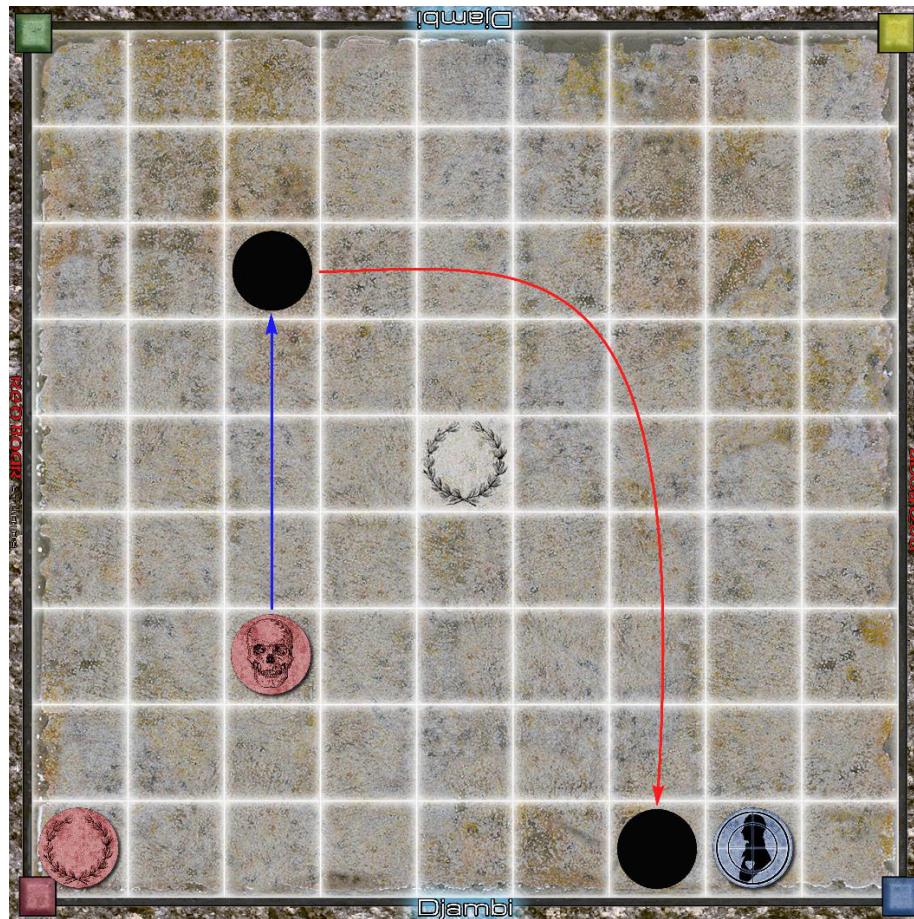


Figure 6: Le Necromobile rouge déplace un mort pour bloquer l'assassin bleu.

2.3 Elimination d'un joueur

Un joueur est éliminé lorsque son chef meurt. Cela peut arriver de 2 façons différentes:

2.3.1 Mort directe

Un chef peut être éliminé directement par un autre joueur (avec un militant, un reporter, un assassin ou un autre chef).

Toutes les pièces restantes du joueur éliminé deviennent alors contrôlées par le joueur auteur de l'élimination et sont considérées comme des pièces alliées. (pas d'action possible du diplomate du joueur sur elles et inversement). A son tour, le joueur peut décider de jouer indistinctement une de ses pièces ou une pièces alliée.

2.3.2 Mort par encerclement

Un chef peut être éliminé par encerclement si ni lui ou ni aucune de ses troupes adjacentes de proche en proche ne peut se déplacer. Cela signifie en général que le groupe de pièces est entourée de morts (sauf pour le necromobile qui peut alors encore se déplacer sur un mort).

Le joueur est alors éliminé et le jeton de son chef est retourné. Toutes ses pièces encore en vie sont désactivées: les autres joueurs ne peuvent ni les tuer, ni les déplacer jusqu'à ce qu'elles soient ralliées par un chef au pouvoir (cf section suivante, prise de pouvoir).

2.3.3 Fin de partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu ou lorsqu'un joueur au pouvoir ne peut plus être éliminé (cf intouchable et forteresse, sections suivantes). Celui-ci est alors déclaré vainqueur. Si les joueurs ne peuvent se départager, la partie est déclarée nulle et il n'y a pas de vainqueur.

2.4 Prise de pouvoir

La case centrale ne peut être occupée par aucune autre pièce que le chef. Lorsqu'un chef se déplace sur la case centrale, on dit qu'il "prend le pouvoir": le joueur en tire de nombreux bénéfices et peut même se voir offrir un nouveau chemin vers la victoire. Voici les effets:

2.4.1 Soumission des pièces neutres

Toutes les pièces qui ont été désactivées (suite à l'encerclement d'un chef) passent définitivement sous le contrôle du chef au pouvoir en tant que pièces alliées.

Si un joueur se fait éliminer par encerclement alors qu'un autre joueur est encore au pouvoir, ses pièces restantes passent automatiquement et définitivement sous le contrôle du joueur au pouvoir.

2.4.2 Droit de Réponse

Le joueur au pouvoir joue après chacun de ses adversaires tant qu'il reste au pouvoir. Il joue donc autant de fois qu'il a d'adversaires.

S'il quitte le pouvoir lors de l'un de ses tours, il doit attendre un tour complet avant de rejouer (changement possible dans l'ordre de jeu des joueurs).

S'il se fait démettre du pouvoir par un reporter, il joue un tour complet après son dernier tour joué (même effet qu'au dessus).

2.4.3 Intouchable

Un chef au pouvoir ne peut être éliminé directement par un militant.

Si aucun joueur ne peut éliminer le chef au pouvoir (par exemple s'il n'y a plus d'autre pièce ennemie capable de l'atteindre qu'un autre chef), celui-ci est déclaré vainqueur.

2.4.4 Forteresse

Un chef au pouvoir ne peut être éliminé par encerclement.

S'il est encerclé et qu'aucun autre joueur n'est capable de défaire cet encerclement (par exemple s'il n'y a plus de necromobile ennemi encore en jeu), le chef au pouvoir devient alors impossible à destituer et gagne la partie.

2.5 Elimination d'un chef au pouvoir

Si sa prise de pouvoir n'a pas été anticipé, il peut être très difficile de neutraliser un chef au pouvoir. Voici les possibilités:

2.5.1 Elimination par un autre chef

Le cas est peu fréquent s'il n'est pas anticipé. Le chef tueur prend alors la place au centre, prend le pouvoir et le contrôle de toutes les pièces du joueur éliminé comme de ses pièces alliées.

2.5.2 Elimination par un reporter

Un reporter se place à côté du chef au pouvoir et le tue. La pièce du chef retournée reste au pouvoir et bloque les prochains prétendants. Seul un necromobile pourra venir le déloger.

2.5.3 Elimination par un assassin

Une fois sur la case centrale, l'assassin ne peut y rester et rejoue immédiatement pour en sortir. S'il tue une autre pièce lors de son second tour, il doit placer le corps du jeton éliminé sur la case centrale comme dans le cas précédent. Il prend le contrôle de toutes les pièces du joueur éliminé et des ses éventuels alliés.

2.5.4 Neutralisation par un diplomate

Un diplomate peut venir déloger le chef au pouvoir. Ne pouvant rester sur la case centrale, il rejoue immédiatement pour sortir de la case centrale.

2.5.5 Action du necromobile

S'il y a un mort au pouvoir, à cause d'une action du reporter ou de l'assassin, le necromobile peut venir le déloger et rejoue dans la foulée.

3 Règles Avancées

Les règles ont été adaptées pour permettre de jouer à 6 joueurs. Ces règles se jouent sur un plateau hexagonal. Elles demandent encore plus de diplomatie et de stratégie pour gagner.

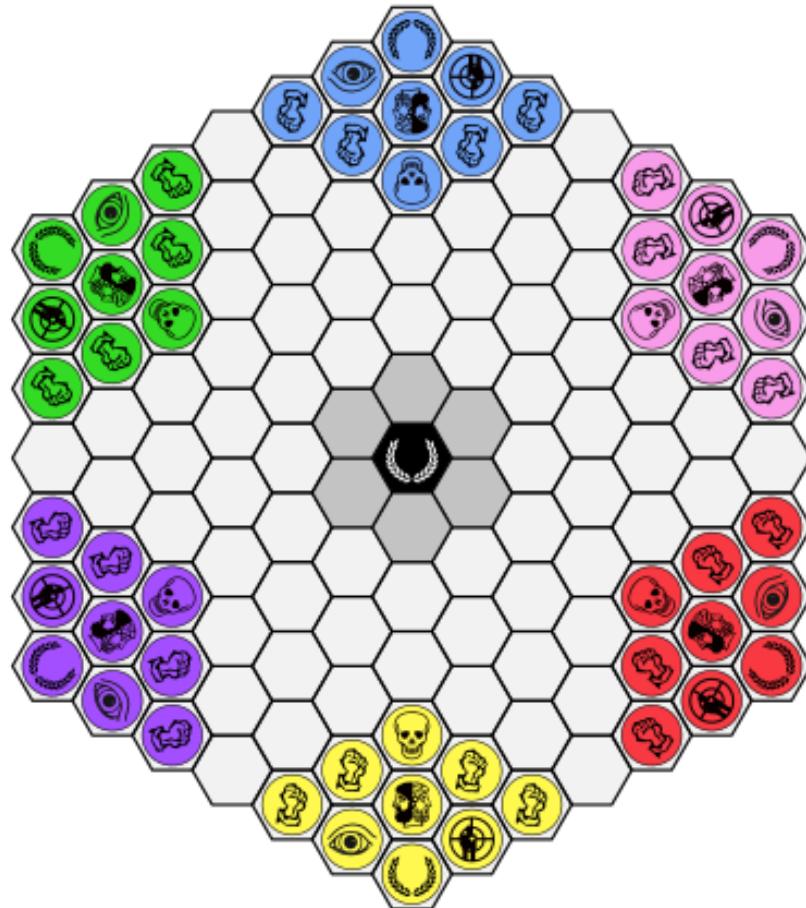


Figure 7: Placement des pièces en début de partie sur le plateau hexagonal.

3.1 Evolution du plateau

Le plateau est hexagonal et comporte donc 6 coins. Chaque joueur dispose de 9 pièces disposées dans chaque coin du plateau.

3.1.1 Déplacements

Le déplacement des pièces est similaire à la version classique: en lignes droites et en diagonales. Le nombre de directions possibles passe de 8 à 12.

Les pièces se déplacent sans limite de portée sauf pour les militants qui ont une portée de 2 cases en ligne droite et 1 case en diagonale. Une pièce ne peut traverser une case occupée.

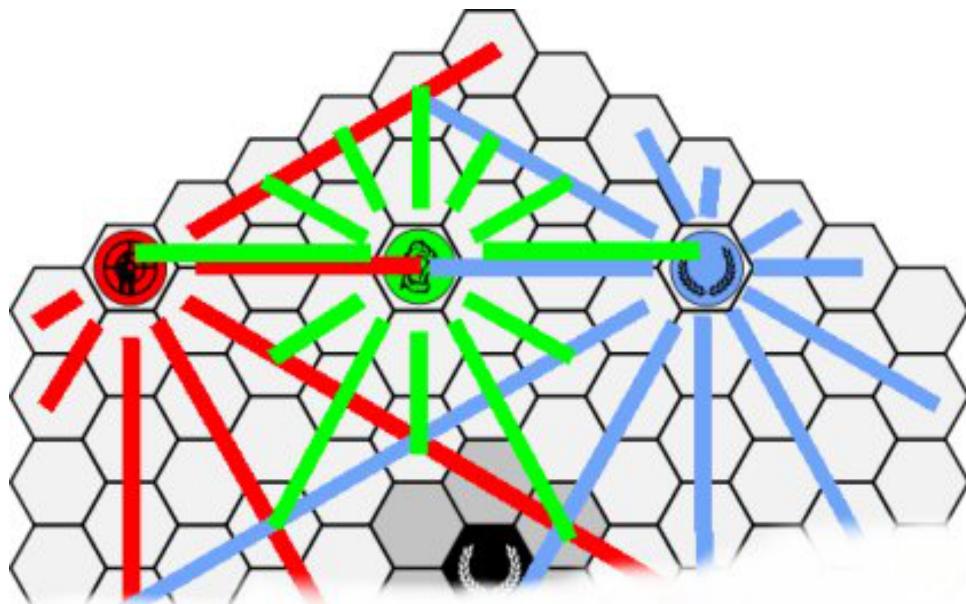


Figure 8: Déplacements sur le plateau hexagonal à 6 personnes.

3.1.2 Case centrale

Seul un chef peut occuper la case centrale. De la même manière qu'aux règles classiques, une pièce simple qui vient de déloger un chef doit rejouer immédiatement pour en sortir.

Si un chef est au pouvoir, les 6 cases autour de lui sont réservées à ses troupes ou alliés. Une pièce extérieure ne peut venir s'y placer que pour y faire une action (tuer ou déplacer) et doit rejouer immédiatement pour en sortir (vers l'extérieur).

Si des pièces ennemis sont sur ces cases avant qu'un chef prenne le pouvoir, elles sont éliminées et placées retournées sur ces mêmes cases.

3.2 Evolution des pièces

4 pièces voient leur champ d'action renforcé: l'assassin, le reporter, le diplomate et le necromobile. Ces 4 pièces deviennent particulièrement précieuses pour arracher la victoire.

Cette évolution des pièces est permise dans une partie à 6 joueurs car s'il est bien plus facile d'y éliminer une pièce adverse, le faire par le sacrifice d'une pièce alliée n'est pas un choix anodin: ce ne sont plus 2 autres joueurs qui profitent de ces pertes, mais 4. Il n'est donc recommandé de sacrifier vos pièces que lorsque le jeu en vaut la chandelle.

3.2.1 L'Assassin

L'assassin peut maintenant traverser les pièces alliées.

Il devient une pièce redoutable, qui ne prend pas de risque inutile et vise des cibles importantes. Il collabore bien avec les militants qui sont légions en début de partie, mais est aussi utile en fin de partie pour débusquer un chef au pouvoir difficile à approcher.

3.2.2 Le Reporter

Le reporter élimine maintenant toutes les pièces ennemis qui l'entourent (sur les 6 cases adjacentes) à chaque déplacement de son initiative. Il est aussi autorisé à aller sur la case centrale pour tuer (une pièce ennemie doit donc être présente sur une des 6 cases autour) mais doit rejouer immédiatement pour en sortir.

Le reporter rêve du scoop qui décimera des gangs entiers et n'hésitera à profiter des services d'un diplomate véreux pour s'y infiltrer.

3.2.3 Le Diplomate

Il peut maintenant déplacer les pièces alliées en dehors du chef et du necromobile.

Le diplomate devient encore plus redoutable en début de partie car il permet au joueur d'organiser son jeu.

3.2.4 Le Necromobile

Il peut maintenant traverser les morts.

Toujours aussi vulnérable et encombrant en début de partie, il devient insaisissable en fin de jeu, un véritable enfer pour ses adversaires et un atout clé pour la victoire.

3.2.5 Le Militant

Le militant peut maintenant éliminer directement un chef au pouvoir, comme toutes autre pièce. Il doit rejouer immédiatement pour sortir du pouvoir.

3.3 Coups et stratégies usuelles

Voici quelques astuces et stratégies usuelles utilisées au Djambi à 6 personnes. Elles vous permettront, si vous débutez, de ne pas être totalement vulnérable face à des joueurs plus expérimentés.

3.3.1 Stratégies usuelles au pouvoir

Un chef au pouvoir est d'autant plus puissant qu'il a d'adversaires. C'est donc ici qu'il applique fidèlement la maxime de Machiavel: diviser pour mieux régner. Il a en général pour stratégie d'isoler et affaiblir simultanément chacun de ses adversaires simultanément pour que sa suprématie ne puisse être contestée.

Il cherche généralement à éviter que ses adversaires s'éliminent directement entre eux et privilégiera souvent de les étouffer par encerclement pour récupérer le contrôle de leurs pièces. Le necromobile est ainsi probablement la pièce la plus puissante au service du chef au pouvoir. Elle lui permet aussi de batir une forteresse de morts capable de lui assurer la victoire.

Le diplomate est également très utile au joueur au pouvoir pour faire assassiner directement de puissants rivaux.

3.3.2 Stratégies usuelles face au pouvoir

Le necromobile est aussi un atout majeur pour les joueurs faisant face au pouvoir pour lutter contre une mort par étouffement et la construction d'une forteresse.

Face à un chef au pouvoir encore peu protégé, le reporter sera efficace car il peut l'éliminer en se plaçant sur une des 6 cases autour de la case centrale et n'a donc pas besoin de se placer dans sa ligne de mire.

Face à un chef au pouvoir très protégé en revanche, il est possible que le reporter ne puisse l'approcher. L'assassin est alors sans doute la pièce qui puisse le mieux se frayer un chemin jusqu'au chef au pouvoir pour l'éliminer.

Il est conseillé aux joueurs faisant face au pouvoir de ne pas trop se diviser et d'éliminer le plus rapidement le joueur au pouvoir avant que ce dernier ne devienne trop puissant.

3.3.3 Stratégies usuelles en début de partie

Presque toutes vos pièces sont vulnérables en début de partie (excepté le chef et l'assassin) et peuvent se faire éliminer avant même votre premier tour. Votre reporter peut déjà se faire éliminer par un assassin, votre diplomate peut se faire déplacer par un autre diplomate, et votre necromobile peut se faire éliminer par un assassin ou un reporter.

La seule chose susceptible d'empêcher votre adversaire de procéder à une telle agression en début de partie est que cela le laisse vulnérable face à un autre joueur, ainsi que de se créer un ennemi juré dès le début de la partie.

A 6 personnes, malgré les nombreuses possibilités d'attaques, les joueurs défensifs et opportunistes auront tendance à sortir leur épingle du jeu face aux joueurs très offensifs. Il est donc conseillé de commencer à organiser son jeu tôt dans la partie pour laisser le moins de vulnérabilités possibles, et protéger en particulier les pièces que vous jugez les plus utiles.

Le début de partie est aussi le moment de semer la discorde chez les joueurs adverses, un rôle allègrement rempli par votre diplomate.

Enfin, il est conseillé de commencer rapidement à surveiller l'accès au pouvoir. Créez un chemin libre pour votre chef jusqu'au pouvoir pour le prendre le moment venu, et placez en embuscade des pièces pour empêcher l'accès aux chefs adverses.

3.3.4 Coups

Quelques coups usuels en vrac:

Traîtrise: Le pouvoir est occupé. Un assassin élimine une pièce alliée au chef au pouvoir située à côté d'elle et de rejouer immédiatement pour ne pas rester sur l'une des 6 case à côté du centre. En sortant il élimine une autre pièce dont le mort se place au côté du chef au pouvoir. C'est un coup traître car il participe à la division des adversaires au pouvoir et à la création de la forteresse.

Démolition: Le pouvoir est occupé. Un necromobile vient retirer un corps qui était à côté du chef au pouvoir, et rejoue immédiatement pour sortir des 6 cases à côté du centre. Il se cache, et continuera son oeuvre de démolition au fil des tours.

Scoop royal: Le reporter prend la case centrale pour éliminer toutes les pièces autour, puis rejoue immédiatement pour faire un autre scoop à sa sortie.

Camouflage: Il peut être intéressant de placer un militant proche d'un chef adverse au pouvoir pour l'empêcher d'y placer un mort et aligner votre assassin derrière. Si le chef ne peut bloquer sa ligne de mire avec un corps ni l'éliminer, il devra alors quitter le pouvoir de lui-même pour ne pas être sa prochaine victime.

Appat: Un autre moyen de débusquer un chef au pouvoir est de placer dans sa ligne de mire un assassin ou un diplomate qui sera lui même protégé par une autre pièce. Le chef au pouvoir n'a alors pas d'autre solution que de bloquer le coup avec un corps ou de fuir.

Bunker: Un chef hors du pouvoir peut choisir de s'encercler lui même de morts au côté de son necromobile pour se protéger. Il n'est alors pas éliminé par encerclement car toutes les pièces encerclées ne sont pas immobilisées (le necromobile peut se déplacer sur un mort). En revanche s'il n'a plus de pièces à l'exterieur de l'encerclement, il est obligé de déplacer son necromobile car il ne peut passer son tour.

Il est rappelé que ce jeu est particulièrement injuste, et qu'une défaite n'a pas de signification sur vos compétences de stratégie.

Bon jeu !

3.4 Adaptation du plateau

Il est possible d'adapter votre Djambi à moins de 6 joueurs. Etant un jeu de diplomatie et de manipulation, il n'est pas intéressant d'y jouer à moins de 3 joueurs.

3.4.1 5 joueurs

A 5 joueurs, placez les pièces comme pour une partie à 6 joueurs et retournez l'un des chefs: ses troupes sont désactivées. Elle seront réappropriées par le premier joueur à accéder au pouvoir.

3.4.2 4 joueurs

A 4 joueurs, mieux vaut jouer avec le plateau original et les règles classiques.

3.4.3 3 joueurs

Le plateau hexagonal à 6 joueurs peut être adapté à 3 joueurs en retirant du jeu les 2 rangées de cases les plus excentrées. Les règles classiques sont alors utilisées et les pièces ne peuvent se déplacer en diagonale (6 directions seulement).

En effet, les règles avancées sont jugées trop offensives pour une partie à 3 joueurs.

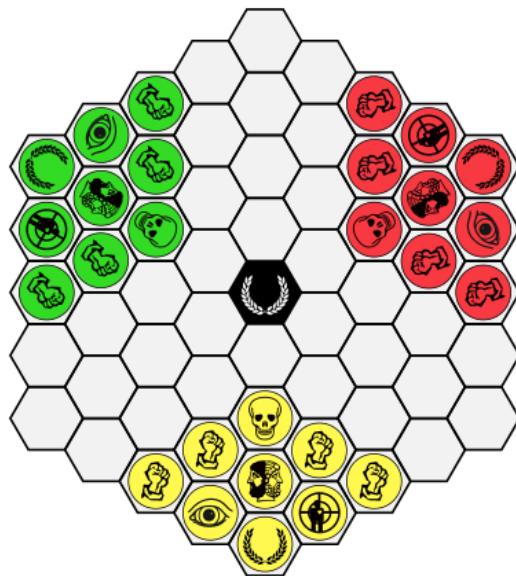


Figure 9: Placement des pièces en début de partie sur le plateau hexagonal à 3 joueurs.

Les figures des règles classiques et les paragraphes en italiques associés sont issus de: *Djambi Rules of Play* © 2019 Red Boar Studios.