

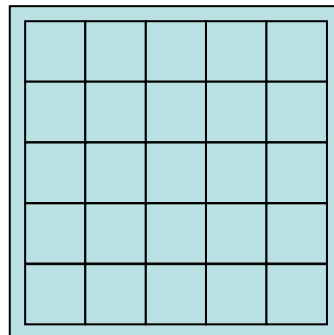
Le Renfa-Bomba

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 une damier plus important, on y gagne d'ailleurs en stratégie, s'éloignant ainsi de parties tactiques.

Création du 17 juillet 2008 par Patrik Carpentier

Renfa-Bomba

Players: 2 (Black, White)

Material: Classic 5x5 checkerboard 6 pawns (bomb) per player Possible variations with 5 bombs (longer game) or 7 bombs (faster) per player.

Renfa-Bomba is played on a 5x5 checkerboard.

We can admire the colossal double subtlety of the name of this game, which also contains 5 letters twice (doubly subtle, right?). While the second part of the game's name seems obvious, the first part remains obscure. The creator of the JeuxSoc website, an eminent doctor of ludology, might have an idea about this enigma.

In this game, the squares or bombs considered neighbors are those sharing a side, not a corner or angle. Thus, a square in the center of the checkerboard has 4 neighbors (north, south, east, and west). A square on the side has 3, and a corner square has 2.

The game is divided into 2 phases:

Phase 1

Players take turns placing one of their bombs on a free square of the checkerboard. Once all the bombs have been placed, the game proceeds to phase 2.

Phase 2

Each player, in turn, has the choice between 2 possibilities:

- Move one of their bombs. It moves like a rook in chess, i.e., horizontally or vertically, from one to several squares, provided that the squares crossed and the destination square are empty. The edges of the checkerboard form an impassable obstacle.

Be careful, a bomb with at least two opposing neighbors can no longer move. • Detonate an opponent's bomb.

The player can detonate any opponent's bomb, provided that it is at least adjacent to one of their own bombs (sacrifice). The exact number of neighbors is irrelevant. When detonated, this opponent's bomb detonates all neighboring bombs, friend or foe, and so on, causing a chain reaction (often devastating).

The player who has only one bomb left loses. Longer variant: The player who has no bombs left loses.

P.S.: This game can of course be played on a larger checkerboard; it gains in strategy, moving away from tactical games.

Created on July 17, 2008, by Patrik Carpentier