

MABULA

Jeu de stratégie pour 2 joueurs de Néstor Romeral Andrés

MATÉRIEL

• 1 plateau de jeu | • 12 billes blanches | • 12 billes noires

PRINCIPE

Deux joueurs déplacent chacun leur tour des billes du bord du plateau vers le milieu, poussant éventuellement d'autres billes. L'objectif de chaque joueur est de former le plus grand groupe de billes de sa couleur.

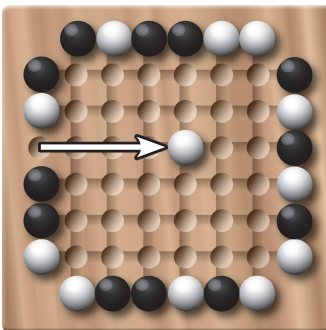
PRÉPARATION

Les billes sont placées aléatoirement sur les 24 cases du bord du plateau. Elles doivent simplement respecter la condition suivante : plus de deux billes de même couleur ne peuvent jamais être adjacentes (même à travers les coins). Un premier joueur est désigné.

DÉROULEMENT DU JEU

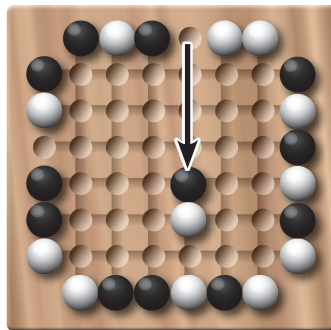
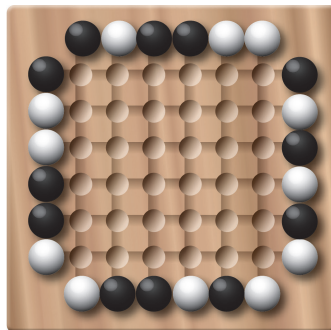
Le joueur dont c'est le tour pousse l'une des billes de sa couleur en ligne droite, du bord vers le milieu de plateau. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Une bille peut être déplacée d'autant de cases que le souhaite le joueur. Si elle rencontre une ou plusieurs autres billes se trouvant sur la même ligne, elle les pousse.



Blanc joue son premier coup.

Exemple de configuration initiale.



Noir joue son premier coup, poussant la bille blanche.

FR

2. Lors du déplacement, aucune bille ne peut être poussée du milieu vers une case du bord.
3. Si un joueur ne peut pas déplacer de bille, il perd un tour. S'il peut à nouveau déplacer une bille ultérieurement, il doit la mettre en jeu. Si un coup est possible, le joueur est obligé de jouer.

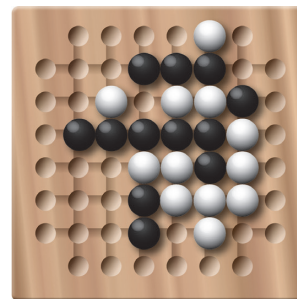
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'aucun des joueurs ne peut effectuer de coup autorisé.

DÉCOMPTE DES POINTS

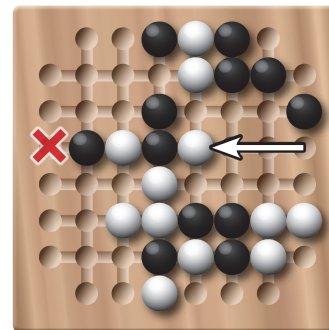
Le vainqueur est le joueur qui a créé le plus grand groupe de billes de sa couleur (les billes ne sont pas considérées connectées par les diagonales).

Noir occupe 6 cases avec son plus grand groupe ; le plus grand groupe de Blanc occupe 8 cases. Blanc gagne.



Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la méthode de décompte des points au début de la partie. Amusez-vous bien avec MABULA !

Exemple détaillé de partie, voir page 14.



Blanc n'est pas autorisé à pousser plus loin ; la bille noire arriverait alors sur une case du bord.

AUTRE MÉTHODE DE DÉCOMPTE

Les scores ne sont pas seulement calculés pour le plus grand groupe, mais pour **chaque** groupe de la couleur du joueur, et sont ensuite multipliés entre eux.

Avec cette méthode, Noir l'emporte avec 36 points ($6 \times 3 \times 2 \times 1$). Blanc, quant à lui, marque 16 points ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Conseil : la taille optimale des groupes est de 3 billes. Le meilleur score possible est $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.