

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Wabanti

Un jeu pour 2, 3, 4, ou 6 joueurs ages de 10 ans et plus, par Reinhold Wittig.
d'après la traduction anglaise de Joe Huber

Contenu

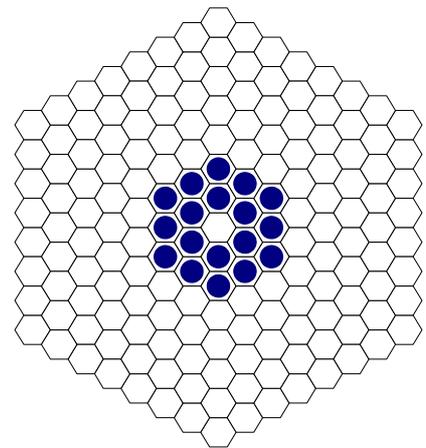
1 plateau comportant 169 cases hexagonales, 18 pions hexagonaux en métal, 5 dés

Règle du jeu

Préparation

Un coté du plateau appartient à chaque joueur.
Quand on joue à moins de 6, on se place de manière symétrique autour du plateau. A 4 on laisse libre deux cotés opposés, A trois, on se place en triangle. A deux, on se place face à face.

Avant de commencer la partie, placer les 18 pièces au centre, comme indiqué sur le schéma des règles originales. Pendant la partie, les pions restent tous sur le plateau, mais la forme du groupe de pions et sa position changent constamment.



Position de départ

But du jeu

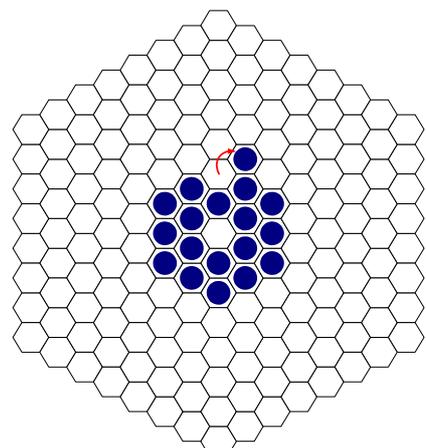
Chaque joueur essaye de déplacer le groupe de pions vers son propre bord du plateau. Si un pion touche le bord du plateau, alors, le joueur à qui appartient ce bord a gagné la partie. Si le pion arrive à un coin, les deux joueurs qui touchent ce coin ont gagné la partie.

Déroulement de la partie

Les joueurs décident qui commence ou procèdent à un tirage au sort. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour de jouer jette les 5 dés en même temps puis choisit les pions qu'il déplace.

En utilisant les points de 2 à 6, le joueur déplace un pion tout droit, dans l'une des six directions possibles, du nombre de cases indiqué par le dé, en sautant le



1^{er} saut (dé 1)

nombre nécessaire de cases occupées par d'autres pions : avec un 2 il faut sauter 1 pion, avec un 6 il faut en sauter 5 à la suite.

On ne peut déplacer un pion que si deux de ses cotés sont libres.

En utilisant un dé 1, le joueur déplace un pion d'une case, à condition que le pion reste connecté à au moins un des pions qu'il touchait au départ après son déplacement.

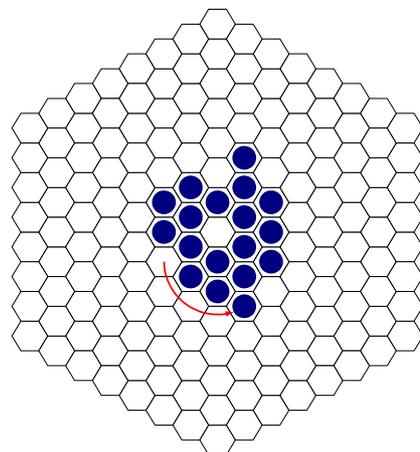
Les illustrations ci-dessous montrent un exemple de déplacement en début de la partie avec les dés 1, 3, 6, 6, 2. Le coté du joueur concerné est celui en bas à droite du plateau de jeu.

Lors de la mise en place, la case du milieu est vide. Pendant la partie, toutefois, la case du milieu compte comme une case normale.

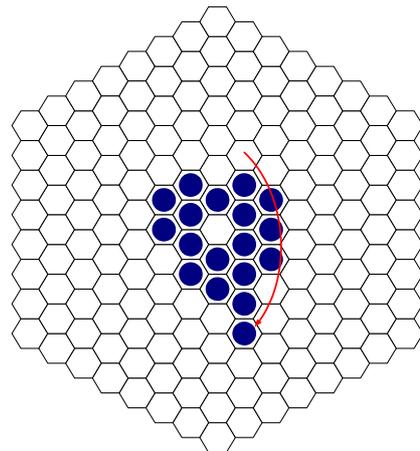
Si un joueur ne peut pas utiliser tous les points des dés, il utilise quand même tous ceux qui sont possibles. (Note de Joe Huber : bien que ce ne soit pas expliqué, il semble qu'on puisse jouer les dés dans l'ordre de son choix et qu'on ne peut s'arrêter que quand plus aucun dé ne peut être utilisé. De la sorte, il se peut qu'on termine avec un ou deux dés inutilisables, mais on ne peut pas écarter un dé au début d'un tour sous prétexte qu'il n'est pas immédiatement utilisable).

Au tour suivant, le joueur jette à nouveau 5 dés et peut tous les utiliser si possible.

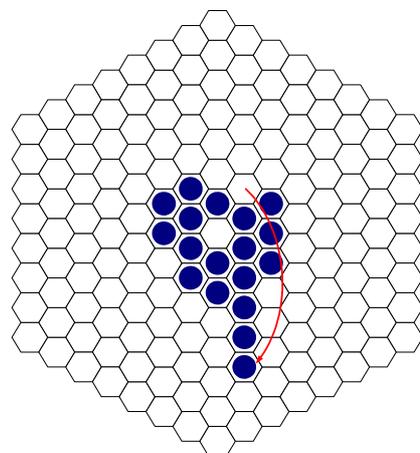
Tactiquement, il est intéressant d'agir à la fois pour vous rapprocher de votre bord, mais aussi pour empêcher le joueur suivant d'atteindre son but, tant que c'est possible.



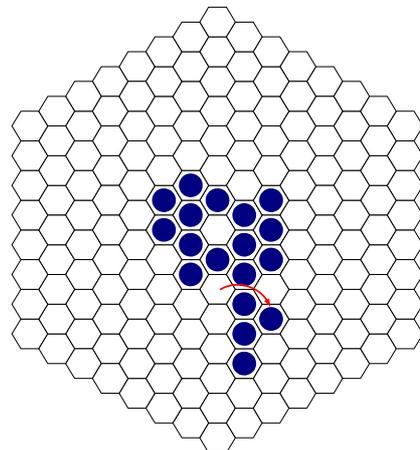
2^{ème} saut (dé 3)



3^{ème} saut (dé 6)



4^{ème} saut (dé 6)

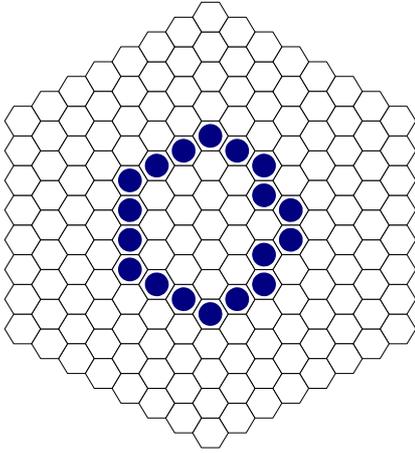


5^{ème} saut (dé 2)

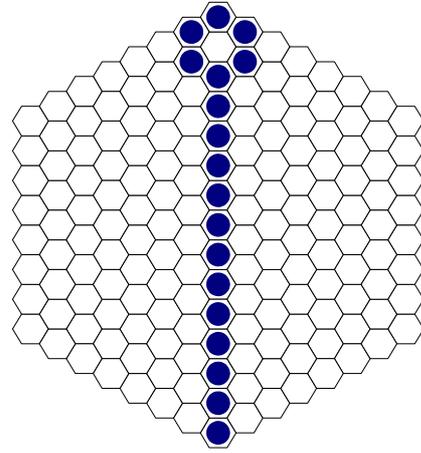
Wabanti Solo

(pour 1 joueur)

Essayez en effectuant des sauts simples (sans utiliser le dé) de passer de la position de départ à l'une des positions d'arrivée des schémas. Tous les pions doivent constamment former un groupe.



Position d'arrivée n°1



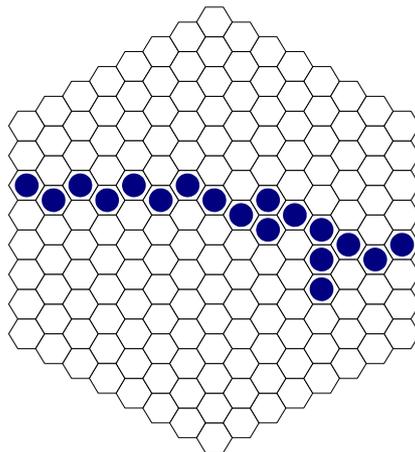
Position d'arrivée n°2

Wabanti Éclair

(Wabanti Blitz)

Essayez dans le temps le plus court possible et en effectuant des sauts simples (sans les dés) de réaliser une connexion entre deux cotés opposés en partant de la position de départ. En jouant à Wabanti Eclair, le groupe de pions doit toujours rester groupé.

Il est possible de jouer à plusieurs en organisant un concours chronométré.



exemple de connexion finale dans Wabanti Éclair.

Anti-Wabanti

La toute dernière variante de Wabanti pour deux joueurs.

L'illustration 1 montre la position de départ des deux joueurs, face à face. Chaque joueur a 9 pions qui doivent toujours rester connectés entre eux et qui ne peuvent jamais toucher les pions adverses. Le but du jeu est de parvenir le plus vite possible à amener un de ses pions sur le bord adverse.

On détermine qui commence, puis les joueurs jouent l'un après l'autre.

A son tour, un joueur peut soit déplacer un de ses pions d'une case (en maintenant bien sûr la structure connectée), soit en sautant avec un de ses pions par dessus un autre de ses pions vers une case libre.

Les sauts en série sont autorisés, c'est à dire qu'un pion peut effectuer plusieurs sauts simples à la suite. L'illustration 2 montre, de gauche à droite, 4 premiers coups possibles d'un joueur.

La formation en échelle facilite le déplacement, comme on peut le voir sur l'illustration n°3.

Le manqué de cases libres limite les possibilités de saut pour les deux joueurs.

Dans cette variante, il est possible qu'un joueur s'occupe plus de gêner son adversaire que d'avancer. On constate rapidement qu'il est très intéressant d'occuper le centre du plateau.

Cette variante nous a été signalée par J. Baurmeister.

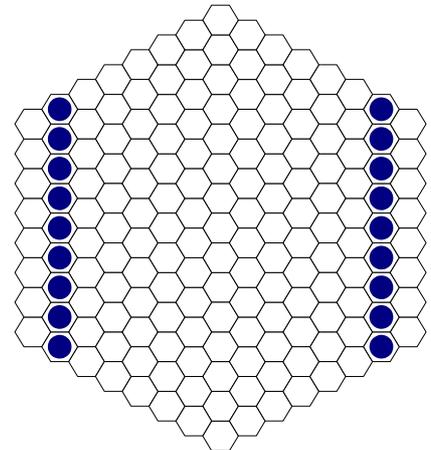


illustration 1

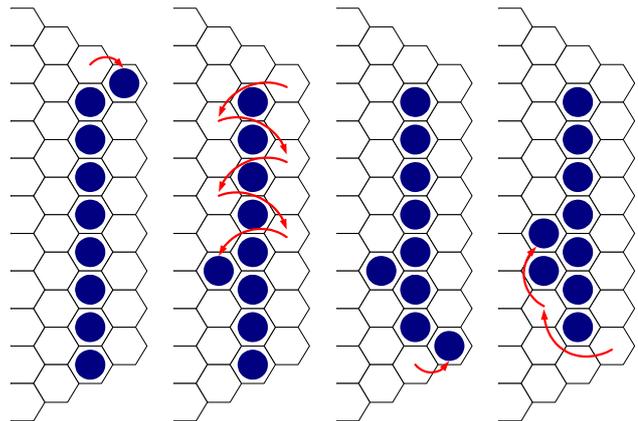


illustration 2

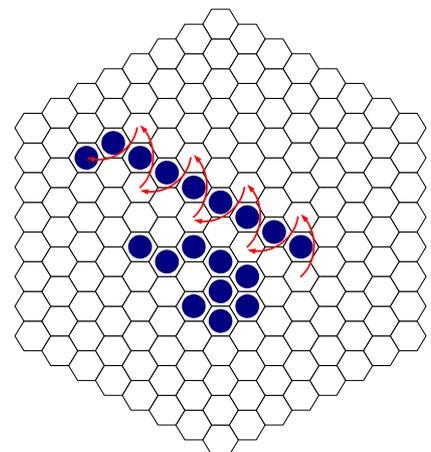


Illustration 3