

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Djambi

L'échiquier de Machiavel

## Règle du jeu

### LOGIQUES D'ANTAGONISME

*Il y a une « méthode » de Michel Foucault ?*

- Je crois qu'il y a aujourd'hui un tel prestige des démarches de type freudien que très souvent les analyses de textes historiques se donnent pour but de chercher le « non-dit » du discours, le « refoulé », l'« inconscient » du système. Il est bon d'abandonner cette attitude et d'être à la fois plus modeste et plus fureteur. Car quand on regarde les documents, on est frappé de voir avec quel cynisme la bourgeoisie du dix-neuvième siècle disait très exactement ce qu'elle faisait, ce qu'elle allait faire, et pourquoi. Pour elle, détentrice du pouvoir, le cynisme était une forme d'orgueil. Et la bourgeoisie, sauf au yeux des naïfs, n'est ni bête ni lâche. Elle est intelligente, elle est hardie. Elle a parfaitement dit ce qu'elle voulait.

Retrouver ce discours explicite, cela implique évidemment de quitter le matériel universitaire et scolaire des « grands textes ». Ce n'est ni chez Hegel ni chez Auguste Comte que la bourgeoisie parle de façon directe. A côté de ces textes sacralisés, une stratégie absolument consciente, organisée, réfléchie, se lit en clair dans une masse de documents inconnus qui constituent le discours effectif d'une action politique. A la logique de l'inconscient doit donc se substituer une logique de la stratégie. Au privilège accordé à présent au signifiant et à ses chaînes, il faut substituer les tactiques avec leurs dispositifs.

Michel FOUCAULT à Roger-Pol DROIT, Le Monde daté 21 février 1975.

### DJAMBI LEADERSHIP ET LOGIQUES D'ANTAGONISME

## PRESENTATION

### A) MISE EN SCENE.

#### *Les joueurs.*

Chaque joueur anime un des partis en lice. Tous ont le même but : conquérir le pouvoir absolu, c'est-à-dire, éliminer tous les Chefs des autres partis. Mais, si l'exercice du pouvoir absolu est un plaisir solitaire, sa conquête est un sport d'équipe : il faut donc savoir s'unir pour devenir puissant. Mais pour régner sans partage, il faut aussi savoir trahir au bon moment...

Si l'on s'est trompé, on peut toujours recommencer avec d'autres partenaires : voilà pourquoi quatre joueurs remplissent au mieux le champ clos du jeu.

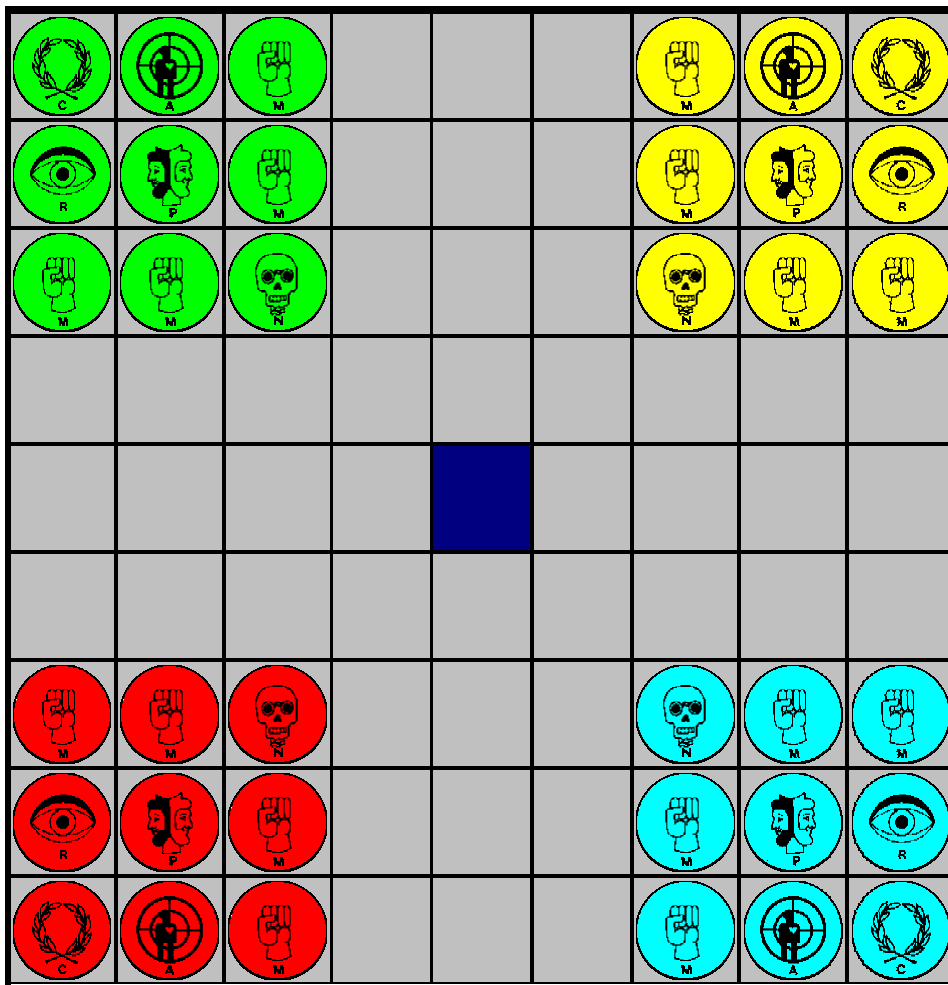
A trois joueurs, l'affrontement est plus fruste mais reste fertile en rebondissements. A deux, il vaut mieux jouer au Shogi.

#### *Les pièces.*

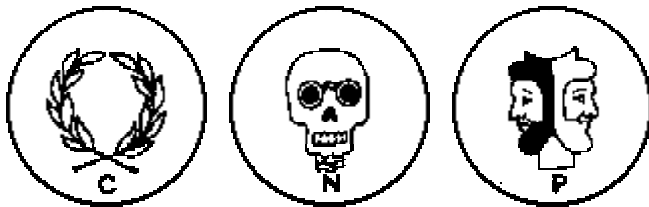
Pour arriver à ses fins, chaque joueur dispose des armes classiques du combat politique : la manipulation, la provocation, la récupération, le scandale, l'activisme et le crime politique.

Autant d'archétypes représentés par les différentes pièces qui constituent son parti.

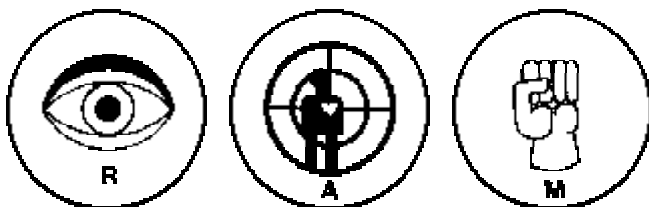
La course au pouvoir n'ayant rien de commun avec un dîner de gala, la liquidation physique menace chacune de ces pièces, et tout le monde sait, qu'en politique, les morts sont souvent aussi encombrants que les vivants ; aussi, toute pièce tuée reste sur le terrain elle est, simplement, retournée. Chacun peut alors se l'approprier. Elles ont toutes l'envers de la même couleur : celle de l'impuissance.



Rouge commence, ensuite bleu, puis jaune, puis vert, et ainsi de suite.



Toutes les pièces se déplacent comme la reine aux échecs, sauf le militant dont le parcours est limité à deux cases.



**La case centrale un tremplin, pas un abri.**

Seul un Chef de parti peut l'occuper en permanence : c'est le siège du pouvoir légal, tremplin traditionnel vers le pouvoir absolu.

En effet, le parti qui a réussi a y placer son Chef jouit alors d'un contrôle réel sur le damier politique : il peut rejouer après chaque intervention des partis adverses.

Si la case centrale est vacante, n'importe quelle pièce peut traverser ses allées au cours de son déplacement. Bref, si un chef établi sur la case centrale jouit d'une prépondérance de fait (prime), il ne bénéficie pas pour autant d'une immunité de situation, car la plupart des pièces des partis adverses peuvent le tuer ou le déloger. Elles disposent alors d'un tour pour en sortir.

## Marche des pièces.

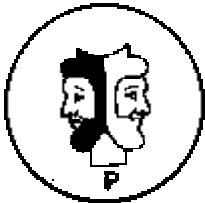
Toutes les pièces se déplacent comme les dames aux échecs, à l'exception des militants.  
La course au pouvoir n'étant pas un jeu de dames, aucune pièce ne peut en sauter une autre. Elles ne se déplacent qu'en diagonales ou en colonnes ouvertes ; n'importe quelle pièce vivante ou morte constitue un obstacle infranchissable.

## La prise des pièces.

N'importe quelle pièce est prenable (elle est alors retournée et replacée sur le terrain).  
Dans chaque parti, seuls le Chef, l'Assassin, le Reporter et les Militants tuent.

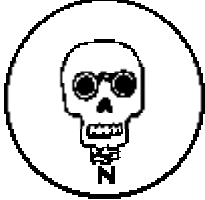
## Le rôle des pièces

### 1. Celles qui ne tuent pas : les déplaceurs.



Le Provocateur :

C'est un manipulateur, un déplaceur de vivants. Il peut agir sur n'importe quelle pièce ennemie en se mettant à sa place. La pièce délogée par le Provocateur est replacée sur n'importe quelle case vide, là où le commande l'intérêt du parti. C'est la pièce la plus utile au début de partie.



Le Necromobile :

C'est un récupérateur, un déplaceur de morts. Il utilise, au profit de son parti, n'importe quel cadavre gisant sur le terrain en prenant sa place. On s'en sert pour dégager une pièce amie ou pour bloquer un adversaire. C'est une pièce essentielle en fin de partie, il convient donc de lui éviter tout risque inutile.

### 2. Celles qui tuent :



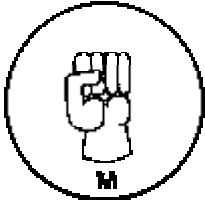
L'Assassin :

Comme son nom l'indique, tue n'importe quelle pièce ennemie. Mais il ne peut pas maquiller son crime en replaçant le cadavre ou bon lui semble sur le terrain, sa victime prend son lieu et place de départ. Instrument puissant, l'Assassin laisse des traces et crée des embarras.



Le Chef :

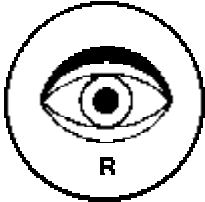
Tue s'il le faut, mais son ambition est autre et sa perte irrémédiable : c'est la seule pièce qui peut installer son équipe au pouvoir. Pour cela, il doit d'abord se placer sur une colonne ou une diagonale ouverte donnant sur la case centrale. Pour se défendre, le Chef au pouvoir peut alors le tuer de ses propres mains ou faire exécuter cette tâche par son parti. En abandonnant la case centrale pour une expédition punitive, le Chef perd du même coup tous les privilèges qui y sont attachés. Il risque, en plus de s'attirer les mauvaises grâces du parti qui vient de décapiter. En pareil cas, la meilleure solution est souvent de placer (ou si ce n'est pas à son tour de jouer, de suggérer à tel parti allié de le faire à sa place), une pièce morte ou vivante entre les deux Chefs.



Les Militants :

Ces éternels sacrifiés, avancent à pas comptés. Ces activistes obscurs mais courageux et dévoués à la Cause, peuvent tuer n'importe quelle pièce sur le terrain, y compris un Chef, mais n'ont absolument pas prise sur un Chef établi dans la case centrale.

Leur marche limitée, fait d'eux des martyrs que les partis utilisent vivants ou morts.



Le Reporter :

qui fait éclater les scandales, ne tue pas directement, il éclabousse : à l'issue d'un déplacement, il peut alors anéantir une pièce adverse qui se trouve sur l'une des quatre cases qui ont un coté commun avec celle qu'il occupe.

Le Reporter ne prend pas la place de la pièce tuée, et le cadavre de cette dernière n'est pas déplacé.

Mais si le Reporter venait à être manipulé par un Provocateur il ne peut pas agir sur la pièce contiguë à la case où il aura été parachuté, et il devra se déplacer à nouveau. Le Reporter n'agit donc qu'à l'issue de déplacements orchestrés de longue main par son propre parti.

Tant que le pouvoir central est vacant, les joueurs interviennent chacun à leur tour en déplaçant une pièce de leur parti. Dès qu'un Chef s'installe au pouvoir, son parti rejoue après chaque autre joueur. Dès qu'il y renonce (ce qui peut être une manœuvre très profitable dans certains cas), il reprend son tour dans l'ordre normal du jeu : rouge, bleu, jaune et vert. En début de partie, la course au pouvoir n'est pas toujours aussi payante qu'on peut le croire, l'opposition unissant les adversaires comme la faim les loups.

Au cours de la partie et à chaque développement nouveau des alliances se nouent ou se dénouent publiquement ou secrètement, au gré des joueurs et à tout instant. Les joueurs font des offres mirifiques, des serments solennels, se répandent en menaces, exercent des pressions en présence de leurs adversaires ou en particulier.

Aucune règle ne limite ces manœuvres publiques ou occultes. L'intimidation, l'intoxication, la trahison ne sont pas, ici plus qu'ailleurs, proscrites...

Il est recommandé d'éviter des attaques *ad hominem* lors des appréciations qui ne manqueront pas de s'imposer face à des entreprises conduites hors des chemins de la *virtù*, « *per qualche via scellerata* »

Voilà, la pièce est montée, le rideau peut se lever, les quatre partis campent sur leurs positions aux quatre coins de ce huis clos glacial.

## B) MONTAGE DE LA MACHINE INFERNALE.

Le jeu se compose de 36 pièces (9 pièces x 4 joueurs), à savoir 1 Chef, 1 Assassin, 1 Reporter, 1 Necromobile, 1 Provocateur et 4 Militants, par joueur.

La piste comporte 81 cases.

### La piste

La case centrale, c'est le Labyrinthe, siège du pouvoir. Lorsqu'un Chef vivant l'occupe il en tire une prime. Cette prime consiste à gagner un tour supplémentaire à jouer après chaque joueur. Les autres cases, c'est le terrain.

### Disposition

Rouge commence ensuite bleu, puis jaune, puis vert, et ainsi de suite.

### But

Prendre le pouvoir par tous les moyens (conflit, coalitions, négociations, intoxication)... et le conserver.

### Les pièces

a) Les pièces sont vivantes : toutes les pièces vivantes, sauf le Militant, se déplacent comme la Reine aux échecs, c'est-à-dire, dans toutes les directions parallèlement aux côtés de la piste et en diagonale, avec faculté de retour.

Le Militant seul voit son parcours limité à deux cases maximum (1 minimum).

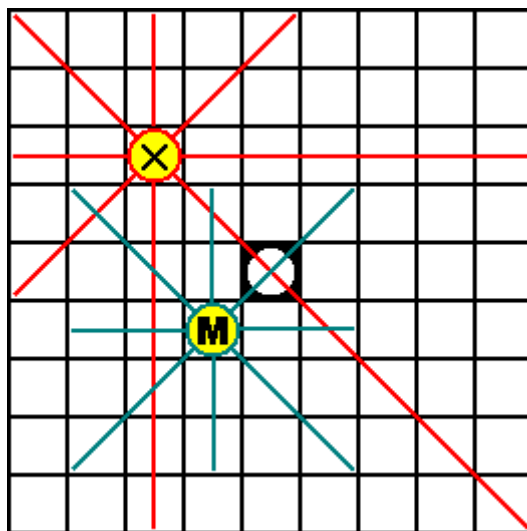
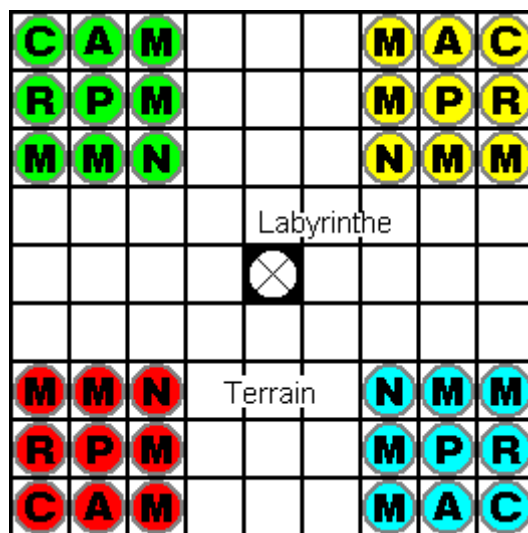
Aucune pièce ne saute par-dessus une autre ni n'enjambe un cadavre.

Toutes les pièces peuvent traverser le Labyrinthe sans s'y arrêter, lorsque celui-ci est vide.

L'Assassin, le Provocateur et le Necromobile qui, pour agir sur le Chef doivent pénétrer dans le Labyrinthe, disposent d'un tour simultané, destiné à leur faire quitter le Labyrinthe.

b) Lorsque les pièces sont prises, elles sont retournées et ne quittent pas le terrain. Vous pouvez remarquer que l'envers de toutes les pièces est de couleur noire. Toute pièce prise est retournée par son vainqueur et replacée sur le terrain.

Ainsi les morts, une fois placés sur le terrain par leur vainqueur, appartiennent à tout le monde et peuvent être manipulés par tous les joueurs. Tous les morts sans exception aboutissent sur le terrain.

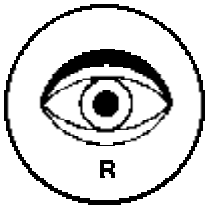




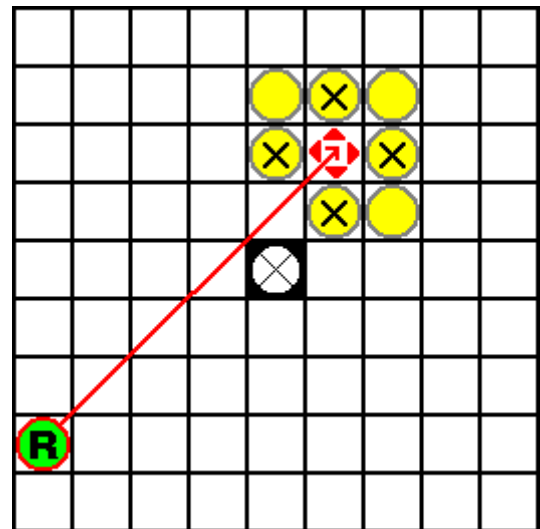
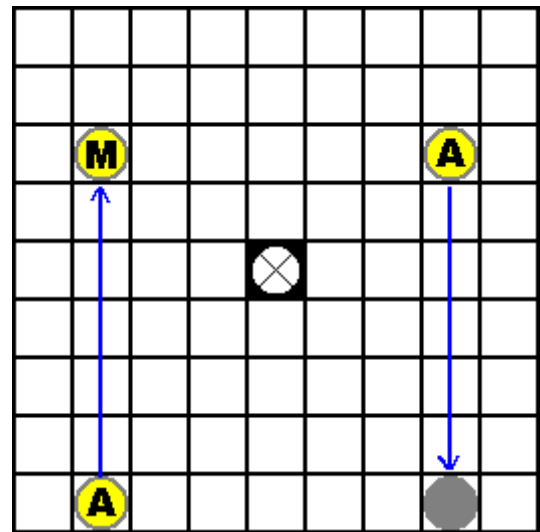
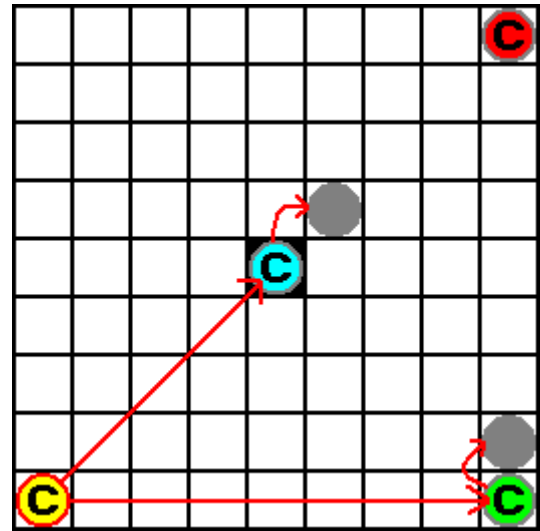
Le Chef tend à s'emparer du Labyrinthe et à s'y maintenir pour prendre le pouvoir et le conserver. Le Chef peut tuer toute pièce occupant le terrain et celle-ci est alors retournée et son cadavre placé sur n'importe quelle case libre du terrain, compte tenu de la stratégie choisie.

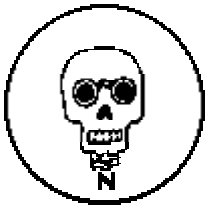


L'Assassin, pour tuer, prend la place d'une pièce et celle-ci est alors placée à la case de départ de l'Assassin. L'Assassin peut tuer un Chef occupant le Labyrinthe et il bénéficie alors d'1 tour simultané pour quitter le Labyrinthe.

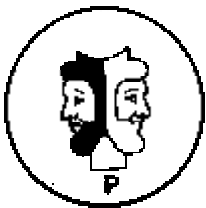
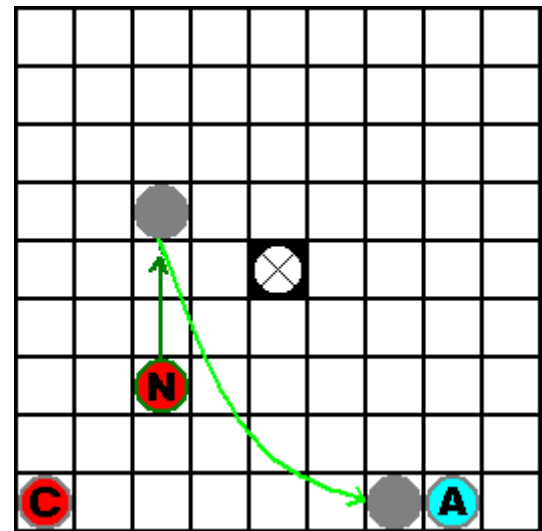


Le Reporter ne peut agir qu'à l'issue d'un déplacement. Quand il a terminé son parcours, il tue la pièce qui se trouve sur l'une des 4 cases qui ont un côté commun avec celle qu'il occupe. Se déplacer et tuer, doivent se réaliser pendant un tour à jouer. Ces deux actions ne peuvent être réparties sur 2 tours. Si, dans un premier temps, le Reporter se déplace sans tuer, il devra, au coup suivant, se déplacer à nouveau avant de remplir son rôle. Le Reporter ne prend pas la place de la pièce tuée, et son cadavre n'est pas déplacé. Si le Reporter venait à être manipulé par un Provocateur et mis au contact d'une autre pièce, il devra se déplacer à nouveau avant de tuer. Si le reportage est conduit à proximité du Labyrinthe, ceci entraîne un cadavre de Chef, immobilisé dans la case centrale. Seul un Necromobile pourra débloquent le Labyrinthe. Le Necromobile bénéficie alors d'1 tour simultané pour quitter le Labyrinthe.

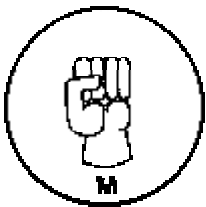
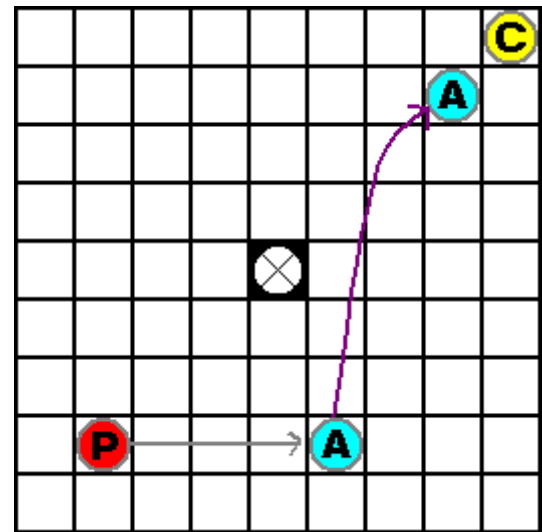




Le Necromobile ne tue pas : c'est un déplaceur de morts. Le Necromobile prend la place d'une pièce morte et celle-ci est placée, sans être retournée, donc toujours morte, sur n'importe quelle case libre du terrain, en fonction d'une stratégie choisie par le joueur : un cadavre peut être, soit un obstacle, soit une garantie.



Le Provocateur ne tue pas : c'est un déplaceur de vivants. Le Provocateur prend la place d'une pièce vivante n'appartenant pas à son propre camp sans la tuer : celle-ci est placée sans être retournée, donc toujours vivante et agissante sur n'importe quelle case libre du terrain, en fonction toujours d'une stratégie choisie par son joueur. Le Provocateur, ne peut, dans ce jeu, manipuler ses propres pièces.



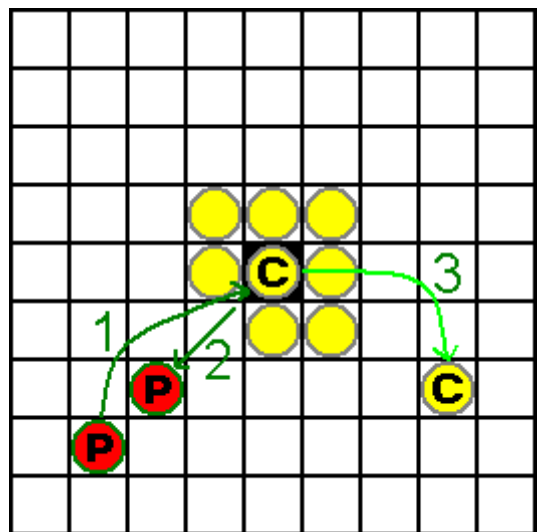
Le Militant a un parcours limité à deux cases (minimum 1 case). Pour tuer il prend la place d'une pièce et celle-ci est alors retournée et son cadavre placé sur n'importe quelle case du terrain. Le Militant peut traverser le Labyrinthe vide mais il lui est interdit de tuer un Chef occupant le Labyrinthe.

### Du Labyrinthe

#### a) Un Chef vivant occupe le Labyrinthe

S'il est tué au cours d'un engagement direct, son cadavre devra être placé sur n'importe quelle case libre du terrain.

L'Assassin, le Provocateur et le Necromobile qui, pour agir sur le Chef, doivent pénétrer dans le Labyrinthe. disposent d'un tour simultané, destiné à leur faire quitter le Labyrinthe.



## COMMENT EVACUER LE LABYRINTHE APRES UNE AGRESSION SUR UN CHEF

Le respect de cette séquence évite des situations scabreuses, telles qu'un Assassin au pouvoir...

### 1er MOUVEMENT

Action

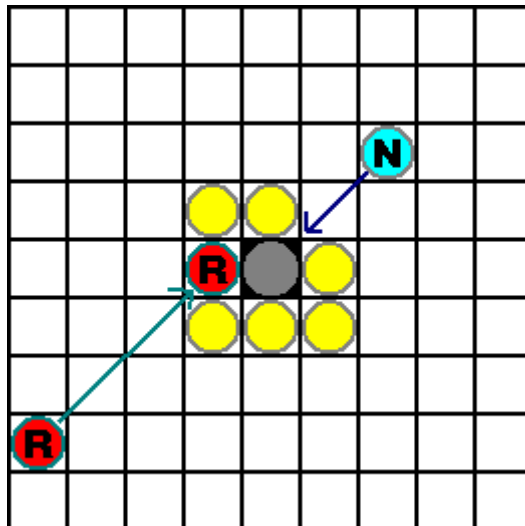
### 2ème MOUVEMENT

Déplacement de sortie avec interdiction de prendre ou déplacer, et évacuation conformément au sens de la marche de la pièce jusqu'à n'importe quel point choisi sur le terrain

### 3ème MOUVEMENT

Le joueur place le Chef, mort ou vif, sur le terrain.

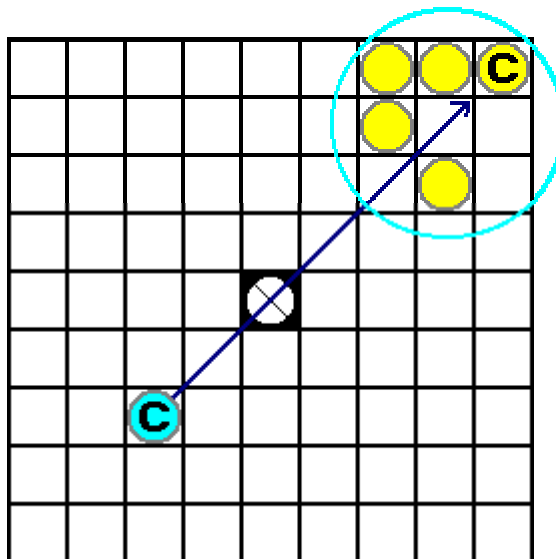
- b) *Le cadavre d'un Chef mort encombre le Labyrinthe*  
à la suite d'une action du Reporter : seul un Necromobile pourra débloquer cette situation d'un pouvoir fantôme enseveli dans son Mausolée.



### Le Chef sur le terrain

- a) *Mort directe.*

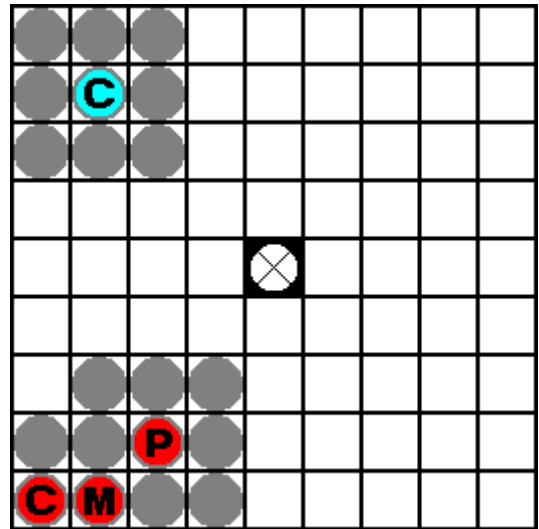
Dans tous les cas, le joueur qui tue directement un Chef adverse s'approprie ses pièces qui deviennent ses satellites. Le joueur dont le Chef est tué est éliminé du jeu immédiatement.





b) *Mort par encerclement.*

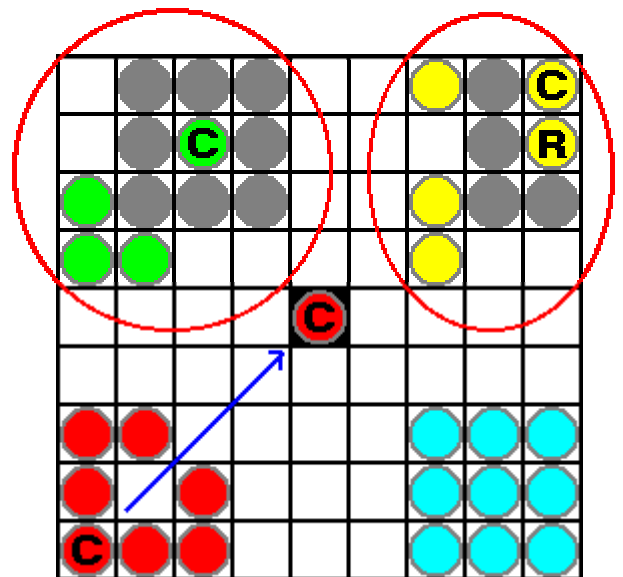
Un Chef sur le terrain complètement encerclé par des cadavres et immobilisé, est également éliminé du jeu. Mais les forces d'un Chef qui périt par encerclement ne sont satellisées que par le Chef qui occupe en premier le Labyrinthe, ou qu'il occupe déjà. En attendant cette dévolution, les autres joueurs n'ont aucune prise de quelque façon que se soit, sur les pièces du Chef encerclé. L'encerclement implique l'immobilisation complète du Chef sur le terrain.



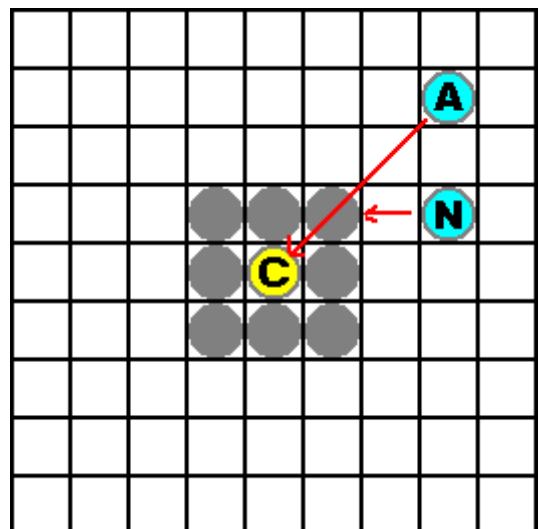
**Un Chef occupe le Labyrinthe :**

*Du pouvoir légal...*

Le Chef, qui le premier, occupe le Labyrinthe, devient propriétaire des pièces vivantes du ou des Chefs encerclés, s'il y en a, et qui deviennent ses satellites.



L'encerclement est sans effet sur un Chef occupant le Labyrinthe (bien au contraire c'est une garantie...).



**La prime à l'hégémonie :**

*... au pouvoir absolu.*

- Si 4 joueurs sont en présence, le joueur dont le Chef occupe le Labyrinthe dispose de 1 tour consécutif.
  - Si 2 joueurs sont en présence, le joueur dont le Chef occupe le Labyrinthe dispose de deux tours consécutifs.
- Mais si le Chef quitte le Labyrinthe, il perd ce privilège de super-puissance.

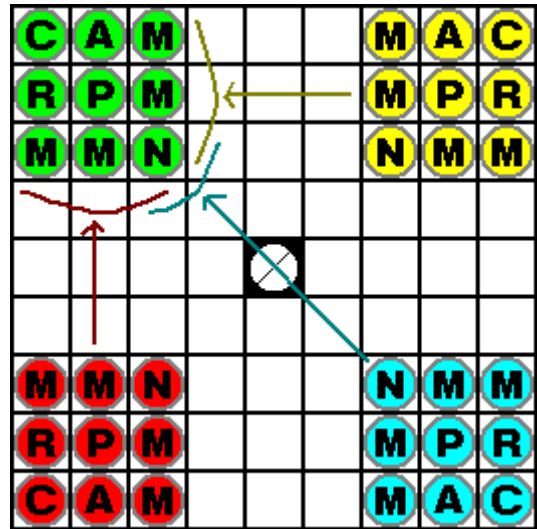
### Jeux à trois joueurs : l'otage

Un camp est tenu en otage : les pièces ne peuvent agir d'elles-mêmes et n'ont aucun pouvoir de mort.

Par contre, les pièces otages peuvent être manipulées, tuées, et placées par les trois joueurs suivant leur stratégie et conformément à la règle générale.

Si le Chef otage venait à être manipulé et placé dans le Labyrinthe, il n'obtient que l'apparence du pouvoir, car le fantoche ne sert qu'à obstruer et neutraliser le siège du pouvoir.

Le gain est négatif pour les joueurs en présence, à moins, bien entendu, d'avoir des bonnes raisons pour cela...



## DJAMBI

sur une enquête de Jean Anesto. Avec le concours de Pierre Spindler, Yves André, Catherine Dreyfus, J.-J. Kerdraon, Gilles Canino, Nadine Collardé, Patrice Serres, Lambertus Terbrack, Françoise Rojare et Pascal Waldschmidt.

Dessins et maquette : Françoise Rojare.

## ULTIMA VERBA

### DES PRINCIPAUTES NOUVELLES QUI S'ACQUIÈRENT PAR LES FORCES ET FORTUNE D'AUTRUI

*De principatibus novis qui alienis armis et fortuna acquiruntur.*

Et parce que cet endroit est digne de renommée et d'être par d'autres imité, je ne le veux pas laisser de côté. Après que Borgia eut occupé la Romagne, il trouva qu'elle était commandée par de petits seigneurs, sans grand pouvoir, lesquels avaient plutôt dépouillé que gouverné leurs sujets, et à eux donné l'occasion de se désunir, non de s'unir, si bien que le pays était plein de larcins, de brigandages et toutes sortes d'autres méchancetés : il pensa être nécessaire pour le réduire en paix et à l'obéissance au bras séculier et royal, de lui donner un bon gouvernement. A quoi il proposa messire Rémy d'Orque, homme cruel et expéditif, auquel il donna entièrement pleine puissance. Celui-ci en peu de temps remit le pays en tranquillité et union, à son très grand honneur. Mais après, Borgia estimant une si excessive autorité n'être plus de saison, parce qu'il redoutait qu'elle ne devint odieuse, il établit un tribunal civil au milieu de la province avec un sage président, et ou chaque ville avait son avocat. Et, comme il connaissait bien que les rigueurs passées lui avaient engendré quelque inimitié, pour en purger les esprits de ces peuples et les tenir tout à fait en son amitié, il voulut montrer que, s'il y avait eu quelque cruauté, elle n'était pas venue de sa part, mais de la mauvaise nature du ministre. Prenant là dessus l'occasion au poil, il le fit un beau matin, à Cesena, mettre en deux morceaux, au milieu de la place, avec un billot de bois et un couteau sanglant près de lui. La férocité de ce spectacle fit tout le peuple demeurer en même temps satisfait et stupide. (Le Prince VII).

### COMMENT LES PRINCES DOIVENT GARDER LEUR FOI

*Quomodo fides a principibus sit servanda.*

Il faut donc savoir qu'il y a deux manières de combattre, l'une par les lois, l'autre par la force : la première sorte est propre aux hommes, la seconde propre aux bêtes ; mais comme la première bien souvent ne suffit pas, il faut recourir à la seconde. Ce pourquoi est nécessaire au prince de savoir bien pratiquer la bête et l'homme. Cette règle fut enseignée aux princes en paroles voilées par les anciens auteurs qui écrivent comme Achille et plusieurs autres de ces grands seigneurs du temps passé furent donnés à élever au Centaure Chiron pour les instruire sous sa discipline. Ce qui ne signifie autre chose, d'avoir ainsi pour gouverneur une demi-bête et demi-homme, sinon qu'il faut qu'un prince sache user de l'une ou de l'autre nature, et que l'une sans l'autre n'est pas durable. Puis donc qu'un prince doit savoir bien user de la bête, il en doit choisir le renard et le lion ; car le lion ne se peut défendre des rets, le renard des loups ; il faut donc être renard pour connaître les filets, et lion pour faire peur aux loups.

Mais il est besoin de savoir bien colorer cette nature, bien feindre et déguiser ; et les hommes sont tant simples et obéissent tant aux nécessités présentes, que celui qui trompe trouvera toujours quelqu'un qui se laissera tromper. Il n'est donc pas nécessaire à un prince d'avoir toutes les qualités, mais bien il faut qu'il paraisse les avoir. Et même, j'oserai bien dire que, s'il les a et qu'il les observe toujours, elles lui portent dommage ; mais faisant beau semblant de les avoir, alors elles sont profitables ; comme de sembler être pitoyable, fidèle, humain, intègre, religieux ; et de l'être, mais arrétant alors ton esprit à cela que, s'il faut ne l'être point, tu puisses et saches user du contraire. (Le Prince XVIII).