

Reinhold Wittig

# Ombagui

le jeu favori  
des  
empereurs  
ombagassiens



# Extrait de la Chronique d'Ombagassa

---

**O**mbagui était jadis le jeu favori des empereurs ombagassiens. Un chroniqueur raconte l'histoire suivante sur son origine : un empereur d'Ombagassa avait deux fils, qu'il aimait pareillement. C'est pourquoi, il décida de partager son empire en deux et d'en donner à chacun une moitié (Epoque du premier partage d'Ombagassa). Comme les deux frères s'entendaient bien, ils se mirent d'accord et chacun reçut la part, dans laquelle il pensait trouver ce qui lui convenait le mieux.

**U**ne fois installés, ils se rendirent compte que les affaires d'état de leurs petits royaumes étaient plus difficiles qu'ils ne l'avaient pensé et chacun d'eux pensa en secret que l'autre avait certainement reçu le pays le plus intéressant.

**L**orsqu'ils se rencontrèrent pour la première fois, ils s'en entretenirent et décidèrent d'échanger leurs empires. C'est à cette époque que commencent en Ombagassa les migrations des empereurs, car, à peine avaient-ils déménagé et à peine le changement de gouvernement avait-il porté préjudice aux deux pays, que les deux empereurs pensaient déjà avec tristesse aux empires qu'ils avaient abandonnés et les ré-échangèrent. Comme les deux empereurs et leurs cours étaient presque toujours en train de déménager et n'avaient pas le temps de gouverner, les deux états allaient de plus en plus mal.

Alors le fou du roi imagina un jeu qu'il offrit aux deux empereurs un jour qu'au cours d'un de leurs déménagements ils s'étaient croisés dans l'ancienne capitale impériale.

Ils y jouèrent, et plus ils jouaient, plus le jeu leur plu. Ils appelèrent le fou et lui demandèrent le nom du jeu. Lorsqu'ils apprirent celui-ci (Ombagui, c'est-à-dire Petit-Ombagassa), ils comprirent l'allusion et rirent beaucoup à l'idée de faire de leurs nombreux déménagements un jeu dans lequel on changerait de côté sans arrêt. Ils décidèrent de régner ensemble dans l'ancienne capitale impériale et de ne continuer à déménager que par l'intermédiaire du jeu Ombagui.

\*  
ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ  
ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ ƆƆ



\* Nous regrettons fort de ne pouvoir traduire ces lignes, écrite en vieux ombagassien.

# Ombagui



*Un jeu de tactique à trois dimensions,  
pour deux joueurs à partir de 10 ans,  
de Reinhold Wittig*

*Accessoires: plan, règles du jeu, 24 pions de deux couleurs.*

## RÈGLES DU JEU

### PRÉPARATION

Chaque joueur construit dans son camp des tours avec trois pions de sa couleur (Numéro 1 en dessous, 2 au milieu et 3 en haut).

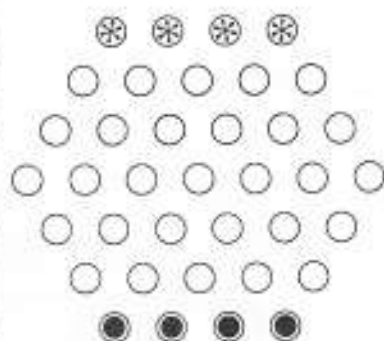
### BUT DU JEU

Le joueur qui réussit à reconstruire ses tours dans le camp adverse a gagné. (1 en dessous, 2 au milieu et 3 en haut).

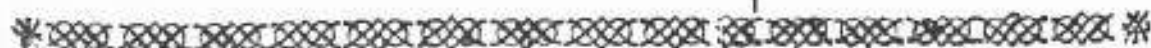
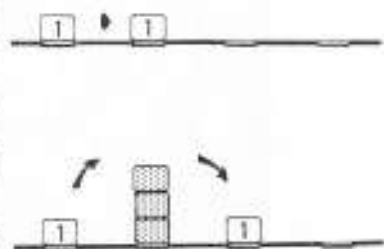
### DÉROULEMENT DU JEU

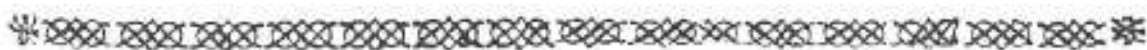
On décide de celui qui commence. Chacun joue à son tour. Un **pion numéro 1** peut avancer d'une case, dans une des cases voisines, dans n'importe quelle direction. Il doit toujours rester au niveau du bas, sur le jeu. Seule exception: le pion numéro 1 peut sauter une tour de 3 pions (3 de ses propres pions, ou bien de l'adversaire, ou bien mélangés), s'il y a une case libre juste derrière la tour. Des sauts en série sont possibles.

### Position de départ

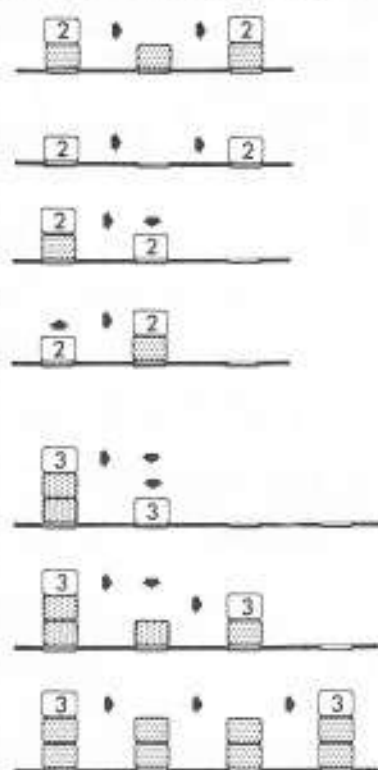


### Façon de jouer





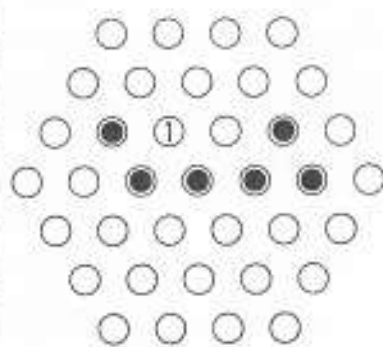
Un **Pion numéro 2** avance de deux pas, à chaque fois. Un pas, c'est aussi un changement de hauteur, de la hauteur d'un pion. Il se déplace donc ou bien de deux cases dans n'importe quelle direction, ou bien il descend d'un pion, ou il monte sur un pion. Il peut se déplacer au niveau inférieur ou au niveau moyen.



Un **pion numéro 3** fait trois pas à chaque fois. Il est le seul à pouvoir se déplacer au niveau supérieur. Les pions 2 et 3 peuvent à chaque fois changer de direction, c'est-à-dire revenir à leur position de départ.

**Blocage:** Si on saute sur un pion adverse, il est bloqué. Le blocage doit être abandonné, si l'adversaire n'a plus de pion libre sur la même rangée ou derrière (par rapport à sa ligne d'arrivée). Le pion 1 est bloqué, lorsque (toujours par rapport à la ligne d'arrivée), il se trouve seul en dernière ligne et ne peut plus avancer, même en faisant des pas sur le côté. Il faut lui libérer le chemin (cela n'est évidemment pas valable, si ce sont des pions de sa propre couleur qui lui barrent la route!).

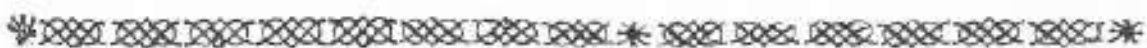
*un 1 bloqué  
Blocage du 1*



Lorsqu'un joueur a reconstruit trois tours, son dernier pion numéro 1 ne peut être bloqué et la quatrième case ne peut non plus être occupée.

Lorsqu'un joueur a terminé ses quatre tours, il a gagné. On peut alors calculer de combien de coups son adversaire a besoin pour terminer les siennes.

Le jeu est rendu plus difficile encore, si on interdit de vérifier en cours de jeu le numéro que porte un pion bloqué.



# Ombagui des rues

*Ce jeu a été rapporté  
lors du dernier voyage à Ombagassa:  
il est joué par les jeunes d'Ombagassa. C'est un  
jeu de tactique pour les grands et les petits.*

Les deux joueurs installent leurs pions d'après le plan ci-joint (les numéros vers le haut, répartition au choix).

On tire au sort pour savoir qui commence.

Les deux joueurs jouent à tour de rôle.

On peut faire avancer un pion d'une case ou bien passer au-dessus d'un pion de l'adversaire, en ligne droite. Ce dernier pion est alors pris. On peut prendre un pion à la fois.

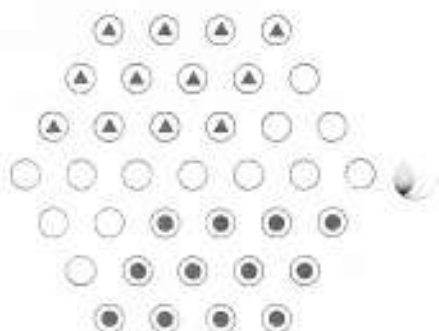
On est obligé de prendre. Si un joueur oublie de prendre, le pion qui aurait dû prendre est perdu.

Pour prendre: un pion 3 peut prendre un pion 3 et 2  
un pion 2 peut prendre un pion 2 et 1  
un pion 1 peut prendre un pion 1 et 3

Un pion est considéré comme perdu et est enlevé du jeu, s'il est complètement encerclé par l'adversaire et coincé dans un coin, sans pouvoir continuer à jouer.

La partie est déclarée nulle, lorsque les deux joueurs terminent avec un pion de même valeur.

Pour gagner, il faut ou bien faire disparaître tous les pions de l'adversaire ou bien les réduire à des pions qui ne peuvent plus être dangereux (Par exemple: un joueur a encore un 3, l'autre deux 2. C'est le trois qui gagne).






# Duombo



*Duo Ombo = jeu ombagassien à deux  
Une partie de tactique  
pour deux joueurs aux nerfs d'acier*



Chacun des deux joueurs prend trois pions d'une couleur, avec les numéros 1, 2 et 3, ainsi que 5 pions de décompte.

- Le jeu consiste à faire 5 moulins. Un moulin est une suite de pions 1, 2 et 3 de la même couleur. On compte le nombre de moulins obtenus avec les pions de décompte.

On décide de celui qui commence et à tour de rôle les joueurs posent leurs pions l'un après l'autre sur le jeu. A part le premier, les pions doivent être posés à côté d'un pion déjà posé.

Il est rare d'arriver à faire un moulin lors de cette première phase du jeu.

Le jeu ne commence vraiment que lorsque les 6 pions sont posés. Il faut alors déplacer deux pions voisins, l'un à soi et l'autre à l'adversaire, comme deux jumeaux, pour les reposer ailleurs. Il faut quand même que les 6 pions restent reliés les uns aux autres. Aucun pion ne doit se trouver isolé!

Au coup suivant, l'adversaire n'a pas le droit de déplacer les jumeaux qui viennent de l'être. Il peut évidemment utiliser l'un d'entre eux pour reconstituer une nouvelle paire de jumeaux. Le but du jeu reste de constituer des moulins.



# Chessom

(Idée de jeu: Uwe Beul)

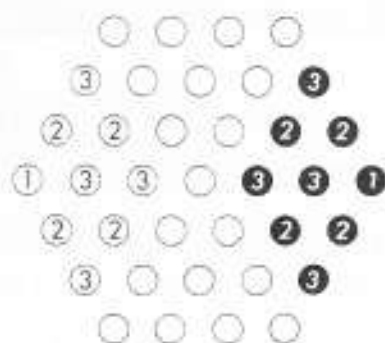
Chess-om = échecs d'Ombagassa.

Un jeu de tactique pour les enfants et les connaisseurs.

Le croquis donne les positions de départ. Le jeu consiste à battre le «1» adverse.

Les pions avancent en ligne droite:

- le «3» de 1, 2 ou 3 cases
- le «2» de 1 ou 2 cases
- le «1» de 1 case seulement.



Tous les pions peuvent prendre, mais seulement à leur distance maximale: le «3» ne peut prendre que s'il rencontre un adversaire à trois cases de lui. Le «1» peut toujours prendre, et le «2» qu'à deux cases.

Les pions ne peuvent pas sauter au-dessus de leurs propres pions, ni des pions adverses.

Comme aux échecs, il faut annoncer si le «1» est menacé, avec le mot «chessom».

La partie est déclarée nulle, s'il ne reste plus que les deux «1». Elle est gagnée, si l'un des joueurs a, en plus, encore au moins un autre pion ou si le «1» adverse est pris.








# La tenaille



*Un jeu de tactique rapide pour deux joueurs.*



Le joueur qui a pris l'autre cinq fois en tenaille a gagné.

Chacun des joueurs prend 6 pions d'une couleur et on décide de celui qui commence.

La **première phase** du jeu consiste à poser à tour de rôle les pions l'un après l'autre sur les cases de son choix. On peut déjà essayer de prendre les pions adverses en tenaille. Un pion est pris en tenaille, lorsqu'il est pris entre deux pions adverses.


La **deuxième phase** du jeu commence lorsque tous les pions sont posés. On peut ou bien faire avancer un pion sur la case voisine, ou bien sauter une fois, en ligne droite, au-dessus d'un pion avoisinant, à soi ou à l'adversaire. Il est interdit de faire plusieurs sauts.

Si on avance ou si on saute par erreur dans une tenaille adverse, le pion est immédiatement pris.

On peut aussi constituer des tenailles doubles.

Lorsqu'un joueur n'a plus que deux pions, lui et son adversaire jouent une fois normalement. Et c'est alors la **troisième phase** du jeu qui commence: chaque joueur peut jouer deux fois de suite (avec un ou deux pions).

Si la troisième phase dure trop longtemps, on peut décider d'utiliser les six cases des coins, pour constituer des tenailles (elles ne seraient donc plus un refuge), ou/et que chaque joueur peut jouer trois fois de suite.

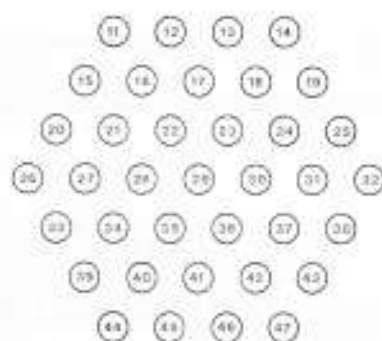


# Ombagui – une partie pour apprendre et aussi ...

On note la partie de la façon suivante :

Les cases du jeu sont numérotées de 11 à 47 (voir croquis). Les pions s'appellent soit C (= clair) 1, 2, et 3 soit F (= foncé) 1, 2 et 3. Le niveau inférieur est désigné par A, le niveau moyen par E et le niveau supérieur par I.

On n'indique que le niveau de la case sur laquelle le pion avance.



Dans cette partie d'apprentissage, les coups désignés par un astérisque sont ceux qui annullent un blocage.

(F3)12 – A17  
(F2)14 – A19  
(F1)14 – A18  
(F1)18 – A24

(C3)47 – A42  
(C2)47 – A43  
(C2)43 – A30  
(C3)46 – A42

(F3)14 – A18  
(F3)18 – E25  
(F3)17 – E30  
(F2)12 – A17

(C3)42 – A25  
(C1)47 – A42  
(C1)42 – A36  
(C1)36 – A29

(F1)12 – A16  
(F1)16 – A22  
(F1)22 – A28  
(F2)17 – A22

(C3)42 – E29  
(C2)42 – A31  
(C1)41 – A35  
(C3)44 – E35

(F3)13 – A18  
(F2)13 – E24  
(F3)11 – A16  
(F1)13 – A17

(C2)46 – A42  
(C1)46 – A41  
(C3)45 – A40  
(C3)35 – A21

(F2)11 – E21  
(F1)28 – A34  
(F1)40 – A44  
(F2)24 – E29

(C2)44 – E35  
(C1)44 – A39  
(C2)45 – A41  
(C1)45 – A40

(F1)11 – A15  
(F1)34 – A40  
(F1)17 – A23  
(F3)25 – I 30

(C3)40 – A20  
(C1)39 – A34  
(C3)29 – A17  
(C2)31 – E24



...pour vous donner l'idée de noter vos bonnes parties.

(F1)23 - A37	(C1)34 - A28	(F2)22 - E28	(C1)40 - A34
(F2)21 - A27	(C2)35 - E27	(F1)37 - A43	(C3)21 - I 28
(F1)15 - A21	(C1)34 - A22	(F1)43 - A47	(C3)28 - E17
(F2)19 - E25	(C3)20 - E16	(F3)18 - E22	*(C3)16 - I 29

(F3)16 - I 22	(C1)35 - A23	(F2)25 - A32	(C3)25 - A13
(F2)32 - A43	(C2)41 - A37	(F3)22 - I 28	(C2)37 - A35
(F2)43 - E47	(C3)13 - I 17	(F3)28 - I 22	(C3)29 - E21
(F2)28 - A34	(C1)23 - A12	(F2)34 - A39	(C2)35 - A33

(F3)22 - E28	(C2)33 - A20	(F3)22 - I 28	*(C3)21 - A16
(F1)21 - A35	*(C2)24 - A19	(F1)24 - A36	(C2)27 - A21
*(F2)29 - E35	(C1)29 - A23	*(F3)28 - A34	(C1)22 - A13
*(F3)28 - A22	(C2)21 - E16	(F1)36 - A42	(C1)28 - A21

*(F3)30 - A36	(C1)23 - A18	*(F3)30 - A43	(C1)18 - A14
(F1)42 - A46	(C2)30 - A18	(F3)36 - A41	(C2)19 - E14
(F2)35 - E46	(C2)18 - E13	(F2)39 - E44	(C1)21 - A15
(F1)35 - A40	(C1)15 - A11	(F1)40 - A45	(C2)20 - A15

(F3)34 - A39	(C2)16 - E12	(F2)27 - A40	(C2)15 - E11
(F3)39 - I 44	(C3)16 - I 11	(F2)40 - E45	(C3)17 - I 14
(F3)41 - I 45	(C3)17 - I 12	(F3)43 - I 47	(C3)17 - I 13

(F3)22 - A42      (F3)42 - I 46      C gagne en 2 coups

