

Les Rois du Champ de Bataille

Une règle de jeu par Chien Sauvage.

Les Rois du Champ de Bataille est une règle de jeu générique, permettant à deux joueurs ou plus de s'affronter, en manipulant des troupes sur une table de jeu à l'aide d'un banal jeu de 54 cartes, sans mettre ni dé.

Le jeu n'est clairement pas une simulation mais juste une boîte à outils pour s'amuser comme on le souhaite avec les figurines que l'on a sous la main, mêlant chance, tactique et gestion de sa main de cartes.

Le nécessaire pour jouer?

Le minimum pour jouer c'est d'avoir un jeu de 54 cartes, une zone de combat divisé en un quadrilatère de 5x5 zones, au moins une figurine par camp, et des marqueurs de dégâts.

Le jeu permet une liberté de taille de figurines, de soclage, et de thème de jeu totale. C'est un excellent moyen de jouer dans un nouvel univers sans apprendre de fastidieux livres de règles.

Il existe deux types de troupes: les unités, obligatoire pour jouer et les spéciaux qui sont optionnels.

Le jeu se joue avec un système de figurines disposées en unité. Une unité est une ou un groupe de figurines qui ne peut se diviser. On peut jouer avec autant d'unité que l'on veut. Une unité a 10 points de vie.

Ex : Un légionnaire romain ou 20 légionnaires romains peuvent constituer une unité.

Ex2 : Un char d'assaut ou 5 cow-boys peuvent constituer une unité.

Il reste préférable pour des raisons esthétiques que les unités soient de tailles homogènes. Deux unités ennemies ne peuvent être sur la même case.

Les spéciaux ne sont pas des unités, par contre ils en font partie intégralement, ou temporairement et apporte un bonus/malus selon la spécificité du thème joué.

Un spécial n'a pas de point de vie et ne peut jamais être seul dans une zone sans unité. Si cela se produit, le spécial est retiré du jeu.

Un spécial accompagne son unité sans coût en carte supplémentaire mais peut avec une carte se déplacer sans son unité pour en rejoindre une autre, tout en respectant la règle, qu'il ne peut être dans une zone inoccupée par une unité alliée.

Ex un général est un spécial qui apporte plus un de dégât au combat.

Comment jouer.

Le jeu permettant toutes les excentricités, pour l'explication des règles de façon didactique, je vais prendre un exemple d'une installation de 40 troupes par camp, ce qui permettra de couvrir l'intégralité des règles.

Les deux joueurs sont de chaque côté de la table. Face à eux ils ont une surface de jeu divisée en 5 cases de largeur par 5 cases de longueur.

Les joueurs peuvent placer leurs figurines sur la bande la plus proche de leur bord de table, ici je place 4 unités par zone, 4 sera le maximum d'unités par zone dans cette bataille.

Début du jeu.

Chaque joueur tire une carte du paquet, (l'as étant la carte la plus faible, le roi la plus forte), le joueur tirant la plus forte sera le premier joueur. Les deux cartes sont défaussées. En cas d'égalité on recommence.

Le placement des décors est libre du moment que les deux joueurs sont d'accord, sinon avant la partie pour chaque zone de la table, distribué deux cartes.

Pour chaque zone de deux cartes de types identiques placé un décor défensif, et chaque zone où il y a au moins un joker placé un décor pénalisant.

La valeur des cartes n'a plus pour la suite du jeu aucune importance, seul le type importe (cœur ou trèfle par exemple).

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Un joueur peut lors de son tour jouer entre zéro ou 5 cartes sachant qu'il ne peut jamais en avoir plus de 5 en mains et qu'il ne peut en piocher que deux à la fin de son tour de jeu.

Un joueur peut défausser le nombre de carte qu'il désire.

Une carte ne permet de se déplacer ou d'attaquer que vers une case adjacente.

Les cartes carreaux : frappe l'ennemi en verticale ou à l'horizontale.

Les cartes cœurs : frappe l'ennemi en diagonales.

Les cartes piques : déplace toute ou partie de nos unités d'une case verticale ou horizontale.

Les cartes trèfles : déplace toute ou partie de nos unités en diagonale.

Une carte ne permet qu'une et une seule direction. Par exemple, si nous avons 4 unités dans une case ex ; cœur et trèfle et que l'on joue un pique, une, deux, trois ou quatre unités peuvent se déplacer, mais celles qui se déplacent iront toutes dans la même direction.

Une frappe peut soit retirer des points de vie à un adversaire soit le faire reculer dans le sens de la frappe. Un recul est impossible dans une zone occupée même partiellement.

Calcul des touches.

Pour attribuer des dégâts, on compte 1 touche par unité présente dans la zone, plus le bonus/malus d'un spécial s'il est présent, et une touche supplémentaire par unités en soutien, c'est à dire dans une zone adjacente à celle qui frappe.

Les touches sont toujours attribuées à l'unité la plus blessée de la zone. Une unité qui n'a plus de points de vie est retiré du jeu, les points éventuellement excédentaires sont répartis sur une autre unité de la zone.

Tir a distance.

Un joueur peut effectuer des tirs à distance selon le même principe de frappe, sauf qu'il doit jouer deux cartes rouges de même type (carreau ou cœur). Le calcul des dégâts est identique à la formule pour le corps à corps. Un tir ne peut passer par une case occupée, par un obstacle ou une troupe. La portée de tir est limitée à 5 cases.

Les décors.

Un obstacle coupe les lignes de tirs (ex maison, bois, colline).

Une unité dans un décor défensif annule un point de dégât.

Une unité dans un décor pénalisant (rivière marais) augmente ses touches de 1 point de vie.

On peut traverser en diagonale entre deux troupes ennemies, ou entre deux décors, ou une troupe ennemie et un décor.

Règles spéciales.

Sabotage : un joueur peut défausser trois cartes pour voir son adversaire en défausser deux.

Le contre : Un joueur, lors du tour de son adversaire, peut annuler une de ses cartes en défaussant lui-même deux cartes. La carte annulée peut être remplacée par une autre carte de la main du joueur s'il le peut.

Traîtrise : La carte joker permet d'annuler une carte jouée par l'adversaire, et peut donc annuler une combinaison de carte comme un tir ou un sabotage, elle se joue lors du tour de l'adversaire. La carte annulée peut être remplacée par une autre carte de type identique de la main du joueur s'il le peut.

Débandade : un joueur qui ne joue aucune carte soit volontairement, soit parce qu'il ne peut pas, retire sur chacune des zones qu'il occupe 1 point de vie.

Coup d'éclat : Une unité et une seule, peut faire un coup d'éclat en jouant deux cartes de couleurs différentes mais ayant la même direction.

Une couleur noir et rouge double le déplacement.

Une couleur rouge et noir double les dégâts.

Un contre annule la première carte, la deuxième carte n'est plus active sauf si la carte contrée est remplacée.

Soin : On peut jouer deux cartes noires pour récupérer sur une case deux points de vie.

Marqueurs de vie : Il est conseillé d'avoir, pour chaque troupe, les marqueurs suivant pour les troupes: deux jetons de 1, un jeton de trois, et un jeton de 5.

Vous trouverez plusieurs scénarios dans la rubrique les rois du champs de bataille du blog.

<http://bobouest.canalblog.com/>

Amusez vous bien !