

Les Rois du Champ de Bataille

Philosophie du jeu.

Après plusieurs écritures de cette règle du jeu, il s'avère nécessaire d'en expliquer avant tout l'origine et la philosophie, du simple fait qu'elle ne s'appuie pas sur les fondamentaux classiques des jeux de figurines comme les caractéristiques de figurines ou de troupes des jeux.

Ce jeu est né de plusieurs frustrations. La première était du point de vue du joueur, c'était de réapprendre tout un tas de nouvelles règles de jeux, car aucune ne couvrait toutes les périodes et tous les univers. Au-delà d'être fastidieux, chaque apprentissage demandait une connaissance pointue de détails, des FAQ, et obligeait à se tenir à jour de nombreux errata.

Le second point était ma frustration de figuriniste à ne jamais pouvoir jouer les figurines que j'aimais ou alors pouvoir les jouer mais pas autant que j'en voulais.

C'est donc de ce constat que je suis parti pour créer cette règle qui allait me permettre toutes les fantaisies et tous les rapports de forces logiquement inéquitables ou étranges, par une approche conceptuelle différente des jeux que je qualifie de classiques.

Après plusieurs essais de système plus ou moins réussis, surtout moins, c'est en découvrant des articles sur la théorie quantique que l'idée d'une approche globale m'est venue. Sans m'en douter immédiatement, cette approche, je l'avais intuitivement déjà explorée sur un petit jeu qui avait bien marché à l'époque, les Rois du Ring.

Rapidement après quelques tests, une version champ de bataille du jeu tournait sur ma table, et après de longues semaines de tests, une version épurée naissait. Le jeu était bon et amusant mais il avait le défaut de sa conception, c'est à dire que s'il était adaptable à tous les univers, il n'avait en lui aucune profondeur sur les univers.

Pour corriger ce fait, je ne voulais pas retomber sur la spécialisation de troupe qui aurait demandé des listes d'armées et revenir au style classique. J'ajoutais par le même principe de globalisation des thématiques qui allait donner son sel à la nouvelle version et surtout permettait aux joueurs de voir des oppositions de styles dans les affrontements.

C'est aujourd'hui ce jeu que je vous présente.

Les Rois du champ de Bataille

Les Rois du champ de bataille est une règle de jeu de figurines pour deux joueurs, se jouant avec des cartes, des actions et des ordres, sans dé ni mètre.

Le format de jeu est variable pouvant aller d'un affrontement de deux figurines à beaucoup plus. Le jeu est calibré pour un format allant de 4 unités par zones, un peu moins ou un peu plus ne change rien, mais beaucoup plus change le rapport de force entre soutien et unité en attaque. Dans le fond, cela ne pose pas de réel problème, mais change les tactiques à employer.

À noter que l'explication des règles est basée sur le format classique de 4 unités par zone pour un souci de clarté.

Le jeu se joue sur une surface de jeu divisée en 25 zones, soit 5 cases de longueur par 5 cases de largeur. La taille des cases est laissée libre, puisqu'il dépendra de la taille des figurines utilisées et éventuellement du soclage de chacun. Toute fois prévoyez qu'il faut pouvoir mettre sur une case éventuellement un petit décor et 4 unités.

La règle

Il existe deux types de cartes pour jouer aux Rois du champ de bataille. Les cartes d'actions qui sont un banal jeu de 54 cartes et les cartes ordres spécifique à ce jeu qui seront choisies par le joueur en début de partie.

Les cartes actions. Les cartes actions servent à activer des troupes, les cartes rouges servant à frapper une case adjacente, les cartes noires à se déplacer d'une case. Les cartes cœur frappent orthogonalement alors que les cartes carreaux frappent en diagonale. Les cartes piques permettent de bouger orthogonalement d'une case, les cartes trèfles de bouger d'une case en diagonale.

Une carte indique 4 directions possibles, une fois que le joueur en choisit une, les trois autres sont exclues pour cette carte. Un joueur pourra alors déplacer ou attaquer avec tout ou partie de ses unités, mais dans une seule direction unique par carte jouée.

Les cartes ordres. Les cartes ordres sont des cartes thématiques qui correspondent à des schémas de tactiques que les généraux ont préparés avant la bataille, les joueurs auront 6 cartes en début de partie qu'ils montreront à leur adversaire, puis avant de jouer n'en choisiront que trois qu'ils pourront activer en dépensant n'importe quelle carte action.

En début de son tour, un joueur peut décider si son ordre passe du côté actif, c'est-à-dire face visible, ou face cachée, c'est-à-dire retourné. Un ordre face visible fait jouer les bonus et malus qu'il apporte, face cachée la règle normale s'applique.

Un général va donc appliquer au mieux ses ordres pour bénéficier des bonus et éviter les malus. Un ordre ne peut être changé, ou passer de l'état actif ou passif qu'en début de tour avant de jouer n'importe quelle carte action. Changer un ordre coûte une carte, que l'on peut poser immédiatement sur la face que l'on souhaite. Poser un nouvel ordre du côté actif ou passif ne coûte rien. Changer de face un ordre ne compte pas comme une action de jeu.

Les unités.

Une unité est une troupe composée d'un ou plusieurs éléments qui représentent une force de X. Chaque unité est de Force X, elles sont donc égales que se soit au combat ou en déplacement.

Si cela peut paraître étrange qu'un blindé par exemple ne soit pas plus rapide qu'un fantassin, l'explication est la suivante. Un nombre incalculable de paramètres peuvent être pris en compte pour simuler une réalité, cette réalité infiniment complexe n'est pas jouable sur une table de jeu, ce qui compte au final c'est ce qu'une unité arrive à faire, ce qu'elle ne fait pas est délibérément écarté et non simulé pour accélérer le jeu.

Imaginez que vous ayez 40 soldats frappés à l'épée sur 40 autres. Un jeu classique ferait lancer 40 jets de dés par exemple, avec les Rois du champ de bataille, on sait qu'on a qu'une carte rouge qui correspond à des dégâts, il suffit juste de désigner là où il y a les morts.

Le jeu ne prend en compte que les réussites excluant les échecs de la résolution, ce qui ne veut pas dire que sur le champ de bataille certaines troupes ne font rien c'est juste que pour le tour, elles n'ont rien fait de significatif.

Une unité est donc une figurine ou un groupe de figurines de Force X, chaque unité a le même potentiel et dispose d'un nombre de points de vie égal à 10.

Dans certains scénarios le nombre de point de vie peut varier en fonction de la thématique et de des protagonistes et du scénario

Les spéciaux.

Un spécial n est pas une unité mais un élément de jeu qui va modifier en partie le comportement d'une unité a laquelle le spécial est rattaché.

Le spécial peut être un leader, une arme magique, un médecin etc..., le spécial peut se déplacer avec les unités qui l accompagne ou seul en jouant une carte d action, mais un spécial ne peut jamais être seul sans unité dans une zone sinon il est retiré du jeu.

Comment jouer.

Vous avez devant vous une table de jeu et un paquet de carte actions, un joueur pioche une carte du paquet, si c est un joker recommencer. Si le joueur tire une carte rouge il devient le joueur rouge sinon il sera le joueur noir. La couleur du joueur n a pas d importance et n a pas d effet sur le jeu mais simplifie l'explication.

Le joueur rouge déploie ses troupes au sud c'est a dire la bandes de 5 zones la plus proche de lui, le joueur noir fait de même au nord.

Commencer par distribuer deux cartes par zone sur la surface de jeu. Si un joker est tiré placé un élément de décors pénalisant pour les deux joueurs (voir détails dans la sections décors). Pour chaque symbole identique (deux cœurs par exemple), le joueur qui a la couleur place un décors au choix dans les décors possible pour le thème choisi.

Ramassez ensuite les cartes une fois que tout est placé, mélangé et distribué 5 cartes aux joueurs ce qui sera leur main de départ.

Une fois le décors posé chaque joueur va montrer les 6 cartes d ordres qu il va jouer à son adversaire, il n en gardera que trois et en placera une devant lui face active ou face caché comme il le souhaite.

Début de partie, un des joueur pioche une carte si elle est rouge le joueur rouge commence si elle est noir c est donc au joueur noir de jouer.

Jouer les cartes actions et ordres.

Au début de la phase de jeu, un joueur doit commencer par soit activer ou désactiver son ordre soit le changer en dépensant une carte action, il peut reprendre la même carte qu il vient de retirer s il souhaite bluffé.

Ensuite le joueur peut jouer autant de cartes qu il souhaite dans la limite de sa main, sachant qu a la fin de son tour il ne pourra en piocher que deux. Piocher des cartes, met fin au tour, la main passe alors au joueur suivant qui peut a son tour jouer son ordre et ses cartes actions.

Le combat.

Une unité qui est adjacente a une autre peut l'attaquer, pour se faire elle joue une carte rouge dans l orientation de l adversaire. L'unité qui attaque compte un point de dégât par unités présentes sur la zone plus un point par zone allié adjacente a l'unité qui attaque, c est ce qu on appelle le soutien.

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. Quelque soit les bonus défensif, une carte d'attaque fait toujours un point de dégât. Il est possible que plusieurs unités d'une zone soient blessées au cas où le nombre de pertes est identique, c'est au défenseur de choisir où les nouvelles pertes sont à placer en priorité

Effet spéciaux.

Tir à 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.

La Poussé : Le joueur qui attaque peut décider d'utiliser sa carte rouge d'attaque comme une poussée c'est à dire qu'il va faire reculer l'adversaire hors de sa zone à l'opposé du sens de l'attaque du moment que la zone arrière est franchissable et puisse accueillir la totalité des unités repoussées. Contrairement à une attaque normale, l'assaillant ne fait qu'un point de dégât par contre il subit les dégâts de l'unité qui occupe le terrain convoité à raison de 1 point par unité présente. L'attaquant n'avance pas il lui faudra une autre carte pour prendre la position vide.

Si l'adversaire est contre le bord de table on ne peut pas le sortir la poussée n'est donc pas possible

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

Le contre: Lors du tour de son adversaire, un joueur peut annuler une des cartes jouées en défaussant lui-même deux cartes. La carte annulée peut être remplacée par une autre carte de la main du joueur actif, s'il le peut. Cette carte peut être de nouveau annulée par le défenseur s'il a suffisamment de carte.

On peut donc annuler une combinaison de carte comme un tir ou une ruse. L'annulation se joue lors du tour de l'adversaire.

La carte joker se joue seul et équivaut à un contre.

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

Soin : On peut jouer deux cartes noires de même type pour récupérer sur une zone autant de point de vie qu'il y a d'unité sur la zone.

Défausse. Un joueur peut jeter une carte dans la pile de défausse sans faire d'action de jeu, cela compte comme une action de jeu et n'entraîne pas la désorganisation

Les décors.

Les cartes décors

Se sont les types de décors que les joueurs peuvent utiliser pendant leur bataille, soit par rapport au thème soit de façon aléatoire et cela donne les bonus malus de chaque zone.

Il existe plusieurs types de décors, caractérisés par des états et bloquant ou non les lignes de vue.

Un décor est un élément dominant de la zone, certaines zones peuvent avoir un petit bâtiment ou un arbre sans avoir le statut de forêt ou de bâtiment défensif, c'est au joueur qui place le décor de la qualifier.

Le décor bloquant : il ne permet pas de passer au travers, à tout type d'unité. Il peut être partiel en longeant un ou plusieurs bords de la zone ou total, interdisant l'accès complet à la case.

Le décor franchissable : La case est accessible mais peut suivre le scénario demandé de jouer un type de carte spécifique pour y entrer ou sortir.

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

Le décor défensif : il annule une touche dégât, mais peut avoir d autres effets suivant les scénarios

Le décor pénalisant : il augmente l effet d une touches, mais peut avoir d'autres effets suivant le scénario

On peut traverser en diagonale entre deux troupes ennemies, ou entre deux décors , ou une troupe ennemie et un décors, mais pas entre deux terrains bloquants.

Exemple de décors et effet type

Bois et foret 1 point de protection, bloque les ligne de vue

Bâtiment ou fortification 2 points de protection, bloque les lignes de vue

Marécage, étendu d eau , zone escarpée 1 point de dégât supplémentaire

Courant d eau rapide, 1point de dégât en fin de tour par unité dans la zone

Les lignes de vue

Une unité peut voir si aucun obstacle n entrave sa ligne de vue comme les bâtiments, bois ou foret, ou encore collines. On ne voit pas non plus a travers les unités amies ou ennemies.

Objectif de la bataille

Il faut être le premier a faire passer l ennemi a moins de 10 unités

Les thèmes d'armées

Grèce antique

1 **Mur de bronze**. L'unité qui touche le bord droit du plateau de jeu ainsi que toutes les unités ayant sur leur gauche une unité ami bénéficie d un +2 défensif.

2 **Spartiate**. L unité situé le plus a droite du champ de bataille bénéficie d un bonus d élite lorsqu'elle frappe, compter deux fois le nombre d unité sur la zone et ajouté ensuite les bonus des zones adjacentes

3 **Thébain**. L unité si elle est soutenu par une unité derrière elle peut faire une poussé comme d'ordinaire mais avancera pour prendre la zone gratuitement, l'unité en soutien ne bougera pas. Cette action ne peut pas être faite sur une zone de décors.

4 **Phalange**, l unité attaque normalement mais inflige en plus une touche a chaque zone ennemies adjacentes non attaquées

5 **Marathon**. Les deux unités les plus en pointe longeant le bord de table droit et gauche peuvent repartir les dégât sur des unités adjacentes

6 **Philipidès**. Une unité peut avancer de deux zones avec une seule carte noir en contre partie elle perd un point de vie par unité qu elle déplace.

Rome république.

1 **Recrutement**. Rome peut si elle fait une action de soigner sur sa ligne de déploiement, doublé le gains du soin.

2 **Pilum**. A chaque fois que Rome annule une action adverse, toutes les unités ennemi adjacente avec une unité romaine perd un point de vie.

3 **SPQR.** Les romains peuvent défausser deux cartes noires de même direction pour attaquer une zone adjacente, mais ils ne peuvent plus alors bouger ni se attaquer avec des cartes rouges.

4 **Légions** : Les romains peuvent amener une unité en plus sur une zone et passer à 5 unités maximum par zone, si cette ordre est retiré alors que 5 unités sont encore dans la zone retiré immédiatement l'unité la plus blessé et compter la comme perte.

5 **Diplomatie.** Les romains peuvent annuler une carte adverse mais passe immédiatement leur ordre en passif

6 **Permutation** En fin de tour, les romains peuvent permuter une unité avec une autre d'une zone adjacente, si l'une des unités n'est pas blessé, l'autre unité permuté peut récupérer un point de vie

Carthage

1 **Hannibal.** Les ruses retirent deux points de vie par zone occupé par l'adversaire

2 **La charge des Éléphant.** Toutes les attaques double les dégâts, si l'attaque est contré c'est la zone carthaginoise qui est normalement blessé, la carte est immédiatement retournée sur sa face passive après l'attaque réussie ou non

3 **Sens du commerce.** Le joueur carthaginois retourne la première carte du paquet et la joue comme si elle était de sa main, s'il ne peut la jouer il perd son tour.

4 **La traversé des Alpes** . Pour chaque carte noire jouée déplacé deux zones, il est impossible d'attaquer au corps à corps avec cet ordre actif, mais on peut tirer

5 **Mercenaire.** Lors d'une attaque en plus piocher 3 cartes, si la majorité sont de votre couleur doublé les dégâts sinon prenez autant de dégâts que d'unités ennemi dans la zone visé

6 **Embusquer.** refaites vous immédiatement une main de 5 cartes et défausser définitivement cet ordre et passer votre tour.

Gaulois

1 **Impétueux.** Après la première attaque, si une seconde est rejoué sur la même zone par la même unité, doublé la valeur de soutien de l'unité qui attaque

2 **Infiltré.** Vous pouvez demander à votre adversaire de voir sa carte d'ordre ou sa main d'action, vous retourner immédiatement votre ordre sur son côté passif

3 **Barbare.** Le joueur gaulois ne peut pas être désorganisé puisqu'il ne l'a jamais été.

4 **Raid.** Une troupe d'une zone sans soutien peut frapper toutes les unités ennemies adjacentes.

5 **Échanges de cultures.** Le joueur gaulois peut imiter l'ordre actif de l'adversaire

6 **Folie meurtrière** Lors du tour de l'adversaire lors d'un combat le joueur gaulois peut jouer deux cartes pour faire une attaque avant le joueur attaquant, Cette carte ordre n'autorise pas à jouer de contre.

<u>Grèce antique</u>	<u>Rome république.</u>	<u>Carthage</u>	<u>Gaulois</u>
<p>Mur de bronze. L'unité qui touche le bord droit du plateau de jeu ainsi que toutes les unités ayant sur leur gauche une unité ami bénéficie d'un +2 défensif.</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>Recrutement. Rome peut si elle fait une action de soigner sur sa ligne de déploiement, doubler le gain du soin.</p> <p style="text-align: right;">R</p>	<p>Hannibal. Les ruses retirent deux points de vie par zone occupée par l'adversaire</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Impétueux. Après la première attaque, si une seconde est jouée sur la même zone par la même unité, doubler la valeur de soutien de l'unité qui attaque</p> <p style="text-align: right;">GA</p>
<p>Spartiate. L'unité située le plus à droite du champ de bataille bénéficie d'un bonus d'élite lorsqu'elle frappe, compter deux fois le nombre d'unités sur la zone et ajouter ensuite les bonus des zones adjacentes</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>Pilum. À chaque fois que Rome annule une action adverse, toutes les unités ennemies adjacentes avec une unité romaine perd un point de vie.</p> <p style="text-align: right;">R</p>	<p>La charge des Éléphants. Toutes les attaques doublent les dégâts, si l'attaque est contrée c'est la zone carthaginoise qui est blessée, la carte est immédiatement retournée sur sa face passive après l'attaque réussie ou non</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Infiltré. Vous pouvez demander à votre adversaire de voir sa carte d'ordre ou sa main d'action, vous retourner immédiatement votre ordre sur son côté passif</p>
<p>Thébain. L'unité si elle est soutenue par une unité derrière elle peut faire une poussée comme d'habitude mais avancera pour prendre la zone gratuitement, l'unité en soutien ne bougera pas. Cette action ne peut pas être faite sur une zone de décor.</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>SPQR. Les Romains peuvent défausser deux cartes noires de même direction pour attaquer une zone adjacente, mais ils ne peuvent plus alors bouger ni se attaquer avec des cartes rouges.</p> <p style="text-align: right;">R</p>	<p>Sens du commerce. Le joueur carthaginois retourne la première carte du paquet et la joue comme si elle était de sa main, s'il ne peut la jouer il perd son tour.</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Barbare. Le joueur gaulois ne peut pas être désorganisé puisqu'il ne l'a jamais été.</p> <p style="text-align: right;">GA</p>

<p>Phalange, 1 unité attaque normalement mais inflige en plus une touche a chaque zone ennemies adjacentes non attaquées</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>Légions : Les romains peuvent amener une unité en plus sur une zone et passé à 5 unités maximum par zone, si cette ordre est retirer alors que 5 unités sont encore dans la zone, retiré immédiatement l'unité la plus blessé et compter la comme perte.</p>	<p>La traversé des Alpes . Pour chaque carte noire joué déplacé deux zones, il est impossible d'attaquer au corps a corps avec cet ordre actif, mais on peut tirer</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Échanges de cultures. Le joueur gaulois peut imiter l'ordre actif de l'adversaire</p> <p style="text-align: right;">GA</p>
---	---	---	--

<p>Marathon. Les deux unités les plus en pointe longeant le bord de table droit et gauche peuvent repartir les dégât sur des unités adjacentes</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>Diplomatie. Les romains peuvent annuler une carte adverse mais passe immédiatement leur ordre en passif</p> <p style="text-align: right;">R</p>	<p>Mercenaire. Lors d'une attaque en plus piocher 3 cartes, si la majorité sont de votre couleur doublé les dégâts sinon prenez autant de dégâts que d'unités ennemi dans la zone visé</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Folie meurtrière Lors du tour de l'adversaire lors d'un combat le joueur gaulois peut jouer deux cartes pour faire une attaque avant le joueur attaquant, Cette carte ordre n'autorise pas à jouer de contre.</p> <p style="text-align: right;">GA</p>
---	---	---	--

<p>Philipidès. Une unité peut avancer de deux zones avec une seule carte noir en contre partie elle perd un point de vie par unité qu'elle déplace.</p> <p style="text-align: right;">G</p>	<p>Permutation En fin de tour, les romains peuvent permuter une unité avec une autre d'une zone adjacente, si 'une des unités n'est pas blessé, l'autre unité permuté peut récupérer un point de vie</p> <p style="text-align: right;">R</p>	<p>Embusquer. refaite vous immédiatement une main de 5 cartes et défausser définitivement cet ordre et passer votre tour.</p> <p style="text-align: right;">C</p>	<p>Raid. Une troupe d'une zone sans soutien peut frapper toutes les unités ennemies adjacentes.</p> <p style="text-align: right;">GA</p>
---	--	---	--