

Jeu de stratégie

I. But du jeu :

- 2 joueurs :

Détruire le drapeau du joueur adverse, ou prendre tous les pions de votre adversaire ayant la capacité de prendre votre propre drapeau.

- 3 joueurs :

Les joueurs de cotés : Prendre le drapeau du joueur du coté opposé.

Le joueur central : Prendre l'un des 2 drapeaux au choix (le joueur central n'a pas de drapeau).

La partie s'achève alors lorsque 2 joueurs n'ont plus de pion capable de prendre le drapeau adverse ou lorsque l'un des 2 drapeaux est pris.

- 4 joueurs :

Mode par équipe : Prendre les 2 drapeaux de l'équipe adverse.

/!\ si l'un des joueurs perd son drapeau il ne perd pas la partie mais tous ses officiers sont automatiquement détruits.

Mode sans alliance :

Simple :

Être le premier à prendre l'un des drapeaux. La partie s'achève alors.

Survivant :

Être le dernier joueur avec des pions capables de prendre le drapeau ou prendre tous les drapeaux adverses.





II. Plateau et placement :

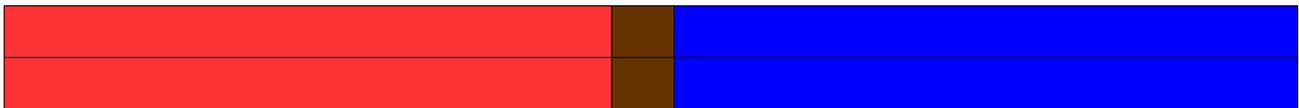
Le plateau contient 3 types de cases et 2 à 4 zones en fonction du nombre de joueurs.

- Les cases vierges sans particularité.
- Les rivières qui ne peuvent pas être utilisées.
- Les ponts permettent de franchir les rivières, ils sont neutres au début de la partie sauf dans le mode 3 joueurs.

- 2 joueurs :

Chaque joueur place ses pions comme il le souhaite de son côté du terrain sans prendre en compte les autres zones.

Mode rapide : supprimer les 2 dernières lignes du plateau.



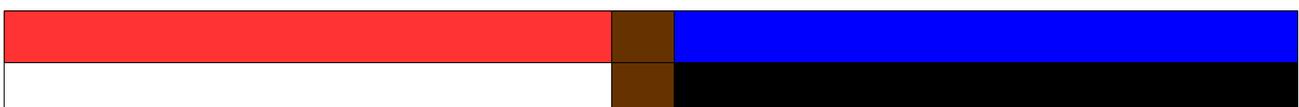
- 3 joueurs :

La zone bleu du milieu est prise par le joueur central, pont compris.



- 4 joueurs :

La ligne rouge sépare chaque camp en 2, chaque joueur place ses pions dans son quart de terrain, les ponts sont neutres.





III Les pions :

Chaque pièce possède jusqu'à 2 actions, sauf les cavaliers qui en ont 4.

Chaque pièce à le droit à 1 attaque au maximum, et le reste de ses actions sont alors des déplacements.

Exemple :

pour un pion classique : 1 déplacement puis attaque / 1 attaque puis un déplacement / 2 déplacement / 1 seule attaque ou un seul déplacement on ne peut pas passer son tour (ne pas faire d'action).

On distingue des pièces obligatoires dont le nombre est imposé à des pièces spéciales qui peuvent être choisies.

- Les pièces obligatoires :

 **Soldat** : > aux espions uniquement. Peut prendre le drapeau.

 **Drapeau** : Possède seulement 1 déplacement. Peut être pris par les soldats, le sniper (à distance ou non), les mines (adverse ou non), les espions , ou les éclaireurs. Si le drapeau est attaqué par une pièce qui ne peut pas le prendre il est juste révélé et il ne se passe rien de plus.

Les officiers : > Cavalier , éclaireur, sniper, soldat

|| Lieutenant < Généraux * < ** < *** < **** < *****

- Les pièces spéciales :

 **Espion** : > officiers, cavalier, sniper ; peut prendre le drapeau.

 **Sniper** : > soldat, peut faire exploser les mines (adverse ou non) peut prendre le drapeau.

Le sniper a une portée de 8 cases en ligne droite (pièce à la 8^e case) Si le sniper tire sur une pièce plus forte que lui, il est tué. Il peut tirer à distance sur le drapeau (et ainsi le détruire)

 **Mine** : Lorsqu'elle est attaquée, elle explose sur 9 cases (toutes les case autour de la mine) toute les pièces (adverses ou non) sont détruites, hormis les éclaireurs, si un éclaireur attaque une mine elle est simplement désactivée et détruite sans exploser. Elle peut faire exploser le drapeau. Elle ne peut pas se déplacer.

 **Cavalier** : > éclaireur, sniper, soldat. Ne peut pas prendre le drapeau. Peut faire 4 actions (1 attaque maximum)

 **Éclaireur** : Désactive les mines, > espion ,sniper, soldat, il peut prendre le drapeau. Peut être sacrifié (il ne peut pas attaquer avant) pour révéler la position de n'importe quelle pièce dans le camp ou il est sacrifié.





IV nombre de pièces :

- à 2 joueurs :

- Mode complet :

30 pièces :

12 soldats, 7 officiers (2 lieutenants) et un drapeau obligatoire.

Choisir 10 pièces spéciales parmi :

4 cavaliers, 4 éclaireurs, 4 mines, 2 snipers, 2 espions.

- Mode rapide :

15 pièces :

6 soldats , 3 officiers (2 lieutenants => *) 1 drapeau obligatoire.

Choisir 5 pièces spéciales parmi :

3 cavaliers, 3 éclaireurs, 3 mines, 1 sniper et 1 espion.

- à 3 joueurs :

20 pièces :

8 soldats, 5 officier (2 lieutenants => ***)

et un drapeau obligatoire (sauf joueur central),

Choisir 6 pièces spéciales parmi :

3 cavaliers, 3 éclaireurs, 3 mines, 2 snipers et 2 espions.

- à 4 joueurs :

15 pièces :

6 soldats , 3 officiers (2 lieutenants => *) et un drapeau obligatoire.

Choisir 5 pièces spéciales parmi :

3 cavaliers, 3 éclaireurs, 3 mines, 1 sniper et 1 espion.

