

Strategiksa

Règles du jeu

Présentation

Strategiksa est un jeu de stratégie médiéval au tour par tour. Il se veut à la fois simple et universel (comme, par exemple, le traditionnel jeu des échecs), tout en se dotant d'une profondeur et d'un aspect "roleplay" proposés par des jeux plus complexes tels que Risk®.

Matériel

- Un plateau de 10x10 cases, réparties en zones de 2x2 cases. Chaque zone ainsi formée est composée de cases uniquement blanches ou uniquement noires, de manière alternée (cf schéma 1).

Des variantes de cette carte sont possibles afin de diversifier les possibilités stratégiques du jeu, par exemple en dessinant des « montagnes » que les pions ne pourront pas traverser (cf schéma 2).

- Pour chaque joueur : des pions d'une couleur donnée, différents pour chaque type d'unité :

Roi (un seul).

Infanterie (une vingtaine).

Cavalerie (une vingtaine).

Archerie (une vingtaine).

Seigneurs (une vingtaine).

- 3 joueurs ou plus.

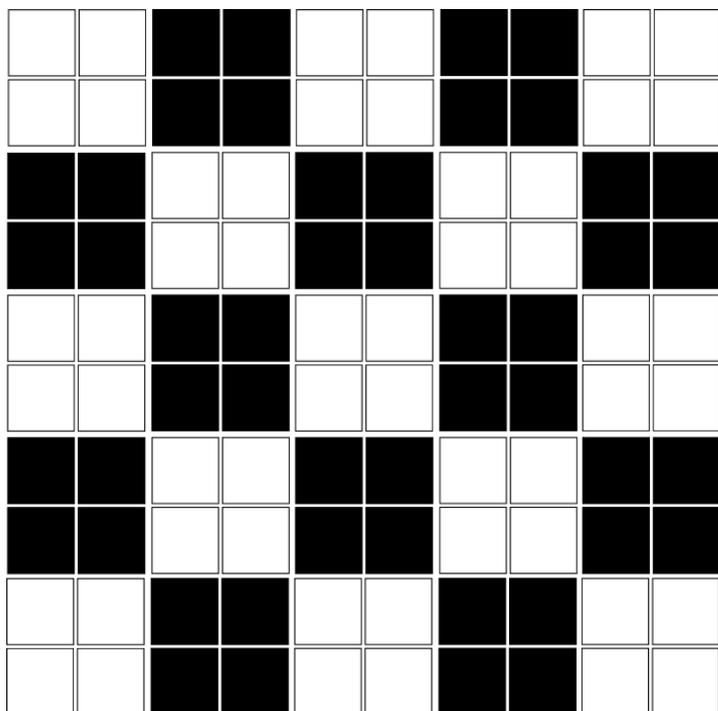


Schéma 1 : Carte classique

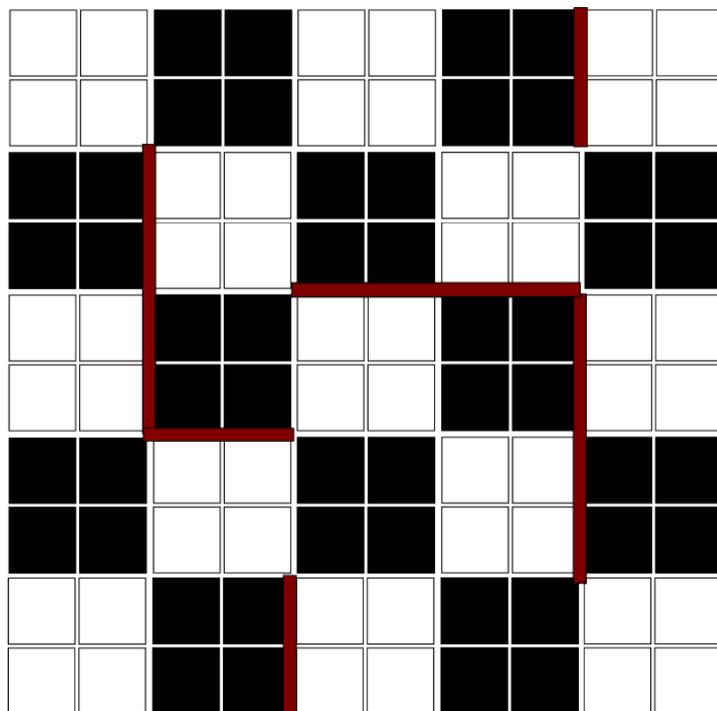


Schéma 2 : Carte avec obstacles

Règles

Mise en place du jeu

Le joueur qui commence est désigné, par exemple le plus jeune ou bien celui qui obtient le plus grand score en lançant deux dés. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun leur tour, les joueurs disposent ensuite l'ensemble de leurs pièces. C'est à dire : leur roi, plus 10 autres pièces de leur choix, une cavalerie comptant pour 2 pièces. Les pièces d'un joueur doivent toutes être placées sur une même zone, laissée libre par les joueurs précédents.

Tour de jeu

- Au début de son tour, le joueur obtient des renforts, qu'il peut placer librement sur les cases amies, c'est à dire les cases appartenant aux

zones que lui, son suzerain ou un de ses vassaux contrôle.
Il a le droit à une unité de renfort par zone contrôlée, en comptant toujours une cavalerie comme deux renforts.

Une zone est considérée comme contrôlée lorsqu'il n'y a que des pions alliés (c'est à dire des pions du joueur et de ses vassaux) qui la peuplent, répartis sur au moins 2 de ses 4 cases.

Si ce contrôle fait entrer en jeu des pions d'un vassal, c'est toujours le suzerain qui sera considéré comme le contrôleur de la zone, c'est-à-dire que c'est lui et lui seul qui bénéficiera des renforts qu'elle générera.

Lors du premier tour de jeu, chaque joueur ne contrôle donc qu'une seule zone, et n'a la droit qu'à une unité de renfort.

- Le joueur peut alors muter autant d'unités de cavalerie (qu'elles viennent d'être posées sur le plateau ou non) qu'il le souhaite en unités d'infanterie ou d'archerie.
- A tout moment, les différents joueurs peuvent essayer de négocier, en public ou en secret, des pactes et alliances avec les autres joueurs. Ces pactes peuvent être honorés ou bien trahis : il en est à chacun de se forger sa réputation de traître ou d'honnête homme !
- Pendant son tour, le joueur peut déplacer ses pions. Les unités d'infanterie, d'archerie et les seigneurs peuvent se déplacer d'une case, diagonales incluses. Les cavaleries et le roi peuvent se déplacer d'une case ou deux. Se déplacer sur une case où sont stationnées des unités ennemies conduit à l'arrêt de l'unité sur cette case jusqu'à la fin du tour (même si il restait une case de déplacement pour les unités de cavalerie ou le roi), et au déclenchement d'une bataille. Il peut y avoir plusieurs cases de bataille pour un même tour de jeu.
- A la fin du tour, l'ensemble des batailles déclenchées est mené. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Bataille

- Le joueur défenseur (celui dont ce n'est pas le tour) choisit un de ses pions parmi ceux stationnés sur la case de la bataille courante. Puis c'est au tour du joueur attaquant de choisir un de ses pions. Un combat s'ensuit alors entre les deux unités, selon le rapport de force suivant :
 - * L'infanterie bat la cavalerie
 - * La cavalerie bat l'archerie
 - * L'archerie bat l'infanterie
 - * Deux pièces identiques sont détruites toutes les deux
 - * Le roi bat tout le monde

L'unité battue est retirée du jeu, la gagnante est blessée. Si une pièce gagnante était déjà blessée, elle est aussi retirée du jeu. Cela inclut évidemment le roi.

- C'est ensuite au joueur attaquant de prendre l'initiative, en choisissant en premier l'unité à faire combattre. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus d'unités sur la case.
- Un joueur peut choisir de perdre son initiative en soignant à la place une unité blessée avec un soigneur. Un même soigneur ne peut-être utilisé qu'une seule fois par bataille.
- Un soigneur ne combat pas : si il ne reste plus que des soigneurs dans un camp, alors ils sont tous massacrés sauvagement.

Régicide, vassal et suzerain

- Lorsqu'un joueur détruit le roi d'un autre joueur, il peut choisir de le prendre comme vassal. Dans ce cas, le joueur détrôné a maintenant pour mission d'aider au maximum son nouveau suzerain. Ses pions restent sur le plateau de jeu, sauf le roi qui est retiré de la partie.
- Le suzerain peut choisir de renvoyer son vassal à tout moment du jeu, si il le juge incompétent ou suspect.
- Le suzerain peut à tout moment, avec ou sans son accord, choisir un joueur (qu'il a précédemment éliminé ou bien un de ses vassaux actuels) pour gérer les pions d'un autre joueur qu'il a déchu. Un vassal peut très bien gérer deux couleurs de pion différentes.
- Si le suzerain a choisi de ne pas prendre de vassal pour s'occuper d'une couleur, il gère lui-même les pions et les zones qu'il a obtenus de son ancien adversaire.
- Un joueur non vassal peut, au début de son tour, proposer à un autre joueur ses services de vassal. Si celui-ci accepte, le joueur qui devient vassal retire son roi.
- Si un vassal détruit le roi d'un joueur adverse, ce joueur devient un autre vassal du suzerain de ce vassal.
- Si un joueur devient le suzerain d'un autre joueur qui avait lui-même des vasseaux, alors ceux-ci deviennent également ses vasseaux.
- L'ordre initial des tours de jeu ne change pas, même si les pions d'une certaine couleur changent de gestionnaire. Autrement dit, si l'ordre est au départ « rouges, puis verts, puis bleus », l'ordre reste « rouges, puis verts, puis bleus ».

- Si le suzerain gagne la partie, ses vassaux qui gèrent des troupes au moment de la victoire effectuent une demi-victoire (utilisé pour le compte des points, par exemple dans les tournois).
- Important : un joueur qui dirige de ses propres mains plus de 50 pions (sans compter le roi, et les unités de cavalerie comptent pour 2) ne peut plus recevoir de renforts, avec aucune des couleurs qu'il dirige directement.
Les pièces dirigées par ses vassaux ne sont pas incluses dans ce décompte, mais si il a décidé de gérer lui-même les unités d'un joueur éliminé, alors les pièces de ce joueur comptent aussi.
Ceci est fait ainsi afin d'encourager l'utilisation du système de vassalité.

Victoire

Au choix, un joueur est considéré comme victorieux par Suprématie (il ne reste plus que lui et ses vassaux sur le terrain), ou par Terrain (lui et ses vassaux possèdent en tout au moins 18 zones).