



Maestria

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2

Durée : 10 - 20 min

Âge : à partir de 12 ans

Auteurs :

Dorian Chedal - Yanis Zazoua - Guillaume Russo

1GDB ICAN 2019-2020





Matériel

- Un plateau de 2 x 12 cases noires et blanches (Le plateau possède 24 cases, 12 par camp, alternant cases noires et blanches.)
- 2 x 15 Pions noirs et blancs
- 2 D6
- 1 dé spécial (D4)

Mise en place

Pions :

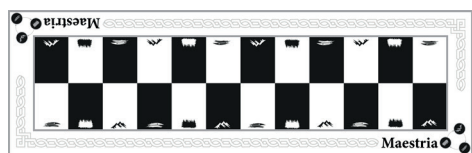
Général



Soldat



Plateau de jeu :



Les noirs commencent la mise en place. Chaque joueur retourne le pion de son choix, qui deviendra alors son général, puis ils placent à tour de rôle 3 pions. Il ne peut y avoir que 5 pions par case.

Les joueurs doivent poser leurs pions sur les cases de leur couleur, de leur côté du terrain.

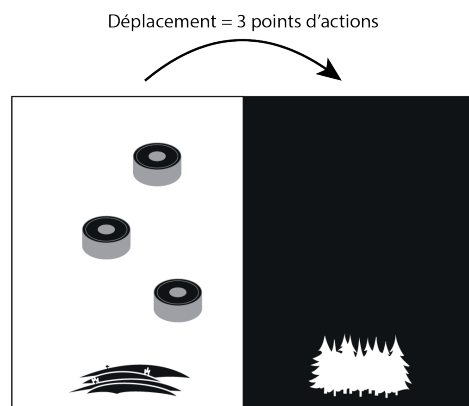
Déroulement du jeu

Phase de déplacement

Les noirs commencent à jouer. Le plateau possède trois types de terrain différents: Plaine, Forêt et Montagne. Les terrains influent sur l'issue des combats (cf phase de combat). A son tour, un joueur dispose de 5 points d'action. Un point d'action permet de déplacer un pion d'une case, de façon orthogonale ou diagonale. Pour déplacer un groupe de pion d'une case, il faut dépenser autant de points d'action qu'il y a de pions à déplacer.

Exemple :

Au début de son tour, le joueur noir décide de déplacer son groupe de 3 soldats sur une case adjacente à la sienne. Il utilise donc 3 points d'action (1 point par pion déplacé). Après cette action il reste donc 2 points d'action au joueur noir pour ce tour.



Phase de combat

Une attaque se déroule lorsqu'un pion ou un groupe de pion se déplace sur une case occupée par un pion ou plusieurs pions ennemis.

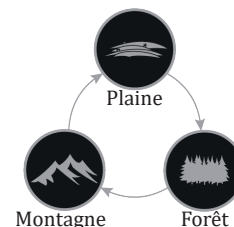
Une attaque se résout par un lancer de dés dont le gagnant est celui ayant obtenu la plus grande valeur.

Dans une bataille chaque joueur lance au moins un dé et peut obtenir des dés supplémentaires des manières suivantes :

- Le terrain (Montagne bat la Plaine qui bat la Forêt qui bat la Montagne) : Le dé spécial (D4) est accordé au pion ayant l'avantage du terrain.
- Le nombre de pions de chaque côté : Un dé supplémentaire est accordé au joueur en supériorité numérique.

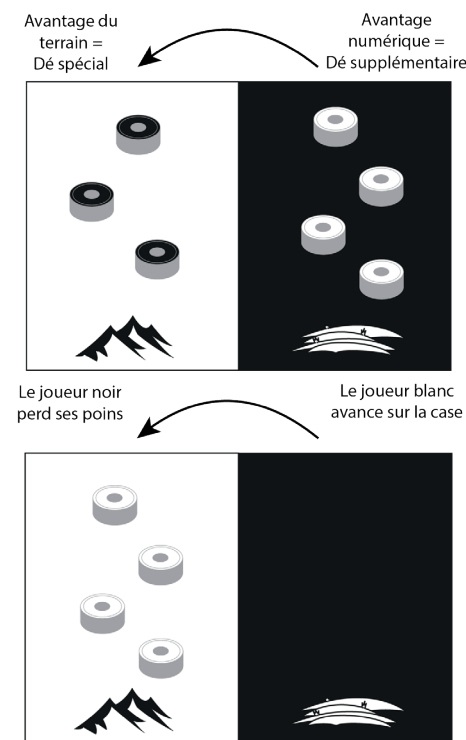
Le nombre d'unités perdues par joueur qui encaisse une défaite est égale à la soustraction de son nombre d'unités par celui du gagnant.

Le combat peut être évité en se retirant sur une case où il n'y a pas de pion ennemi, au coût d'un pion. En cas d'égalité l'attaque est nulle, les points dépensés sont perdus.



Exemple :

Le joueur blanc décide d'attaquer le joueur noir. Il a l'avantage numérique, il lance donc 2 dés. Son opposant a l'avantage du terrain il lance donc un dé plus le dé spécial. Le joueur blanc obtient un 10, son opposant un 7. Son opposant perd donc tous ces pions (3 - 4). La case étant désormais libre le joueur blanc avance sur celle-ci.



Condition de Victoire

Le 1er joueur à parvenir à éliminer le général ennemi remporte la partie.



 **Maestria** 

Dorian Chedal - Yanis Zazoua - Guillaume Russo

1GDB ICAN 2019-2020

