

LE TRÔNE DE FAYANCE

Auteur: Jean-Gabriel CHABRAT

jean-gabriel.chabrat@fidal.com

Illustrations tirées pour l'essentiel du jeu vidéo « Battle for Wesnoth »

2 joueurs

A partir de 8 ans

10 à 15 minutes

But du jeu

Labatan IX, le roi de Fayance, est mort sans héritier légitime.

En tant que prétendant au trône, vous devrez remporter de nombreux combats pour triompher de votre adversaire et vous emparer de la couronne.

Mais s'asseoir sur le trône de Fayance est une tâche difficile depuis la disparition de Labatan IX.

Saurez-vous en être digne ?

Matériel

24 cartes « armée » :

Chaque carte « armée » représente à la fois un symbole troupe (archer, cavalier ou guerrier) et un peuple (elfe, humain, nain ou mi-portion).

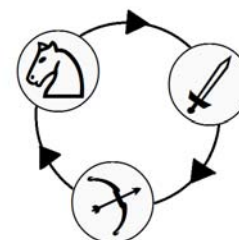


Chaque carte est présente en deux exemplaires.

Comme à « Pierre-feuille-ciseaux », chaque symbole troupe gagne contre un autre symbole troupe et perd contre un autre.

Ainsi :

- Un cavalier gagne contre un guerrier
- Un guerrier gagne contre un archer
- Un archer gagne contre un cavalier



9 cartes « territoires »

Elles permettent de déterminer les territoires où se déroulent les combats.

Il existe 3 types de territoires :

La « plaine », où les humains sont avantagés

La « forêt », où les elfes sont avantagés

La « montagne », où les nains sont avantagés



Les mi-portions ne sont avantagés par aucun territoire en particulier. En revanche, lorsque aucune armée ne combat sur un territoire qui l'avantage, les mi-portions l'emportent sur les autres peuples.

Chaque carte « territoires » est divisée en deux ou trois territoires différents.

Avant que les combats ne débutent, l'un des joueurs peut orienter la carte « territoires » jouée. Il dispose de plusieurs choix.

Exemple :

En supposant que les joueurs sont placés en nord et en sud, la carte « territoires » illustrée ci-dessus peut être orientée de quatre façons différentes :

Cas 1 : Nord combat dans la forêt et Sud dans la plaine

Cas 2 : Nord combat dans la plaine et Sud dans la forêt

Cas 3 : Nord combat dans la montagne et Sud dans la plaine

Cas 4 : Nord combat dans la plaine et Sud dans la montagne

Cas 1



Cas 2



Cas 3



Cas 4



Mise en place

Les joueurs se placent face à face.

Les 24 cartes « armée » sont mélangées, puis distribuées aléatoirement aux deux joueurs.

Les 9 cartes « territoires » forment une pile (symbolisant le Royaume de Fayance), qui est placée face visible sur la table.

Chaque joueur sélectionne quatre cartes « armée » parmi les douze qu'il lui ont été distribuées et les pose face visible devant lui.

Ces quatre cartes forment l'armée « active » du joueur avec laquelle il va combattre, les huit cartes restantes formant son armée de « réserve ».

Les joueurs jouent à pierre-feuille-ciseaux (un round gagnant).

Le vainqueur prend la première une carte « territoires » de la pile, en choisit l'orientation et la pose entre les deux armées « actives ».

Une fois cette mise en place terminée, le premier combat peut commencer.

Déroulement d'un combat

Les joueurs sélectionnent mentalement une carte de son armée « active ».

Lorsque les deux joueurs confirment qu'ils ont fait leur choix, ils désignent simultanément d'un doigt une des cartes de leur armée « active ».

Résolution d'un combat

Deux cas peuvent alors se produire :

Les joueurs ont joué deux cartes « armée » avec des symboles troupes différents

Le joueur qui a joué le symbole troupe le plus fort est désigné vainqueur du combat.

Exemple : Sophie a joué un « cavalier mi-portion » et Kevin a joué un « guerrier elfe ». Sophie est désignée vainqueur, un Cavalier gagnant contre un Guerrier en toute circonstance.

Les joueurs ont joué deux cartes « armée » avec le même symbole troupe

Pour déterminer s'il existe un vainqueur, il convient d'examiner les territoires où le combat s'est déroulé :

1) Un seul joueur a joué une carte « armée » d'un peuple avantage

Le joueur qui a joué une carte « armée » du peuple avantage est désigné comme vainqueur.

Exemple :

Sophie combat dans la plaine et joue un « archer humain ». Kevin combat en montagne et joue un « archer mi-potion ». Sophie gagne le combat car les humains sont avantageés dans la plaine.

2) Un seul joueur à joué une carte « armée » mi-portion et son adversaire n'a pas joué une carte « armée » d'un peuple avantage (ou la carte mi-portion identique)

Le joueur qui a joué la carte « armée » mi-portion est déclaré vainqueur.

Exemple :

Sophie, qui combat en plaine, joue un « archer mi-portion ». Kevin, qui combat en montagne, joue un « archer elfe ». Sophie remporte le combat car :

- *L'armée de son adversaire n'est pas avantagee par le territoire où elle combat*
- *Seule Sophie a joué une armée mi-portion*

3) Dans tous les autres cas

Le combat est indécis : il n'y a pas de vainqueur.

Chaque joueur replace la carte « armée » qu'il a joué dans sa « réserve ».

Un nouveau combat débute alors, mais les joueurs ne peuvent plus sélectionner qu'une des cartes composant leur armée « active ».

Exemple :

Sophie, qui combat en plaine, joue un « archer humain ». Kevin, qui combat en montagne, joue un « archer nain ». Le combat est indécis.

Sophie replace dans son armée de « réserve » son « archer humain » et Kevin son « archer nain ».

Un nouveau combat peut alors commencer. Toutefois Kevin et Sophie ne pourront plus jouer que l'une des trois cartes qui composent désormais leur armée « active ».

Effets d'un combat victorieux

Lorsque à l'issue d'un combat l'un des joueurs est déclaré vainqueur, les effets suivants s'appliquent :

Effets pour le vainqueur et le vaincu

Les deux dernières cartes « armée » jouées sont définitivement défaussées.

Chaque joueur complète avec son armée de « réserve » son armée « active » pour revenir à quatre cartes.

Effets pour le seul vainqueur

Le vainqueur s'empare de la carte « territoires » où le combat s'est déroulé et la pose devant lui.

Il prend la première carte « territoires » de la pile, en choisit l'orientation et la pose entre les deux armées « actives ».

Enchaînement de combats indécis

Si les joueurs enchaînent trois combats indécis, leur armée « active » ne comporte plus qu'une seule carte.

Un nouveau combat intervient automatiquement entre les deux cartes restantes.

Si ce nouveau combat se révélait être indécis, le joueur qui n'a pas orienté la carte « territoires » est automatiquement déclaré vainqueur. Tous les effets d'un combat victorieux s'appliquent alors.

Fin de la partie :

Les joueurs enchainent les combats jusqu'à ce que l'un des joueurs s'empare d'une cinquième carte « territoires ».

Il est alors proclamé Roi de Fayance et la partie prend fin immédiatement.