

GUESCLIN !

Jean-Gabriel CHABRAT
Salverius sur www.trictrac.net et www.strategikon.info
jean-gabriel.chabrat@fidal.com

2 à 4 joueurs
12 ans et plus
Durée : 30 à 45 minutes
Catégorie : joueur occasionnel ou averti
Les illustrations des combattant proviennent de la série Cry Havoc

1. INTRODUCTION

GUESCLIN ! est un jeu de faible complexité à l'échelle sub-tactique qui retrace divers faits d'armes réels ou supposés de Messire Bertrand du Guesclin, seigneur de la Motte-Broons, durant la guerre de succession de Bretagne (1341-1364).

Ce conflit, en marge de la guerre de Cent ans, voit s'opposer les partisans de Charles de Blois (Blésistes), soutenus par le roi de France, aux partisans de Jean de Montfort (Monfortistes), soutenus par le roi d'Angleterre.

Au fil du temps, Guesclin acquit une telle réputation que le petit chef de bande devint Capitaine de l'Armée Royale.

2. MATERIEL

La pochette du jeu contient :

- Les présentes règles, avec 4 scénarios
- Trois cartes format A4
- xx pions combattants
- 12 marqueurs « commandant »
- Des marqueurs « objet »

Outre le matériel énoncé ci-dessus, vous devez vous procurer cinq dés à six faces (5D6) pour jouer.

2.1. CARTES

Chaque carte est découpée en hexagones. Elle possède une orientation (nord-Sud-est-ouest), symbolisée par une rose des vents.

Il existe trois types de terrains et chaque hexagone appartient à un de ces types :

- Terrain facile (plaine, cour,...), sur lequel le déplacement est facile
- Terrain difficile (bois, hutte,...), sur lequel le déplacement est difficile, mais qui peuvent parfois apporter un bonus de terrain en défense contre les tirs
- Terrain infranchissable (eau), sur lequel les déplacements sont impossibles

Il existe également des obstacles (talus ou mur), qui interdisent tout déplacement entre deux hexagones adjacents.

2.2. PIONS COMBATTANTS

Chaque pion représente un combattant. Les pions sont imprimés recto verso. Le recto représente le combattant indemne (nom en noir), le verso, le combattant touché (nom en gris).

2.2.1. Caractéristiques générales

Tous les combattants possèdent les quatre caractéristiques suivantes :

BANNIERE :

Désigne un groupe de 3 à 6 combattants. Lors d'une partie, les bannières sont activées une fois par tour selon un ordre fixé par chaque scénario (cf : 3.SCENARIOS).

MOUVEMENT (flèche) :

Désigne le nombre de points de mouvement dont dispose le combattant.

MELEE (triangle) :

Désigne l'aptitude au combat en mêlée du combattant. Plus cette aptitude est élevée, plus le combattant est habile au combat en mêlée.

DEFENSE (cercle) :

Désigne à la fois la capacité d'esquive, d'armure d'un combattant. Plus cette aptitude est élevée et plus le combattant est difficile à toucher.



*Un arbalétrier
Anglais (rouge)*

2.2.2. Caractéristiques spéciales

Certains combattants possèdent des caractéristique spéciales.

Il en existe quatre différentes :

Commandant (couronne) : A chaque activation de bannière, un combattant disposant de la caractéristique « commandant » peut donner un ordre à un combattant appartenant à la même bannière.

Le combattant peut donner l'un des 6 ordres suivants, qui confèrent à la fois un bonus et un malus au combattant concerné :

Prudence !	le combattant gagne +2 en DEFENSE mais perd -1 en MELEE
A couvert !	le combattant gagne +2 en DEFENSE, mais son MOUVEMENT est de 0
A l'assaut !	le combattant gagne + 1 en MELEE, mais perd -2 en DEFENSE
Frappez !	le combattant gagne + 1 en MELEE, mais son MOUVEMENT est de 0
Avancez !	le combattant gagne +2 en MOUVEMENT, mais perd -1 en MELEE
Foncez !	le combattant gagne +2 en MOUVEMENT, mais perd -2 en DEFENSE

Cette ordre demeurera en vigueur jusqu'à ce que la bannière soit à nouveau activée.

Tir (cible) : Un combattant disposant de la caractéristique « tir » peut effectuer des attaques à distance.

Tirailleur (bottes) : Ce combattant ne dépense qu'un seul point de mouvement pour passer sur un hexagone de terrain difficile.

Initiative (étoile) : lorsqu'il subit une attaque en mêlée, ce combattant peut riposter en lançant une attaque en mêlée. Les deux attaques sont réputées être simultanées.

2.3.LES MARQUEURS

2.3.1. Les marqueurs « commandant » :

Ces pions matérialisent l'ordre donné au combattant lors de la phase « 4.1.Ordre du Commandant ». Ces marqueurs sont aux nombres de trois par bannière, imprimé recto-verso.

2.3.2. Les marqueurs « objet » :

Ces pions permettent de symboliser des objets qui ont un rôle important dans le scénario joué. Il convient de se reporter aux règles spécifiques du scénario pour en connaître les effets.

3. SCENARIOS

Choisissez un scénario parmi ceux disponibles. Positionner la carte correspondante au centre de la table et placez les combattants et les objets comme indiqué dans le scénario. Pour une première partie, nous recommandons de démarrer par le scénario n°1 « Le Butin ».

Chaque joueur choisit la ou les bannières qu'il va contrôler (**Français** et **Blésiste** d'une part, **Anglais** et **Monfortiste** d'autre part).

4. ACTIVATION DES BANNIERES

Chaque bannière est activée tour à tour dans l'ordre indiqué dans le scénario.

L'activation d'un bannière se déroule toujours comme il suit :

- 4.1 Ordre du Commandant
- 4.2 Actions des Combattants

4.1. ORDRE DU COMMANDANT

Le joueur qui contrôle la bannière active peut donner un ordre à un combattant de cette bannière (autre que le commandant). Cet ordre modifiera les caractéristiques générales du combattant jusqu'à la prochaine activation de la bannière.

Cet ordre ne peut être donné que si un combattant ayant la capacité spéciale « commandant » stationne sur un hexagone de la carte.

Le joueur choisit le marqueur « ordre » de son choix et le pose sur le même hexagone que le combattant visé.

4.2. ACTIONS DES COMBATTANTS

Le joueur qui contrôle la bannière activée actionne les combattants appartenant à cette bannière dans l'ordre de son choix.

Chaque combattant peut effectuer une des deux actions suivantes :

- Action générale : déplacement et/ou attaque en mêlée
- Action spéciale : Tir

Ces actions sont détaillées ci-après.

5. ACTION GENERALE : DEPLACEMENT ET/OU ATTAQUE EN MELEE

Tout combattant peut réaliser une action générale. Il utilise pour cela ses caractéristiques générales.

Le déplacement, comme l'attaque, sont facultatifs.

Néanmoins, il n'est pas possible d'attaquer en mêlée, puis de se déplacer (le déplacement doit toujours précéder l'attaque).

5.1. DEPLACEMENT

Un combattant se déplace :

- En terrain facile, d'un hexagone pour un point de mouvement
- En terrain difficile, d'un hexagone pour deux points de mouvement

Un combattant ne peut pénétrer un terrain infranchissable ou traverser un obstacle.

Un combattant peut traverser un hexagone occupé par un autre combattant de sa bannière (ou d'une bannière alliée). En revanche, il ne peut passer par un hexagone occupé par un combattant adverse.

Enfin, il doit toujours achever son mouvement sur un hexagone libre de tout combattant.

5.2. ATTAQUE EN MELEE

Père ! Gardez-vous à gauche ! Gardez-vous à droite !

Philippe le Hard, s'adressant au roi Jean II Le Bon lors de la bataille de Poitiers (1356)

Principe : un combattant peut attaquer un combattant adverse qui stationne sur un hexagone adjacent.

Exception : un combattant ne peut pas attaquer un combattant adverse lorsque les deux hexagones sur lesquels ils stationnent sont séparés par un obstacle (talus ou mur).

5.2.1 Score d'attaque

Le score d'attaque représente toujours la somme de deux dés.

Le nombre de dés lancés et les dés retenus dépendent de la capacité d'attaque du combattant.

La capacité d'attaque du combattant est calculé comme il suit :

Caractéristique MELEE de l'attaquant + bonus ou malus du « commandant »

Une fois la capacité d'attaque déterminée, reportez vous au tableau suivant pour déterminer le score d'attaque :

CAPACITE D'ATTAQUE	DES LANCES ET RETENUS
5	lancez 5 dés et retenez les deux meilleurs
4	lancez 4 dés et retenez les deux meilleurs
3	lancez 3 dés et retenez les deux meilleurs
2	lancez 2 dés et retenez les deux dés jetés
1	lancez 3 dés et retenez les deux plus mauvais
0	lancez 4 dés et retenez les deux plus mauvais

5.2.2 Score de défense

Le score de défense est calculé ainsi qu'il suit :

Caractéristique DEFENSE de la cible + bonus ou malus du « commandant » +bonus ou malus de « position »

Le bonus ou malus de « position » est déterminé ainsi qu'il suit :

- Le score de défense est augmenté de 1 pour chaque allié situé à la gauche et à la droite de l'attaquant (maximum +2)
- Le score de défense est diminué de 1 pour chaque adversaire situé à la gauche et à la droite du défenseur (maximum -2)

Pour apprécier la droite de la gauche, on considère que le défenseur fait toujours face à l'attaquant.

Attention :

- Lorsque un obstacle sépare le défenseur d'un combattant allié, aucun bonus n'est comptabilisé.
- lorsque un obstacle sépare l'attaquant d'un combattant adverse, aucun malus n'est comptabilisé.

5.2.3. Touche

Si l'attaquant obtient un score d'attaque égal ou supérieur au score de défense de la cible, il la touche.

Le pion combattant adverse est alors :

- retourné face « sonné » s'il n'avait pas été précédemment touché
- retirer du plateau s'il avait été touché auparavant ; il est « neutralisé »

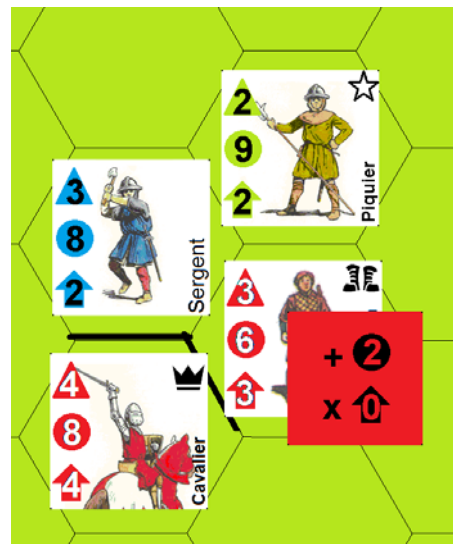
Précision : un score d'attaque de « 12 » est toujours une attaque réussie et un score d'attaque de « 2 » est toujours une attaque ratée.

Exemple de combat en mêlée :

Un sergent français (mêlée 3) se déplace jusqu'à un hexagone adjacent à un compagnon Anglais. Le sergent n'ayant pas reçu d'ordre de son commandant, le score d'attaque du sergent est donc de 3.

Le compagnon (défense 6) a reçu l'ordre « A couvert ! » (défense +2) ; toutefois, sur sa droite stationne un piquier adverse (malus en défense de -1). Le cavalier anglais ne peut apporter aucun bonus car il est séparé de l'attaquant par un talus. Le score de défense du compagnon est de 7 (6+2-1).

L'attaquant lance 3 dés et fait 1 ; 4 ; 3. Il retient ses deux meilleurs dés et comptabilise 7 (4+3). Il touche le compagnon, qui est retourné face « sonné ».



6. ACTION SPECIALE : TIR

Un combattant disposant de la caractéristiques spéciales « Tir » peut tirer sur un combattant adverse (la cible) plutôt que de réaliser une action générale, à condition que la cible soit à portée.

Lorsqu'un combattant attaque à distance, il ne peut pas se déplacer.

Un tireur est toujours censé disposer d'une ligne de vue lorsque sa cible est à portée.

Néanmoins, plus sa cible est éloignée, plus cette dernière est difficile à toucher.

6.1 SCORE DE TIR

Le score de tir représente toujours la somme de deux dés.

Le nombre de dés lancés et les dés retenus suite à ce lancer dépendent de la capacité de tir du combattant.

La capacité de tir est calculé comme il suit :

Caractéristique TIR du tireur – le nombre d'hexagones le séparant de la cible

Une fois la capacité de tir déterminé, reportez vous au tableau suivant pour déterminer le score de tir :

CAPACITE DE TIR	DES LANCES ET RETENUS
5	lancez 5 dés et retenez les deux meilleurs
4	lancez 4 dés et retenez les deux meilleurs
3	lancez 3 dés et retenez les deux meilleurs
2	lancez 2 dés et retenez les deux dés jetés
1	lancez 3 dés et retenez les deux plus mauvais
0	lancez 4 dés et retenez les deux plus mauvais

Si la capacité de tir est inférieure à 0, la cible est hors de portée.

6.2 SCORE DE DEFENSE

Le score de défense est calculé ainsi qu'il suit :

Caractéristique DEFENSE de la cible + bonus ou malus de « commandant » + bonus de « terrain ».

Le bonus de « terrain » est déterminé ainsi qu'il suit :

La cible stationne dans un bois :	+2
Le tir traverse un ou plusieurs obstacles :	+1 par obstacle traversé
Le tir traverse un ou plusieurs bois :	+1 par bois traversé

6.3 TOUCHE

Si le tireur obtient un score de tir égal ou supérieur au score de défense de la cible, il la touche.

Le pion combattant adverse est alors :

- retourné face « sonné » s'il n'avait pas été précédemment touché
- retirer du plateau s'il avait été touché auparavant ; il est « neutralisé »

Précision : un score de tir de « 12 » est toujours une attaque réussie et un score d'attaque de « 2 » est toujours une attaque ratée.

Exemple de tir :

Un arbalétrier (tir 4) tire sur un sergent situé à une distance d'un hexagone. Le score de tir du tireur est donc de 3 (4-1).

Le sergent (défense 8) n'a pas reçu d'ordre du commandant.

Toutefois, le tir passe par un talus (+1) et la cible stationne dans un bois (+2).

Le score de défense du sergent est donc de 11 (8+1+2).

Le tireur lance 3 dés et fait 3 ; 4 ; 6. Il retient ces deux meilleurs dés et fait 10 (4+6) et manque son tir.



7. FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès que l'un des camps a atteint le ou les objectifs fixés par le scénario.

SCENARIO 1 : LE BUTIN

CONTEXTE

*« Et quant li bers Bertran aperceut clèrement
L'estat du chevalier et le contenment,
Bien voit qu'il est Engloiz à son aornement. »*

Chronique de Bertrand du Guesclin par Cuvelier, trouvère du XIV^{ème} siècle

Guesclin manque cruellement de ressources pour poursuivre son combat contre les Anglais. Il a même été contraint d'« emprunter » les bijoux de sa mère pour payer ses hommes de troupe. Au détour d'un chemin, il croise un chevalier anglais qui se rend au château de Fougeray. C'est une opportunité formidable pour Guesclin et ses hommes. D'une part, le chevalier pourra être rançonné s'il est capturé. D'autre part, son valet transporte une grande partie des richesses de son Maître. Il faut à tout pris mettre la main sur ce butin !

Ce scénario sert avant tout d'initiation aux règles du jeu. A ce titre, il ne peut donc n'être joué qu'à deux.

OBJECTIFS

Français :

- Neutraliser le Cavalier Anglais et faire sortir le butin de la carte

Anglais :

- Faire sortir le Cavalier Anglais et le butin de la carte

FORCE EN PRESENCE

<u>Français</u>	<u>Anglais</u>	<u>Objet</u>
Chevalier	Cavalier	butin
Sergent	Ecuyer	
Compagnon	Valet	
Compagnon		
Franc archer		

PLACEMENT

Le scénario se joue sur la carte « Les environs de Fougeray ».

Les trois combattants Anglais se placent sur l'hexagone nord-ouest, sur lequel est porté la rose des vents et sur les deux hexagones adjacents.

Puis, les français se placent sur n'importe quel hexagone de la colonne « est ».

ACTIVATION DES BANNIERES

1) Français, 2) Anglais.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire des français :

Totale : Le Cavalier Anglais est neutralisé et butin « pris et sorti » (voir règles spéciales)

Partielle : butin « pris et sorti », mais le cavalier Anglais est sorti

Victoire des Anglais :

Totale : Le cavalier Anglais et le butin sont sortis de la carte

Partielle : butin sorti de la carte

REGLES SPECIALES

Le butin : En début de partie, le valet transporte un butin, qui est symbolisé par un marqueur spécial. Le porteur du butin ne peut plus attaquer ou tirer (mais il peut se déplacer).

Si le porteur est touché, il n'est ni sonné ni neutralisé, mais le butin tombe à terre sur un hexagone adjacent au porteur (au choix du joueur qui l'a perdu). Pour le reprendre, un combattant devra stationner sur l'hexagone contenant le butin et renoncer à attaquer au cours de son action.

Un combattant peut également décider de donner le butin à un autre combattant de sa bannière. Il devra pour cela renoncer à attaquer au cours de son action.

Sortie du plateau : Les combattants anglais peuvent sortir du plateau exclusivement par le côté ouest. Un combattant français peut sortir du plateau par les côtés nord et sud s'il transporte le butin. Pour sortir du plateau, il faut stationner sur un hexagone situé au bord du plateau et dépenser un point de mouvement supplémentaire.

SCENARIO 4 : COMBAT EN RASE CAMPAGNE

CONTEXTE

*« On vint dire à Bertran que Bramborc retournoit,
Qui dedens le chastel moult bien entrer cuidoit.
Adonc jura Bertran que contre lui iroit ;
Il monta à cheval, assez en y avoit. »*

Chronique de Bertrand du Guesclin par Cuvelier, trouvère du XIV^{ème} siècle

Guesclin vient de s'emparer du château de Fougeray par la ruse.

Robert Bemborough, le gouverneur de Fougeray, ayant découvert la perte de sa place forte se hâte pour venir la reprendre.

Mais Guesclin n'est pas un pleutre. Il préfère aller affronter Bemborough en rase campagne plutôt que de se claquemurer à l'intérieur de sa prise !

OBJECTIFS

Pour chaque camp : neutraliser les deux commandants adverses

FORCE EN PRESENCE

<u>Français</u>	<u>Blésistes</u>	<u>Anglais</u>	<u>Monfortistes</u>
Cavalier	Chevalier	Chevalier	Cavalier
Sergent	Ecuyer	Ecuyer	Sergent
Piquier	Piquier	Piquier	Piquier
Compagnon	Compagnon	Compagnon	Compagnon
Archer	Archer	Archer	Archer
Arbalétrier	Arbalétrier	Arbalétrier	Arbalétrier

PLACEMENT

Le scénario se joue sur la carte « Les environs de Fougeray ».

Les combattants d'une même bannière sont placés concomitamment, en respectant l'ordre d'activation des bannières.

Les combattants Français et Blésistes se placent sur n'importe quels hexagones situés sur les deux colonnes les plus à l' « est ».

Les combattants Anglais et Monfortistes se placent sur n'importe quels hexagones situés sur les deux colonnes les plus à l' « ouest ».

ACTIVATION DES BANNIERES

1) Français, 2) Anglais, 3) Blésiste, 4) Monfortiste

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire des français et des blésistes :

Le chevalier Anglais et le cavalier monfortiste sont neutralisés.

Victoire des Anglais et des Monfortistes :

Le cavalier français et le Chevalier blésiste sont neutralisés.

REGLES SPECIALES

Eprouver le courage du commandant :

Un commandant ne peut donner un ordre à un combattant de sa bannière que si ce dernier stationne sur un hexagone situé sur la même colonne que lui ou sur une colonne plus proche de la position de départ de la bannière.