

Federation Battle

Introduction/ Experience

Pierre Yves

Fabien

Eloi

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Schemas de base



As Master



K QJ Disciple

Soldier

10 > 9 > ... > 3 > 2
10, 9, 8, 6, 5 Minions

43 Mercenary, Trap

72 Infiltrate Spy



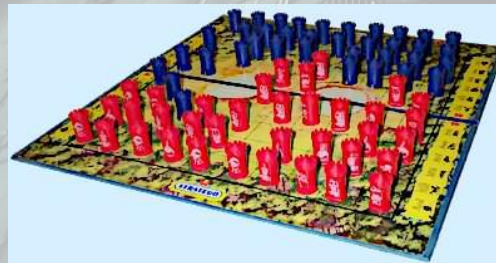
Jeux de cartes



Factions



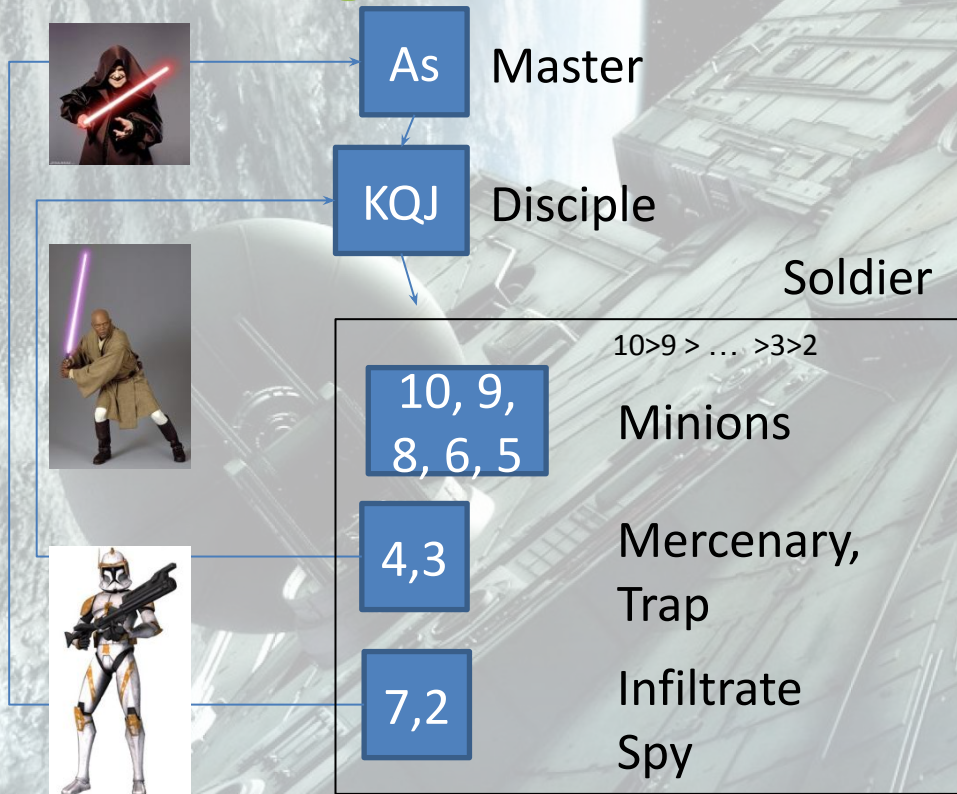
Stragégo



« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stragégo »

Federation Battle

Rules: pallier



Règles simples

3 paliers:

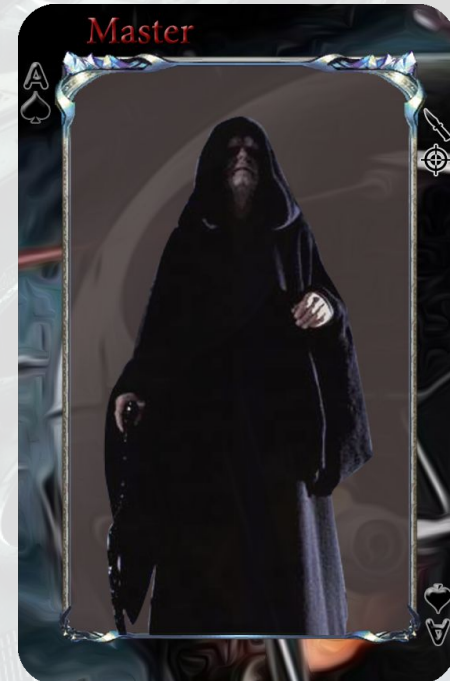
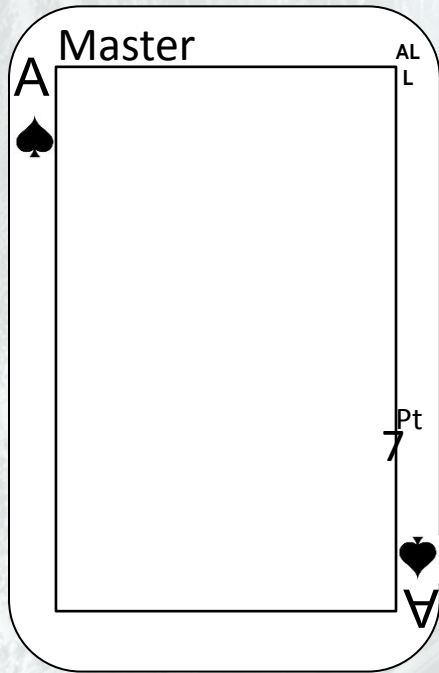
- Master
- Disciple
- Solder

Kill Them all !

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: pattern



« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative

Le premier qui engage un
unité à l'initiative sur les
combats jusqu'à la fin du la
manche

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat



Le premier qui engage un
unité à l'initiative sur les
combats jusqu'à la fin du la
manche

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars.
Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative



La troupe morte va dans le cimetière du gagnant

Espion tue le master

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

La carte mort va dans le
cimetière du gagnant

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative



La carte mort va dans le cimetière du gagnant

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative

Sans l'initiative, les troupes meurent toutes les deux



« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative

Sans l'initiative, les troupes de même force meurent toutes les deux

Domage tous le monde est mort ^^

« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »

Federation Battle

Rules: phase de combat

Initiative

Le quatrième joueur n'a plus d'adversaire, il peut reprendre ça carte sans la montrer.

Domage tous le monde est mort ^^



« L'idée est de faire vivre aux joueurs le plaisir d'incarner un général d'armée de Star Wars. Cela à travers un jeux de carte classique et en y ajoutant le sentiment de jouer à Stratégo »



Règle du Jeu

- Jouable de 2 à 4 joueurs
- Condition de victoire : Lorsque les joueurs adverses n'ont plus de carte, ou qu'il lui est impossible de vaincre le Master.
- Chaque fédération comporte : 1 « Master », 3 « Disciples », 1 « Trap », 1 « Infiltré », 1 « Espion », 1 « Mercenaire », 6 « Minions »

Force des cartes :

- Le Master gagne contre toutes les unités, sauf contre les carte « Espion » et carte « Infiltré ».
- Les disciples perdent contre les cartes « Master », « Trap », et « Mercenaire ».
- Les cartes « minions » et les cartes spéciales gagnent contre les cartes inférieur à leurs chiffre de puissance.

Déroulement d'une partie :

- Après avoir choisit leurs faction, chaque joueur choisit une carte et la pose face cachée sur la table de jeu.
- Lorsque les cartes sont posées, soit un joueur décide d'engager un combat, soit un jeu de hasard désignera le joueur qui attaque.
- Lorsque l'attaquant et le défenseur sont connus, ils révèlent leurs cartes et résolvent la bataille. Le gagnant engage un nouvel adversaire (pour une partie de 3-4 joueurs).
- Le vainqueur récupère sa carte a la fin de la phase de combat et mets les unités vaincue dans son cimetière.
- Une fois la phase de bataille résolue, le tour prend fin et un nouveau tour commence. Ceci jusqu'à ce que l'un des joueurs remplissent les conditions de victoire.

Règles additionnelles :

- Lorsque 2 carte de même puissance s'affrontes, l'attaquant gagne l'initiative qui lui fait remporter le combat.
- Un cimetière est observable par son propriétaire.
- Le(s) cimetière adverse est observable en sacrifiant une unité quel qu'elle soit, pour chacune des observations.

Règle du Jeu :

- Jouable de 2 à 4 joueurs
- Condition de victoire : Lorsque les joueurs adverses n'ont plus de carte, ou qu'il lui est impossible de vaincre le Master.
- Chaque fédération comporte : 1 « Master », 3 « Disciples », 1 « Trap », 1 « Infiltré », 1 « Espion », 1 « Mercenaire », 6 « Minions »

Force des cartes :

- Le Master gagne contre toutes les unités, sauf contre les carte « Espion » et carte « Infiltré ».
- Les disciples perdent contre les cartes « Master », « Trap », et « Mercenaire ».
- Les cartes « minions » et les cartes spéciales gagnent contre les cartes inférieure à leurs chiffre de puissance.

Déroulement d'une partie :

- Après avoir choisit leurs faction, chaque joueur choisit une carte et la pose face cachée sur la table de jeu.
- Lorsque les cartes sont posées, soit un joueur décide d'engager un combat, soit un jeu de hasard désignera le joueur qui attaque.
- Lorsque l'attaquant et le défenseur sont connus, ils révèlent leurs cartes et résolvent la bataille. Le gagnant engage un nouvel adversaire (pour une partie de 3-4 joueurs).
- Le vainqueur récupère sa carte a la fin de la phase de combat et mets les unités vaincue dans son cimetière.
- Une fois la phase de bataille résolue, le tour prend fin et un nouveau tour commence. Ceci jusqu'à ce que l'un des joueurs remplissent les conditions de victoire.

Règles additionnelles :

- Le joueur ayant posé sa carte en premier face caché sur la table gagne l'initiative pendant tout le tour.
- L'initiative permet au joueur qui l'obtient de remporter un combat ou les 2 carte impliqué sont de même force.
- Dans le cas ou 2 carte de même niveau s'affronte, sans qu'aucune des deux est l'initiative, les 2 cartes vont au cimetière.
- Dans une partie à 3, si le cas ci-dessus survient, le joueur restant remet sa carte dans sa main, sans la reveler.
- Tant que des combats peuvent être déclenchés, la phase de bataille continue.
- Le(s) cimetière adverse est observable en sacrifiant une unité quel qu'elle soit, pour chacune des observations.