

# Règles du jeu : LionHeart

## I - Règles de base

ça se joue à 2 : 2 armées s'affrontent.

### I.1 - Composition des armées



Le roi



Les cavaliers



Les archers



L'infanterie

On les place ensuite de la façon suivante:



Explication du nombre après le nom de la pièce: prenons, pour exemple, “Les archers (4)”.

Cela veut dire que sur l'unité, il y a 4 archers.

Cela donne ça (en imaginant qu'il n'y a pas l'unité de devant):



## I.2 - But du jeu

Il y a deux façons de gagner:

- éliminer le roi adverse
- éliminer tous les guerriers de l'armée adverse

## I.3 - Déroulement du jeu

- Qui commence? Les 2 joueurs lancent les 4 dés à la fois chacun leur tour. Celui qui a obtenu le plus de haches de guerre commence à jouer.
- C'est à votre tour. Que pouvez-vous faire? Réponse: effectuer 2 des actions suivantes:

	Ce qu'on peut faire	Ce qu'on ne peut pas faire
<b>AVANCER</b>	<p>-L'<b>infanterie</b> et les <b>archers</b> peuvent seulement avancer d'une case</p> <p>-Les <b>rois</b> et les <b>cavaliers</b> (qui sont donc sur des chevaux...) peuvent eux avancer du nombre de cases qu'ils veulent, dans la rangée de cases devant eux</p> <p>Pour les 4 pièces ci-dessus, un déplacement = une action</p>	<p>-une unité ne peut pas reculer</p> <p>-interdiction de se déplacer en diagonale</p> <p>-interdiction de se déplacer à travers les autres unités (!= cavalier dans les échecs)</p>
<b>TOURNER</b>	<p>Que les unités tournent d'un quart de tour ou d'un demi-tour, cela compte pour une action.</p> <p><u>Remarque:</u> une unité peut donc reculer à la condition d'utiliser 2 actions (tourner et avancer) et de ne pas avoir d'unité derrière elles (à cause de l'interdiction de se déplacer à travers les autres unités</p>	
<b>ATTAQUER</b>	<p>Chaque attaque = une action</p> <p>Une unité ne peut attaquer d'une fois par tour (ce qui est normal!), mais deux unités peuvent attaquer chacune pendant le même tour.</p> <p>Une fois en position pour attaquer, <b>ANNONCER</b> quelle unité adverse on vise, <b>PUIS</b> le joueur lance autant de dés que l'unité (alliée) comprend d'hommes.</p>	<p><u>Remarque:</u> Pourquoi tourner? Et bien parce qu'on ne peut attaquer qu'en étant en face de la cible. Interdiction d'attaquer sur les côtés par exemple!</p>



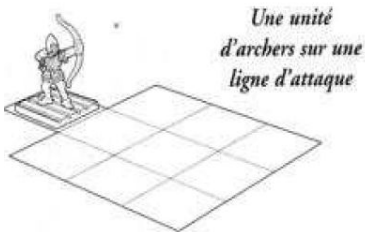

Restons sur l'action d'attaquer. Les effets de celle-ci dépendent de la pièce... et des dés!




Sur 1 dé, il y a:

- 3 faces "haches de guerre"
- 2 faces "flèches"
- 1 face "panique"

Voici les détails des actions des pièces (il y a un résumé à la fin):

Attaquer avec...	Dégâts causés	Vies
 L'infanterie	<p><u>Position</u>: être face à l'unité adverse visée</p> <p>1 hache de guerre = 1 coup porté (1 chance sur 2)</p>	1 coup porté pour l'éliminer
 Les archers	<p><u>Position pour attaquer</u>:</p>  <p>Une unité d'archers sur une ligne d'attaque</p> <p>Les archers peuvent lancer des flèches au-dessus des troupes qui se trouvent entre eux et l'unité adverse visée (qui elle se trouve dans le carrée 3 x 3 devant les archers).</p> <p>1 flèche = 1 coup porté (1 chance sur 3)</p>	1 coup porté pour l'éliminer
 Les cavaliers	<p>Comme l'infanterie (1 hache de guerre = 1 coup porté), SEULEMENT chaque cavalier lance 2 dés!</p>	<p>2 coups portés pour l'éliminer</p> <p><u>Exception</u>: si l'unité qui attaque n'a plus qu'un seul homme d'infanterie ou un archer, on peut lancer le dé 2 fois, à condition d'obtenir un coup approprié au premier lancer.</p>

 <p>Le roi</p>	Comme un cavalier.	Comme un cavalier.
---	--------------------	--------------------

### PANIQUE!

- Obtenir le symbole "PANIQUE" sur tous les dés pendant l'attaque = l'unité complète (qui attaquait) panique, fait demi-tour: tourne de 180 degrés, puis avance d'une case.
- Les rois ne paniquent jamais

### Cas particuliers:


- Si une unité, en pleine panique, déborde du plateau de jeu, ou est bloquée par son propre roi ou par n'importe quelle unité adverse, tous les hommes de cette unité sont éliminés
- Si elle est bloquée par une ou plusieurs de ses propres unités (mis à part le roi!), ces autres unités paniquent également!



## II - Deuxième niveau de jeu: on agrandit l'armée!

### !/! NON IMPLEMENTE DANS CE PROGRAMME !!!

Chaque joueur a 10 bases de départ sur le plateau de jeu (comme au I-). Seule différence: les unités autre que le roi peuvent être placés partout sur les 2 premières rangées. Dans le "jeu réel", on place même la boîte de jeu debout au milieu du plateau afin que chaque joueur puisse positionner son armée en secret. (et bien sûr, on enlève la boîte du plateau avant de jouer)

On peut aussi ajouter des guerriers supplémentaires:

Attaquer avec...	Dégâts causés	Vies
 <p>Les paysans</p>	<p>1, 2, 3 ou 4 paysans par base</p> <p>Liberté de choisir le nombre de paysans que l'on prend dans l'armée</p> <p>Déplacement, rotation, conditions pour attaquer : comme l'infanterie</p> <p>Ce qui change:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Avantage</u>: ils marquent des coups avec les haches de guerre OU les flèches (le "OU" étant malheureusement exclusif : il faut prendre en compte le symbole obtenu le plus souvent)</li> <li>- <u>Inconvénient</u>: après avoir attaqué, l'unité de paysans doit tourner et reculer d'une case pour chaque symbole "Panique" obtenu!</li> </ul>	<p>1 seul coup pour en éliminer un</p>

 <p>Les mercenaires</p>	<p>Il ne peut y avoir qu'une unité de mercenaires dans chaque armée. Fixer un drapeau de la couleur de l'armée sur la base de l'unité de mercenaires.</p> <p>chaque unité est composée d'1 ou 2 mercenaires</p> <p>Déplacement, rotation, position pour attaquer: comme l'infanterie</p> <p>Pour attaquer lancer 2 dés pour chaque mercenaire de l'unité!</p> <p>1 hache de guerre = 1 coup porté</p> <p>Symbole "Panique": l'inverse des paysans, c'est-à-dire que pour chaque symbole "Panique" obtenu, c'est l'unité adverse qui recule d'une case!</p> <p>Les mercenaires ne paniquent jamais!</p>	<p>1 seul coup pour en éliminer un...</p> <p>mais est-ce le plus judicieux?: -Si le roi attaque des mercenaires adverses, il ne lance pas de dé, mais utilise une action pour enrôler dans son armée ces mercenaires. L'UNITÉ DES MERCENAIRES ACCEPTENT TOUJOURS LE MARCHÉ, SAUF si elle se trouve à côté de son propre roi et que celui-ci lui fait face. Dans le cas où elle accepte le marché, il faut remplacer son drapeau pour indiquer qu'elle a changé de camp!</p>
 <p>L'infanterie lourde</p>	<p>Ce qu'il faut retenir: <i>"elle avance lentement, mais est très dangereuse"</i></p> <p>Chaque base est composé d'1 ou 2 hommes.</p> <p>Elles avancent d'une case à la fois devant elles. 1 déplacement d'une case = 2 actions !!! 1 rotation = 2 actions !!! 1 attaque = 1 action (ouf!)</p> <p>1 hache de guerre = 1 coup porté</p> <p>Ils peuvent attaquer des unités ennemies situées sur TOUTES LES CASES ADJACENTES (devant, à côté, en diagonale, ou derrière)!!! (et ça, c'est cool!)</p>	<p>2 coups sont nécessaires pour en éliminer un.</p>
<p>L'infanterie massive</p> <p>= une unité de 10 hommes d'infanterie</p>	<p>Ces bases se déplacent et attaquant de la même manière que l'infanterie normale.</p> <p>Pour chaque attaque, tant que l'unité comprend plus de 4 hommes, il faut lancer 4 dés. (Si par exemple, il y a 7 hommes, on ne lance par 7 fois un dé!)</p>	<p>Comme l'infanterie normale: 1 coup porté = 1 homme éliminé</p>

### III - Tableau de mise en place et d'action des Guerriers

Voici le fameux tableau récapitulatif:

Nom	Nb par joueur	Nb par case	Nb de dés lancés	Les coups portés	Nb de coups pour éliminer chaque personnage	Panique?	Commentaires
Roi	1	1	2	hache de guerre	2	Jamais!	-Avance aussi loin que possible tant qu'il n'est pas bloqué
Cavalier	4	2	2 par cavalier	hache de guerre	2	Oui	-Avance aussi loin que possible tant qu'il n'est pas bloqué
Infanterie	20	4	1 par homme	hache de guerre	1	Oui	
Archers	8	4	1 par homme		1	Oui	-Attaquent dans une grille de 3 x 3 et peuvent lancer ses flèches au-dessus des autres unités
Infanterie de masse	20	10	max 4	hache de guerre	1	Oui	
Infanterie lourde	2	1 ou 2	2 par homme	hache de guerre	2	Oui	-Avancer ou tourner comptent pour deux actions -Attaquer = 1 action -Peut attaquer verticalement, horizontalement ou en diagonale (donc pas nécessaire d'être en face pour attaquer)
Paysans	4	1, 2, 3 ou 4	1 par paysan	hache de guerre ou flèche	1	Oui... souvent!	-Reculer d'une case après une bataille réussie pour chaque symbole "Panique" obtenu
Mercenaires	2	1 ou 2 (+1 drapeau par mercenaire)	2	hache de guerre	1	Jamais!	-Les unités attaqués doivent reculer d'une case pour chaque symbole "Panique" obtenu -Change de camp s'il est attaqué par le roi adverse (sauf si son propre roi est juste à côté)