

Campagne SAGA

Version 0.3.0

Zuger Cédric - Esposito-Farese Denis

Objectif	1
Gagner des points de conquête	2
Nombre de joueurs	2
Tour du jeu	2
La carte	2
Les terrains	2
Déplacement sur la carte	3
Contrôle des terrains	3
Le recrutement	3
Les PP	3
Les bandes	3
L'entretien	4
Le combat	4
Préparation des mouvements	4
Exécution des mouvements.	4
Déterminer les combats	5
Déroulement du combat	5
Les pertes	5
La retraite	5
L'initiative : la faveur des dieux.	5
Démarrage de la campagne	5
Autres tours de la campagne	5

Objectif

- Avoir le plus de points de conquête au bout des 6 tours de jeux.

Gagner des points de conquête

A la fin du tour, un joueur gagne autant de points de conquête que de terrains prestigieux qu'il contrôle (voir les terrains).

Ces points sont ajoutés à chaque tour et c'est ce total qui détermine la victoire.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a l'initiative qui gagne.

Nombre de joueurs

Le jeu se joue à 2 joueurs.

Tour du jeu

- Jets ou mises pour l'initiative.
 - Cette phase a pour but de déterminer l'initiative des joueurs. L'ordre de jeu départage également les ex-aequos.
- Recrutement des bandes et déclaration des mouvements.
 - Lors de cette phase, les joueurs recrutent les seigneurs et leurs bandes.
- Résolution des mouvements et combats : phase automatique.
- Collecte des PP (déduction du coût des armées) : phase automatique.

La carte

La carte consiste en un certain nombre de terrains reliés par des routes.

Les terrains

Il y a plusieurs types de terrains :

- Les terrains normaux (rapportent 2PP)
 - Les tours (5)
 - Les oasis (5)
- Les terrains développés (rapportent 4PP)
 - Les moulins (4)
 - Les caravanes (4)
- Les terrains de recrutement :
 - Château (1)
 - Villages (2)
 - Campement (1)
- Les terrains prestigieux (5)

- Le cromlech
- Le tumulus
- La pierre levée
- La pyramide
- Le ziggurat

Soit 27 terrains en tout.

Déplacement sur la carte

Les bandes se déplacent en suivant les routes. Elles peuvent se déplacer de deux terrains au maximum.

Une armée qui peut bouger de 2 peut très bien décider de bouger de 1 seulement. Par contre, si elle le fait, son mouvement supplémentaire est perdu. Il est impossible de fragmenter son mouvement pour temporiser le jeu.

Contrôle des terrains

Une fois que tous les déplacements (et les combats) ont été effectués, l'armée qui reste sur un terrain en prend le contrôle.

Le recrutement

Le recrutement ne peut se faire que sur les terrains de recrutement. Le joueur doit payer (en PP) le recrutement de sa bande. 1PP = 1 point SAGA.

Une bande doit avoir au moins 6 PP pour pouvoir sortir de son terrain. Une fois recrutée, la bande peut circuler librement sur la carte.

Les PP

Les PP ou points de pouvoirs sont des points collectés par le joueur à chaque tour. Ils représentent la capacité du joueur à agir sur le terrain (représentant l'argent, le ravitaillement, l'influence, etc ...)

Les PP gagnés à chaque tour sont stockés et peuvent servir :

- A recruter des armées dans les villages. Dans ce cas, les PP sont directement convertis en points SAGA (ratio 1 pour 1)

Les PP sont gagnés de la manière suivante :

- Les terrains normaux rapportent 2 PP.
- Les terrains développés rapportent 4 PP.

A miser pour l'initiative. Dans ce cas le montant est libre.

Les bandes

Une bande représente un ensemble de soldats suivant un seigneur. En aucun cas, une bande ne peut continuer à se battre sans un seigneur. Si le seigneur est tué, la bande fait retraite (voir la retraite).

Une bande est constituée de 4-10 points d'unités SAGA (toutes les unités gratuites y compris le seigneur ne compte pas).

Une bande ne peut pas avoir plus de 10 points d'unités SAGA.

Elle ne peut pas non plus en avoir moins de 4. Si c'est le cas (suite à un combat par exemple) elle fait retraite.

L'entretien

Maintenir des troupes sur le terrain coûte des PP. Plus vous avez de troupes sur le terrain, plus cela va vous coûter cher.

La formule est la suivante

$$cout = (\varphi * 0.1 + 1 - 0.1)^{(total * \varphi)}$$

Avec :

total : somme des points de toutes vos bandes

φ : le nombre d'or

La formule est donnée à titre indicatif, le calcul est fait directement par l'outil en ligne.

Il est possible que vous descendiez à un nombre négatif de PP. Ceci est toléré pour des questions pratique. Bien évidemment, tant que vous êtes en "débit" vous ne pouvez plus recruter ou bien miser pour l'initiative.

Le combat

Préparation des mouvements

Pour préparer les mouvements, le joueur doit se rendre sur l'écran Actions -> Mouvement.

Il doit sélectionner les terrains où il veut se rendre.

Il peut aussi ré-ordonner ses bandes (simplement en faisant un cliquer-glisser).

Exécution des mouvements.

Les mouvements sont réalisés par l'ordinateur.

Les mouvements se font alternativement en commençant par le joueur qui à l'initiative. On bouge chaque bande d'une case à la fois (quand une bande à bougée on passe à la suivante).

Quand toutes les bandes d'un joueur ont bougées, on recommence avec les bandes qui peuvent encore bouger.

Une bande fait son second mouvement dès qu'elle le peut (même si d'autres bandes n'ont pas encore fait leurs premier mouvement).

Déterminer les combats

Dès que deux bandes arrivent sur une zone, il y a combat.

Déroulement du combat

Pour la version de test le combat est géré automatiquement.

Les pertes

A la fin d'un combat une unité regagne des figurines par demi point.

Ainsi si on a entre 1 et 4 guerrier en fin de bataille, l'unité remonte à 4, si on en a entre 5 et 8, elle remonte à 8, et si on en a entre 9 et 12, elle remonte à 12.

Evidemment une unité ne peut pas gagner de figurines. Si une unité de levée était à 10 et est tombée à 9 pendant le combat elle ne peut remonter qu'à 10 (et pas à 12).

Si elle a été éliminée durant le combat, elle disparaît.

La retraite

- Lorsqu'une armée fait retraite elle se retrouve dans une des ville du joueur au hasard.

L'initiative : la faveur des dieux.

A chaque tour, chaque joueur peut bouger une de ses armées. Mais les joueurs ne bougent pas tous en même temps, ils le font chacun à leur tour dans un ordre déterminé. Cet ordre est déterminé par la faveur des dieux.

Démarrage de la campagne

Au démarrage de la campagne, l'ordre est déterminé aléatoirement par l'ordinateur.

Le premier joueur devient le joueur qui a la faveur des dieux.

Autres tours de la campagne

Au tours suivants, l'initiative est déterminée par des mises de PP de la part des joueurs.