

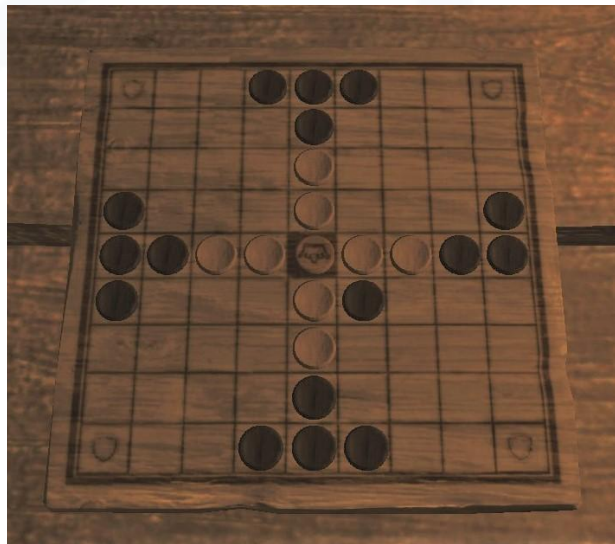
# Immersion 2025 **ensiza**

## Krojanty



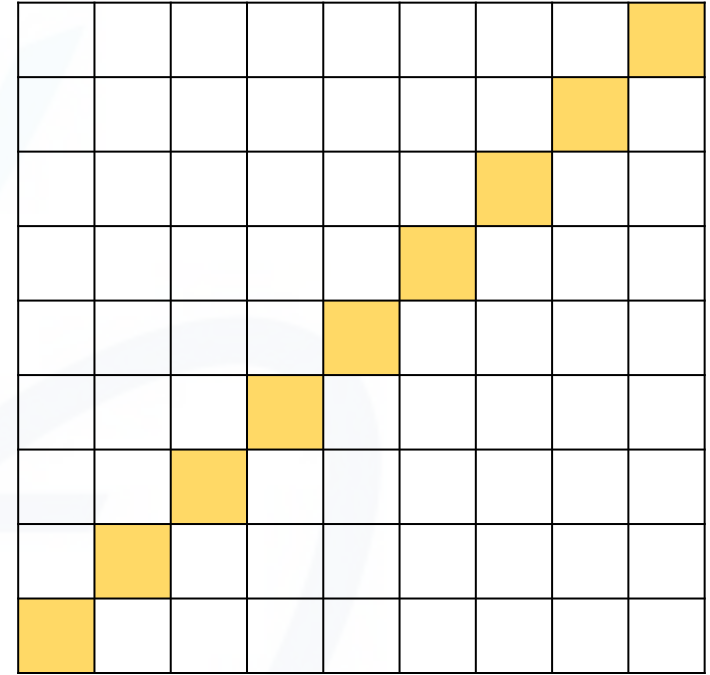
# Contexte

- Charge de **Krojanty** : une charge de la cavalerie polonaise qui eut lieu le **1er septembre 1939**
- Inspiration initiale : Tablut / Hnefatafl
- Aussi un mini-jeu dans Bannerlord...



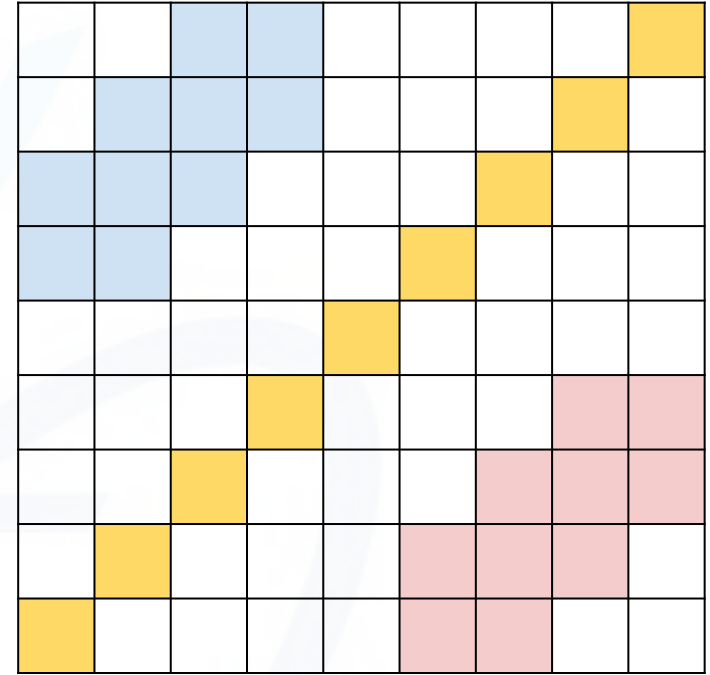
# Krojanty

- Plateau rectangulaire de dimensions 9 x 9
  - Les cases jaunes sont présentes pour améliorer la visualisation du plateau





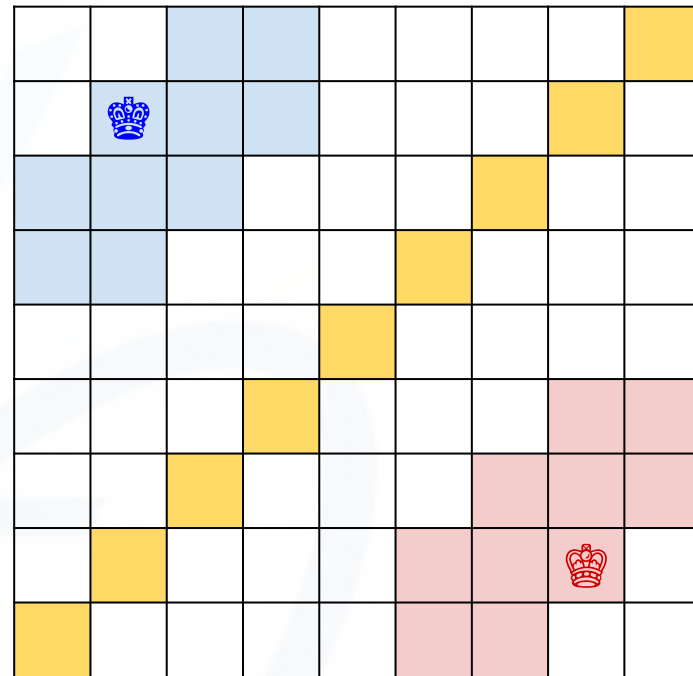
# Krojanty

- Plateau rectangulaire de dimensions 9 x 9
- Deux joueurs antagonistes
  - Tour par tour, bleu commence





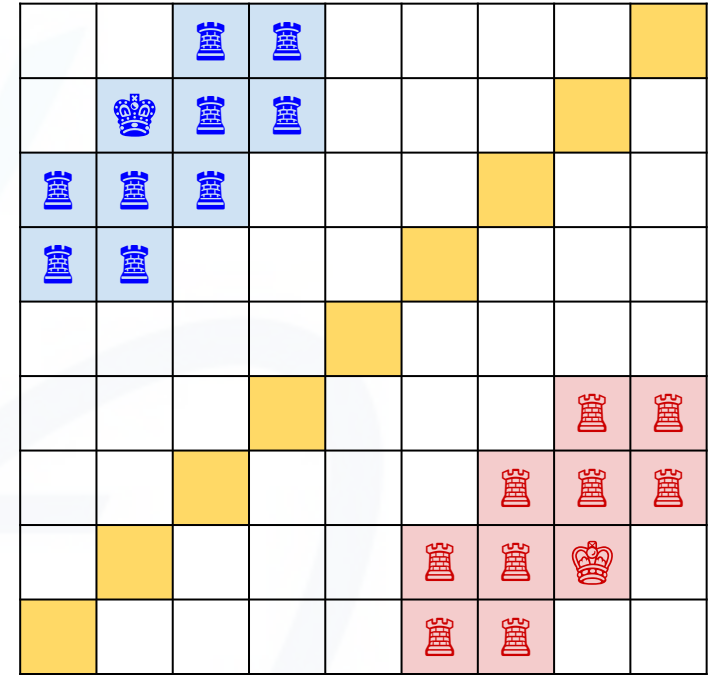
# Krojanty

- Plateau rectangulaire de dimensions 9 x 9
- Deux joueurs antagonistes
- Chaque joueur a un roi  
  - À défendre



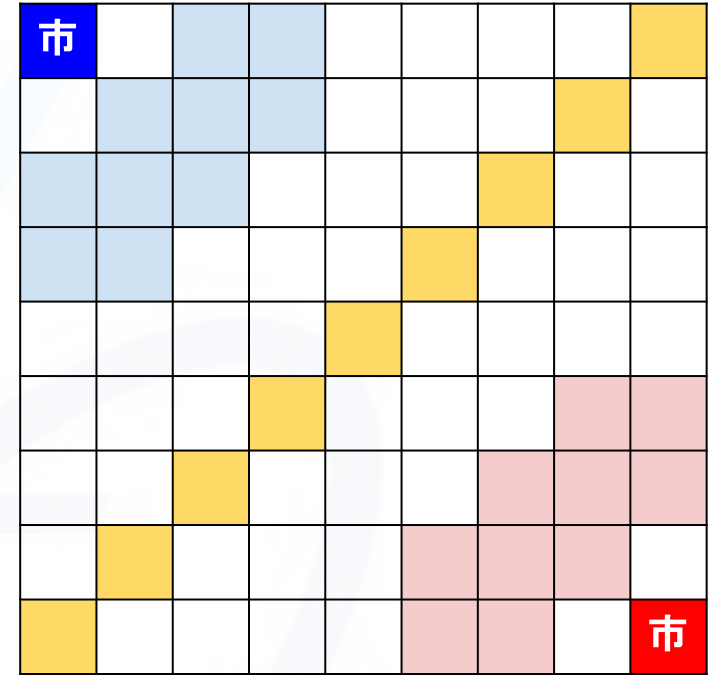
# Krojanty

- Plateau rectangulaire de dimensions 9 x 9
- Deux joueurs antagonistes
- Chaque joueur a un roi
- Et 9 soldats  
- Pour faire la bagarre



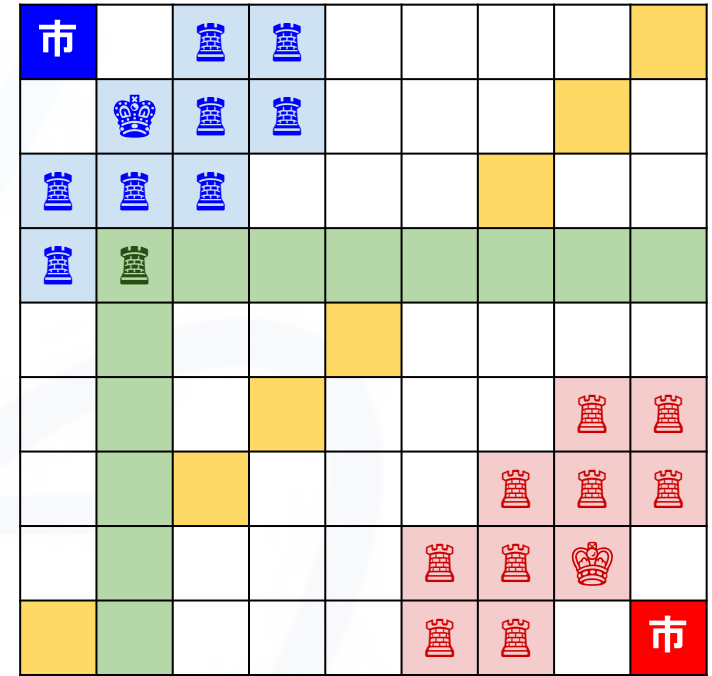
# Krojanty

- Plateau rectangulaire de dimensions 9 x 9
- Deux joueurs antagonistes
- Chaque joueur a un roi et 9 tours
- Les cases aux coins de chaque côté représente la cité de chaque camp



# Déplacements

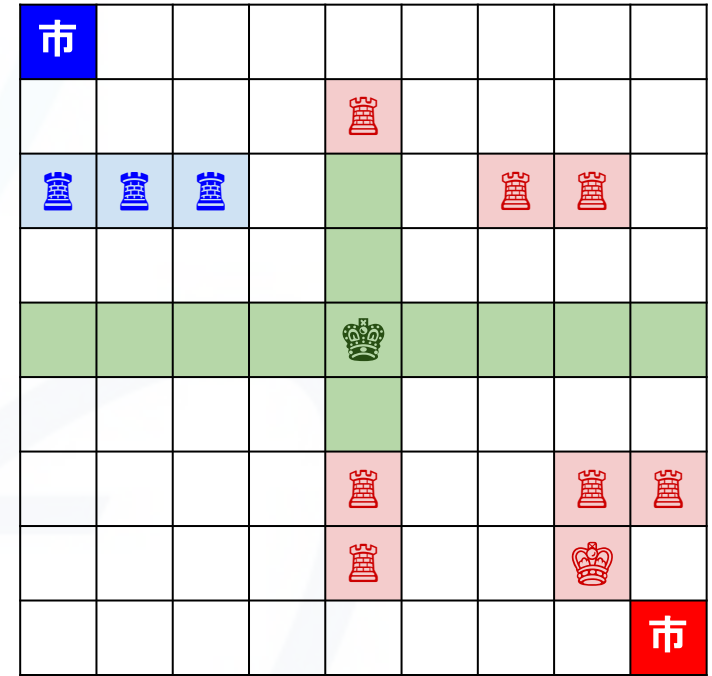
- Les unités se déplacent en ligne verticale ou horizontale d'autant de cases que le souhaite le joueur
- Ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce
- Ne peut pas se placer sur une autre pièce





# Déplacements

- Le roi et les soldats sont des unités combattantes similaires
  - Seul le roi peut conquérir la cité adverse, une capture du roi adverse entraîne la victoire



# Conditions de victoire

## Comment on gagne ?

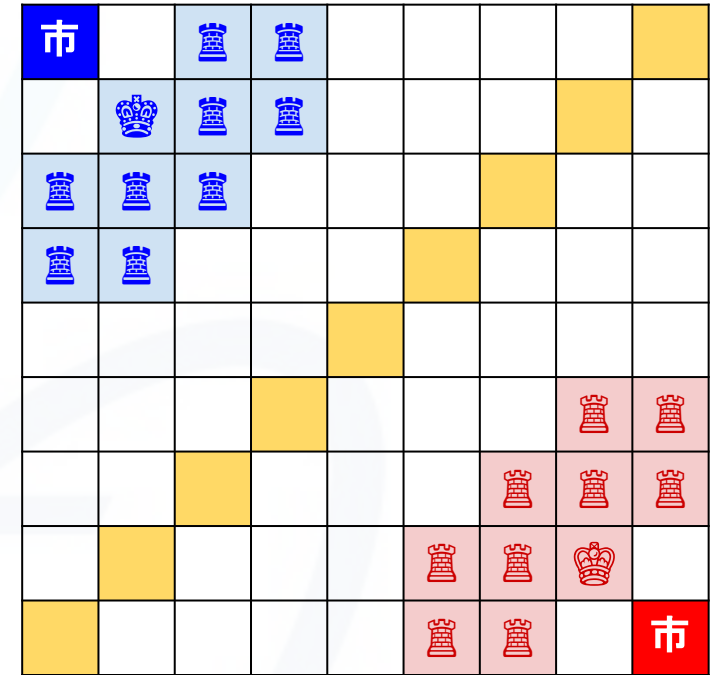
- Conquête : placement de son roi sur le camp adverse
- Extermination : capture de 8 des soldats adverses
- Exécution : capture du roi adverse

## Après 64 tours (32 pour chaque joueur)

- Contrôle : Le joueur avec le plus haut score du plateau l'emporte

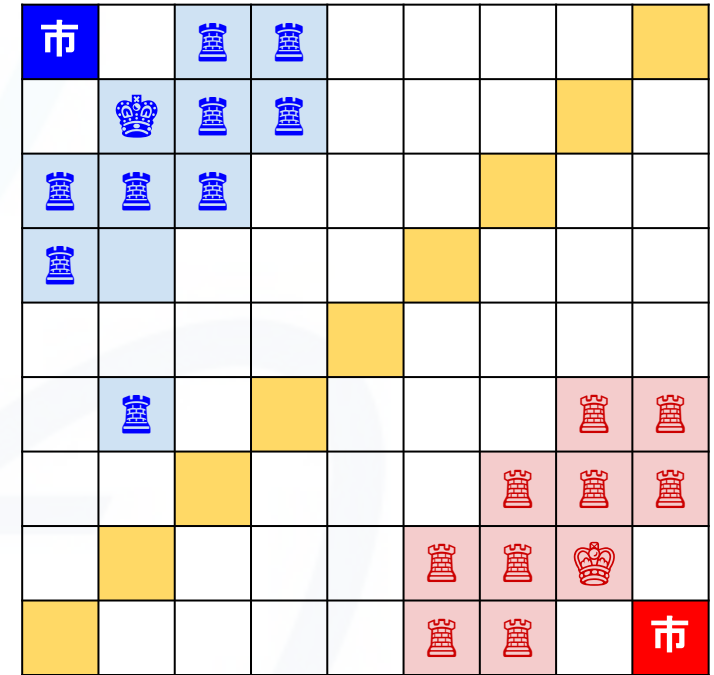
# Contrôle du plateau

- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose
- Les cités ne comptent pas et ne peuvent pas être contrôlés



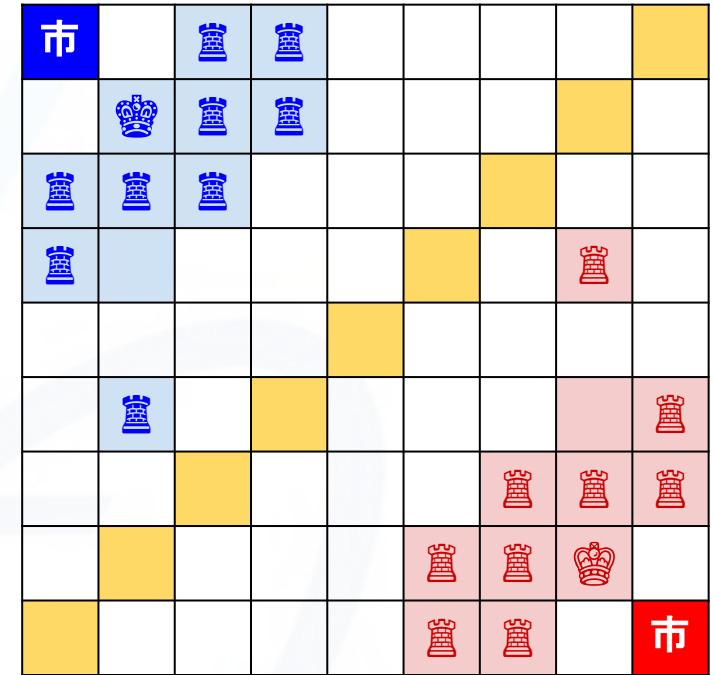
# Contrôle du plateau

- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose
- Lorsqu'une troupe se déplace sur une case, celle-ci contrôle la zone
- La case précédemment occupé reste contrôle



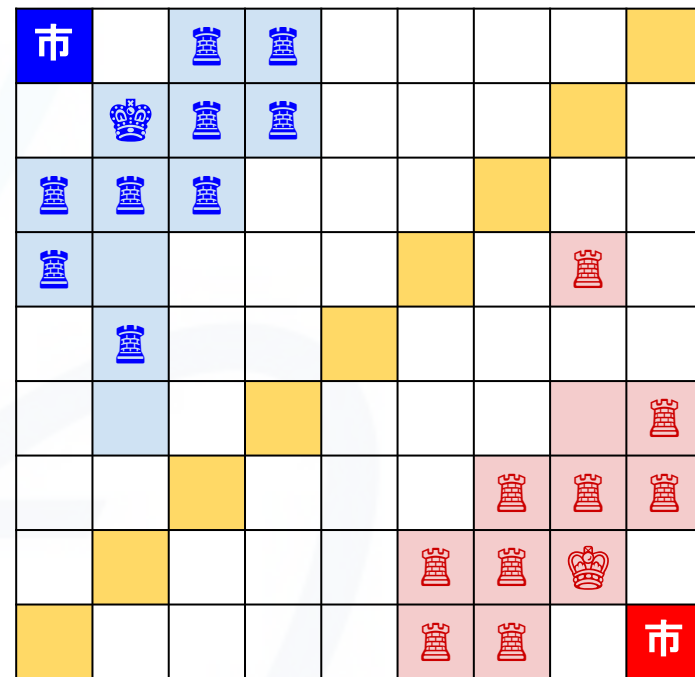
# Contrôle du plateau

- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose
- Lorsqu'une troupe se déplace sur une case, celle-ci contrôle la zone
- La case précédemment occupé reste contrôle



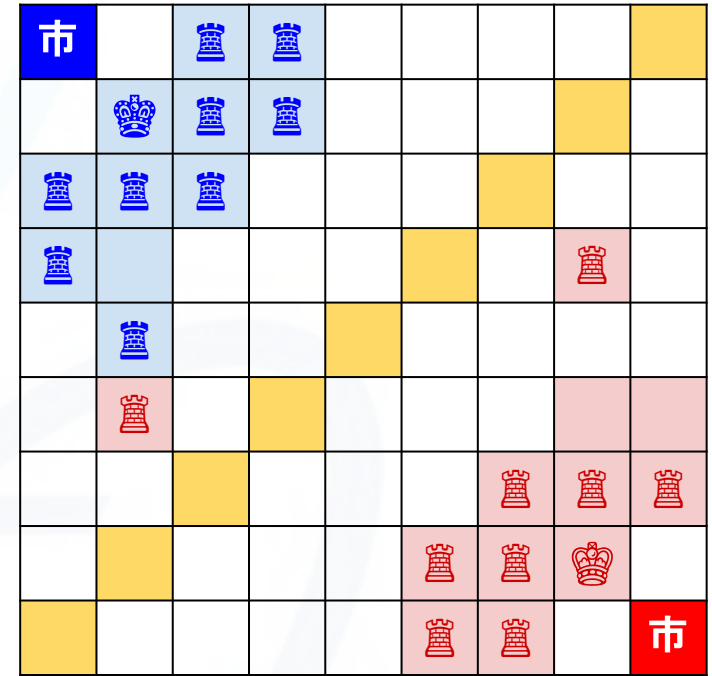
# Contrôle du plateau

- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose
- Lorsqu'une troupe se déplace sur une case, celle-ci contrôle la zone
- La case précédemment occupé reste contrôle



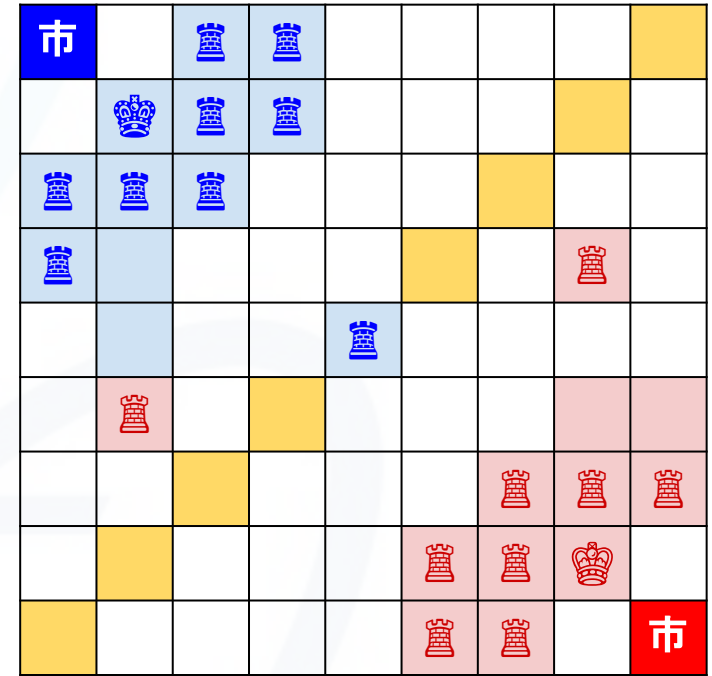
# Contrôle du plateau

- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose
- Une case laissée libre peut être contrôlé



# Contrôle du plateau

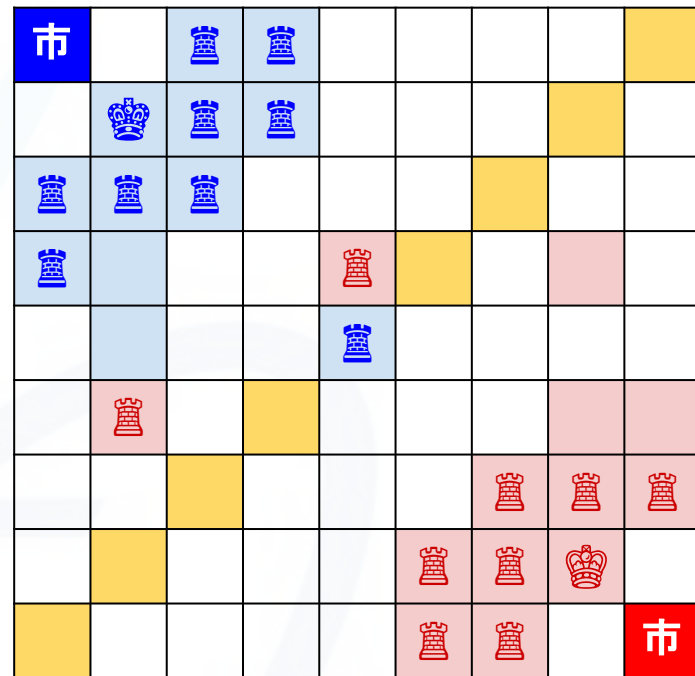
- Initialement chaque joueur contrôle 10 cases
  - Représenté ici par les couleurs bleu clair et rose





# Score du plateau

- Si la partie se termine après le nombre de coups limite joués
  - pas une condition de victoire directe
- on compte
  - +1 pour chaque case contrôlée
  - +1 pour chaque soldat encore en vie (pas le roi)



# Score du plateau

- Score bleu : 21

- 12 cases
- 9 soldats

市		2	2					
	1	2	2					
2	2	2						
2	1			王				
	1			2				
	王							
						王	王	王
					王	王	王	
					王	王		市

# Score du plateau

- Score bleu : 21

- 12 cases
- 9 soldats

- Score rouge : 22

- 12 cases
- 9 soldats

- Résultat ici : victoire rouge

市		2	2					
	1	2	2					
2	2	2						
2	1			2			1	
	1			2				
	2						1	1
						2	2	2
					2	2	1	
					2	2		市

# Score du plateau

- Score bleu : 21

- 12 cases
- 9 soldats

- Score rouge : 21

- 12 cases
- 9 soldats

- Résultat ici : égalité (c'est une exception !)

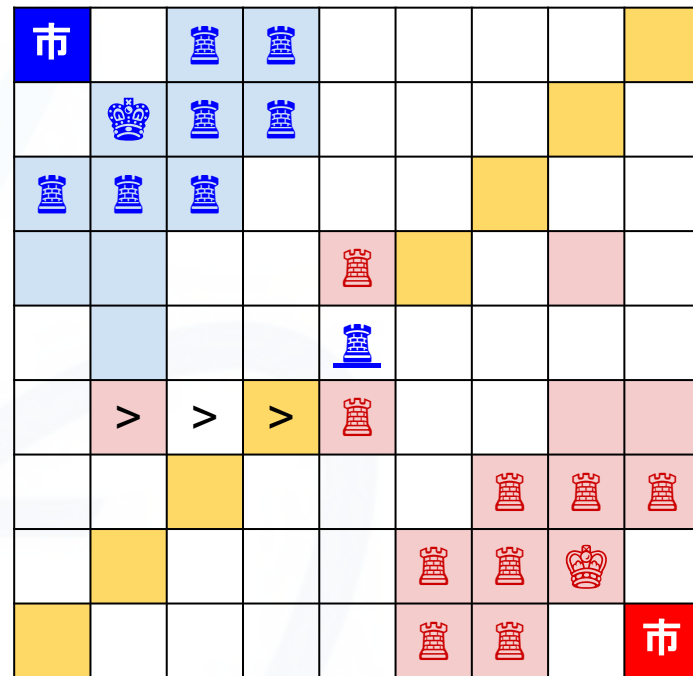
市		2	2					
	1	2	2					
2	2	2						
2	1			2			0	
	1			2				
	2						1	1
						2	2	2
					2	2	1	
					2	2		市

# Capture d'une unité

- La capture d'un pion ne peut avoir lieu que suite à un mouvement
  - Seule la pièce en mouvement peut capturer
  - Pas de capture passive
- Il existe deux mouvements de capture : le “**Linca**” et le “**Seultou**”
- La capture fait disparaître le pion, mais rend également la zone neutre à nouveau

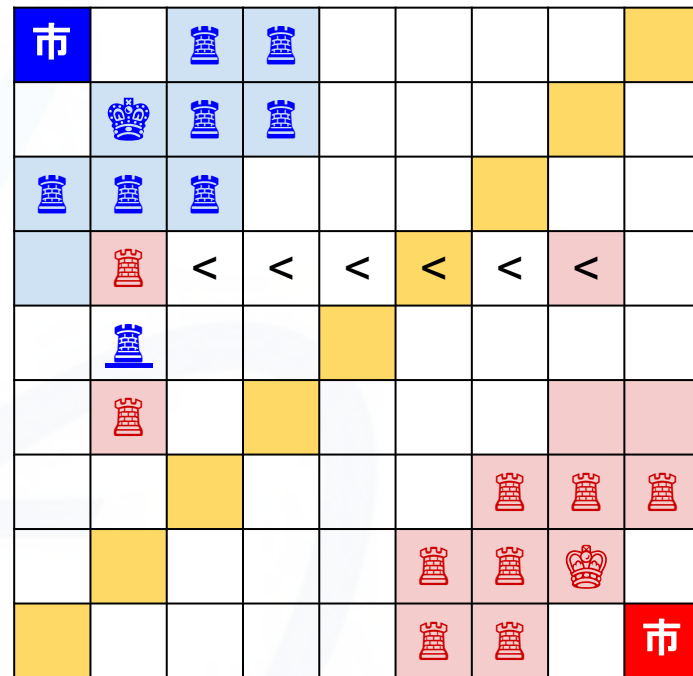
# Linca

- Prise sandwich
- Ici la pièce bleue est capturée
  - On dit capturé pour être poli, elle ne reviendra jamais...



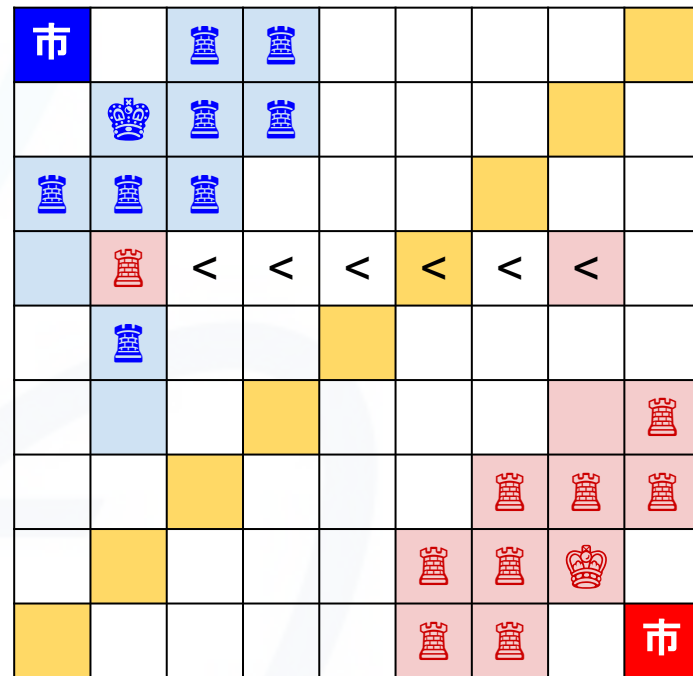
# Linca

- Prise sandwich
- Ici la pièce bleue est capturée



# Linca

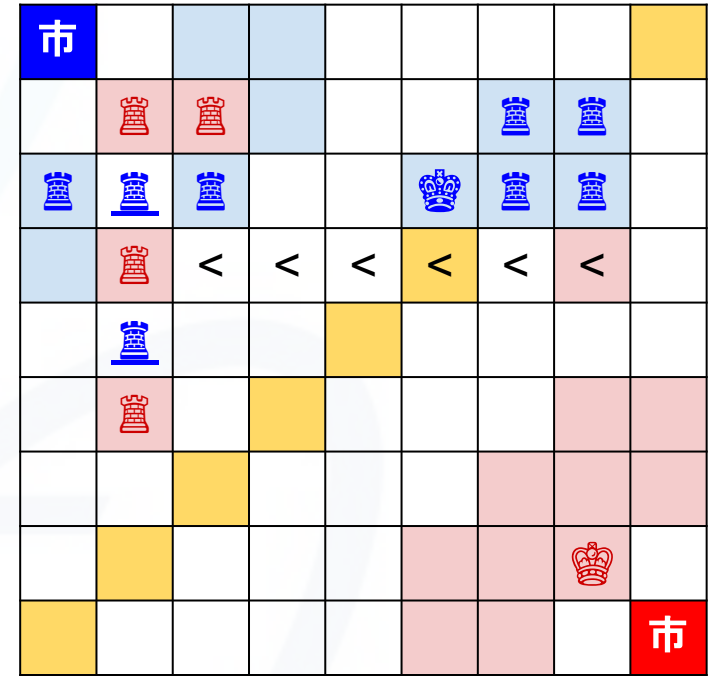
- Prise sandwich
- Pas de capture passive





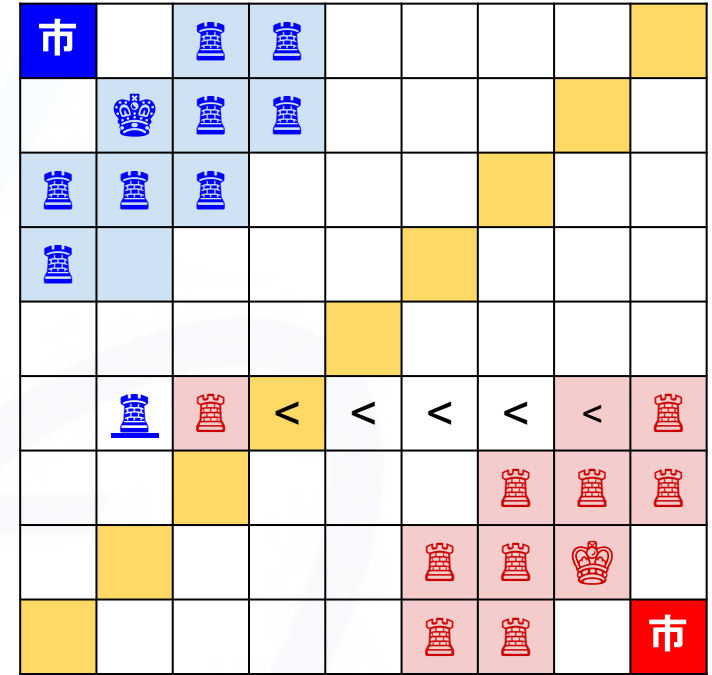
# Linca

- Prise sandwich
- Double capture



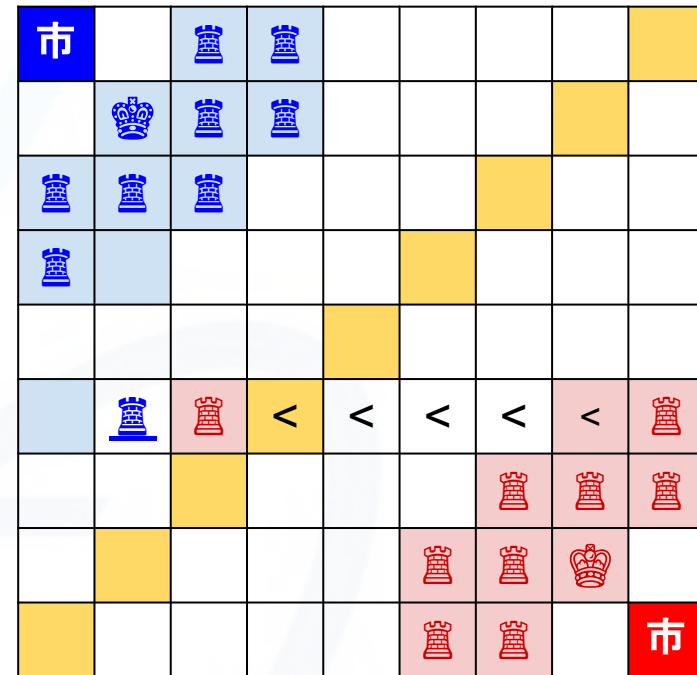
# Seultou

- Prise en poussant
  - Si personne en soutient derrière



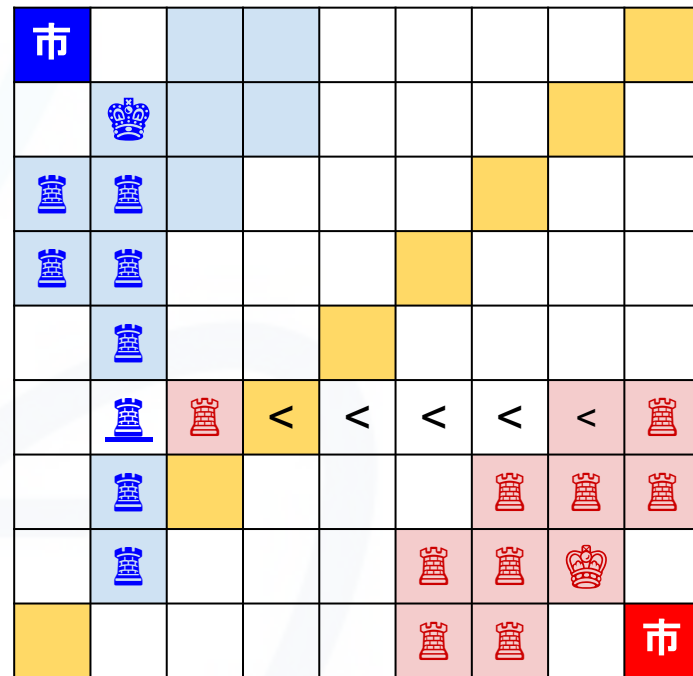
# Seultou

- Prise en poussant
  - Si personne en soutient derrière



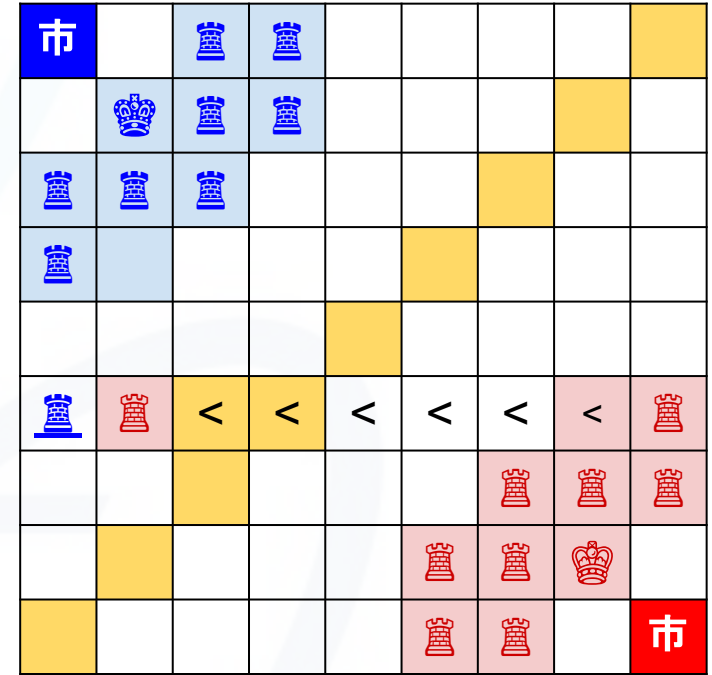
# Seultou

- Prise en poussant
  - Si personne en soutient derrière



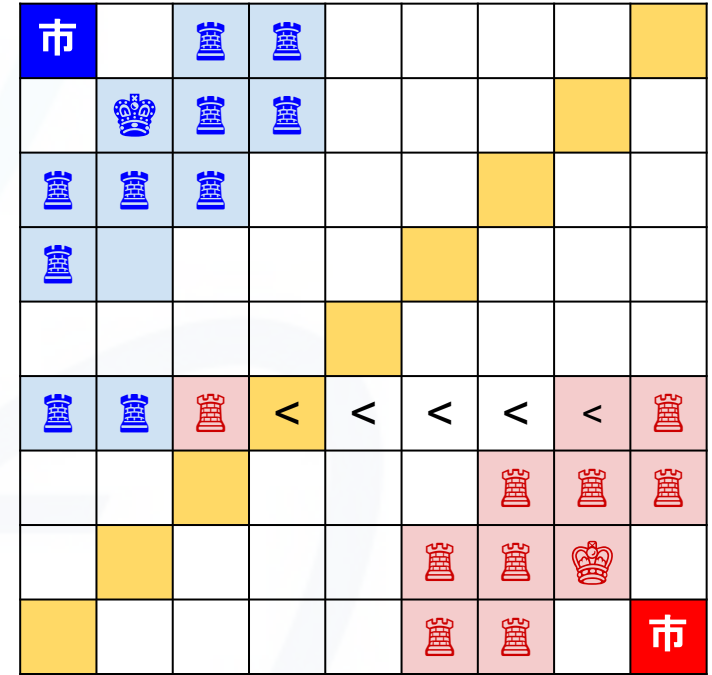
# Seultou

- Prise en poussant
  - Si personne en soutient derrière



# Seultou

- Prise en poussant
  - Si personne en soutient derrière



# Double Linca + Seultou

- Triple capture

