

# Invade

## Principe du jeu

Vous contrôlez une escouade de soldats dont le but est d'atteindre le camp adverse. Pour cela, vous lancerez des dés à chacun de vos tours et vous devrez choisir la propriété de chacun de ces dés en fonction de leurs résultats. Vous aurez ainsi les paramètres de déplacement, de tir et de propriété spéciale, lesquels seront valables jusqu'à votre prochain tour, au moment de lancer les dés à nouveau.

## But du jeu

Commencer votre tour avec un de vos soldats sur la ligne de sortie de votre adversaire. Vous gagnez également si votre adversaire n'a plus de soldat.

## Présentation du jeu

Chaque joueur dispose d'une base à chaque extrémité du plateau ainsi que de 20 soldats dont 3 soldats-élites. Le plateau fait 16×16 cases, deux lignes opposées d'une case de large aux bords du plateau servant de bases.

## Commencement

Lancez un dé pour savoir qui commence. Chaque joueur place ses pions dans sa base (hors du plateau) sauf trois pions qu'il place sur la ligne de sortie, sur la case de son choix. Ces pions ne peuvent pas être des soldats-élites.

## Tour de jeu

Le joueur lance ses 5 dés. En fonction des résultats des dés, il les placera sur les endroits prévus afin de leur donner un rôle. Ces rôles sont: Abscisse, Ordonnée, Commandement, Effet et Précision/Esquive. Chacun de ces rôles auront un impact important et direct sur votre tour, non pas sur son mécanisme mais sur ses capacités d'action. Une fois ces actions terminées, le tour passe à l'adversaire.

1. Tirage des dés et répartition de ceux-ci sur les 5 facteurs (Com, Abs, Ord, Eff, Pré/Esq)
2. Préparation à la bataille : le joueur choisit une capacité qui prendra effet durant son tour. Les effets disponibles sont déterminés par le dé Effet.
3. Déplacement : lors du déplacement, vous pouvez effectuer deux choses :
  - Placer un pion de sa base sur une case de votre ligne de sortie ;
  - Déplacer un pion déjà sur le champ de bataille.

La valeur du dé Commandement donne le nombre de déplacement maximal.

4. Bouleversement de la bataille : les dés Ordonnée, Abscisse et Commandement échange leurs places comme déterminé par le dé Effet.
5. Attaque : Chaque pion hors de la base peut tirer pour un nombre de tir global maximum égal à la valeur du dé Commandement.
6. Épuisement de fin de bataille : la valeur du dé Précision/Esquive du joueur actif est diminuée du nombre d'attaques effectuées lors du tour.

Le tour de l'adversaire commence. La valeur de vos dés restent jusqu'à votre prochain tour.

## Déplacement

Lorsque vous voulez déplacer un pion votre mouvement est limité par deux paramètres de dés: Abscisse et Ordonnée. Le pion se déplace d'abord verticalement d'un nombre de cases maximum égal à la valeur du dé Ordonnée **puis** latéralement d'un nombre de cases maximum égal à la valeur du dé Abscisse. Il ne peut pas surmonter ni contourner un obstacle. Tout soldat, allié comme adverse, est un obstacle. (Exemple: un pion peut se déplacer de 5 cases vers l'avant mais à 4 cases devant lui se trouve un soldat adverse. Il ne pourra alors avancer que de 3 cases mais pourra toujours reculer de 5 cases à moins qu'il n'y rencontre un autre obstacle. Son déplacement latéral n'est cependant pas affecté dans le cas présent.).

Un pion ne bouge qu'une fois par tour. (Exception faite du déplacement octroyé par l'élite C).

## Attaque

Les soldats commencent leur tour avec 2 points de vie chacun. Lorsqu'un soldat est touché par une attaque, il perd 1 point de vie. Il meurt quand il atteint 0 point de vie et est alors retiré du plateau (il ne revient pas dans la base de son joueur). Il faudra donc toujours deux attaques sur un même tour pour tuer un soldat.

Les soldats ne tirent et ne frappent qu'en ligne droite avec une portée maximale déterminée par la valeur du dé Abscisse pour les tirs latéraux ou du dé Ordonnée pour les tirs verticaux. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le soldat et sa cible. L'attaque touche si le dé de Précision est strictement supérieur au dé d'Esquive de l'adversaire.

Un soldat qui tire en arrière gagne un bonus de 1 à son dé Précision pour l'attaque.

## Élites

Les élites sont des soldats plus puissants que la normale. Au début de la partie, vous possédez trois élites, une de chaque type. Il existe un moyen de s'en procurer plus via un effet (voir plus bas). Vous ne pouvez cependant jamais posséder plus de trois élites du même type, votre nombre d'élites maximum étant donc de 9 sur vos 20 pions (45%, c'est déjà énorme).

Voici les différentes élites et leurs fonctions:

- Les élites A (pour Accroupi) sont plus lents que la normale mais, en raison de leur stabilité et de leur position, ils tirent et esquivent mieux. Caractéristiques :

- Leur mouvement (latéral comme vertical) est diminué de 1 case pour un minimum de 0.
- La valeur de leur dé Précision/Esquive est augmentée de 1.
- Ils ne sont pas considérés comme des obstacles pour les soldats alliés. Les soldats alliés ne peuvent cependant pas s'arrêter sur la même case.
- Les élites B (pour Bombardier) sont plus puissantes dans leur armement et font des dégâts de zone. Caractéristiques :
  - Chaque élite B à droit à 1 obus. Cet obus est tiré normalement mais offre un bonus de 1 au dé de Précision sur la cible. De plus, les 4 cases adjacentes subissent une attaque normale, sans le bonus. Cela ne compte que pour une attaque.
- Les élites C (pour Commandant) permettent de rassembler les troupes et de les faire avancer plus rapidement. Caractéristiques :
  - Après le déplacement complet de l'élite, il peut faire avancer un soldat soit latéralement soit verticalement vers l'élite. Le déplacement ne peut excéder le dé Abscisse (respectivement Ordonnée) ni dépasser l'élite.

## Effets

La deuxième phase du tour consiste à choisir un effet parmi ceux disponibles. Les effets du dé Effet sont disponibles si vous avez la valeur minimum nécessaire :

1. Aucun effet.
2. Augmentez chacun de vos déplacements de 1 case. (Soit latéralement, soit verticalement)
3. Ajouter un soldat dans votre base. Vous ne pouvez pas posséder plus de 20 soldats.
4. Gagnez vos combats sur une égalité durant ce tour.
5. Changez un soldat normal de votre base par une élite de votre choix.
6. Sélectionnez deux des avantages 2, 3 et 4.

Le dé influence aussi le changement des dés lors du bouleversement de la bataille. Il se fait sur le nombre exact du dé :

1. Abscisse ↔ Commandement
2. Commandement ↔ Ordonnée
3. Ordonnée ↔ Abscisse
4. Ordonnée → Abscisse → Commandement → Ordonnée
5. Commandement → Abscisse → Ordonnée → Commandement
6. Aucun changement