

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Waterloo

Éditeur : Relaxx — Auteur : Roland Siegers
Traduit de l'allemand en anglais par Pitt Crandlemire
et de l'anglais en français par Paul Lequesne

Stratégie et tactiques pour deux généraux astucieux (NdT : il s'agit d'un jeu, rappelons-le)
Un jeu d'esprit raffiné pour deux tacticiens versés dans l'art du bluff, à partir de 12 ans.

Matériel :

- 1 tablier de jeu, subdivisé en 72 cases (9x8) ;
- 1 bloc-notes ;
- 2 écrans
- 6 dés : 2 blancs, 2 jaunes, 2 rouges ;
- 16 cartes-pions:
 - o 8 rouges, figurant les Anglais, numérotées de 1 à 8
 - o 8 bleues, figurant les Français, numérotées de 1 à 8
- 16 socles, 8 rouges et 8 bleus, destinés à tenir les cartes ;
- la présente règle.

Mise en place :

Avant la première partie, les deux écrans ainsi que les 16 cartes-pions doivent être soigneusement détachés de leur cadre. Les huit cartes bleues (resp. rouges) seront fixées avec précaution sur les socles bleus (resp. rouges).

Les deux joueurs choisissent leur couleur, prennent les écrans et les pions correspondants, et les disposent sur le tablier.

Les cartes-pions seront placés, au gré de leur possesseur, sur huit des neuf cases marquées d'une flèche de leur couleur. Elles seront placées de manière que l'adversaire ne sache pas quel numéro est inscrit au revers de la carte, et ne puisse donc le voir.

Chaque joueur reçoit en outre un dé de chaque couleur (1 blanc, 1 rouge, 1 jaune), et une page du bloc-notes, qu'il dissimule derrière son écran. Chaque joueur enfin se munit d'un stylo.

But du jeu

- Il y a trois façons de gagner à Waterloo :
- battre les deux généraux de l'adversaires (les cartes-pions numérotées 1 et 8) ;
 - battre les 6 soldats de l'adversaire (les cartes-pions numérotées de 2 et 7) ;
 - réduire la force de combat de l'adversaire de 72 points au début du jeu, à zéro.

Le joueur qui le premier parvient satisfaire l'une de ces trois conditions de victoire remporte la partie.

Règles du jeu

Avant d'entamer la partie, étudions de plus près les pages du bloc-notes.

Chaque page est subdivisée en deux parties correspondant au deux couleurs des joueurs. Chaque joueur commence avec une force de combat de 72 points. L'espace libre dans la moitié supérieure de la page est destiné à enregistrer l'évolution de cette force de pour chaque joueur. Quand elle vient à changer, l'ancienne valeur est barrée, et la nouvelle inscrite à côté.

La moitié inférieure de la page est utilisée pour enregistrer les valeurs des trois dés utilisées par les deux parties adverses. À mesure qu'elle sont utilisées au cours du jeu, ces valeurs de dé sont barrées, de telle manière que les deux joueurs aient éventuellement loisir de recourir à toutes les valeurs possibles.

Vous apprendrez comment mettre exactement en œuvre tous ces différents points en lisant ces règles et en jouant.

Il est extrêmement important que les deux joueurs aient toujours la même information enregistrée sur leurs pages, que cette information les concerne en propre ou se rapporte à l'adversaire. Ceci permet d'établir un historique rigoureux de la partie en cours et de prévenir les tricheries.

Venons-en à présent au jeu lui-même et à son déroulement. Toutes les cartes-pions sont en place sur leur ligne de départ. Aucun des joueurs ne connaît ni n'est en mesure de voir les numéros figurant au dos des pièces de son adversaire. Les dés sont prêts, dissimulés derrière les écrans.

Le joueur rouge commence, puis chacun joue alternativement. Les pièces portant un numéro impair (1, 3, 5, 7) se déplacent toujours d'exactly 3 cases, orthogonalement. Les pièces portant un numéro pair (2, 4, 6, 8) se déplacent toujours d'exactly 4 cases orthogonalement. Toutes les pièces ont faculté de changer une fois et une seule de direction au cours de leur mouvement (Illustration 2). Elles ne peuvent pas sauter par-dessus une autre pièce, amie ou ennemie.

Pour le premier coup, chaque joueur est tenu de déplacer toutes ses pièces. Ensuite, en revanche, ils sont libres d'en mouvoir le nombre qu'ils désirent, à la condition d'en déplacer au moins une.

Quand une pièce achève son déplacement sur une case occupée par une pièce adverse, un combat s'engage. Il est possible d'avoir plusieurs combats impliquant différentes pièces au cours du même tour de jeu. L'attaquant décide de l'ordre dans lequel se déroulent ces combats.

Le combat

Chaque combat se divise en 3 phases exécutées dans l'ordre suivant :

1. Détermination de la force de combat.
2. Provocation
3. Identification

1. Détermination de la force de combat.

On ne lance pas les dés : les joueurs choisissent une valeur pour chacun des trois, et à l'abri de leur écran les tournent de manière à exposer les trois faces correspondante. Ceci accompli, l'attaquant demande au défenseur d'annoncer les valeurs de deux de ses dés.

Les trois requêtes permises sont :

- Montrez-moi vos deux dés les plus forts, ou
- Montrez-moi vos deux dés les plus bas, ou
- Montrez-moi votre dé le plus fort, et celui le plus bas.

Après que le défenseur a répondu à la requête de l'attaquant en exposant les deux dés correspondant, il demande à son tour, de même manière, à l'attaquant de lui montrer deux de ses dés.

Chaque joueur barre à présent la valeur des dés révélés sur sa page de bloc. Désormais ces valeurs de dés ne pourront plus être utilisées dans les combats.

Exemple :

Les dés choisis (derrière les écrans) sont :

Joueur rouge : blanc : 6, jaune : 5, rouge : 5.

Ce joueur se voit requis de dévoiler ses deux dés les plus forts. Sur la partie rouge de leur feuille, les deux joueurs barrent le 6 blanc et le 5 rouge.

Joueur bleu : blanc : 1, jaune : 4, rouge : 5.

Ce joueur est requis d'exposer ses deux dés les plus bas. Sur partie bleue de leur feuille, les deux joueurs barrent le 1 blanc et le 4 jaune.

Après un certain nombre de combats, il se peut qu'un joueur ait eu à révéler six fois une couleur particulière. Dans ce cas, il ne peut plus utiliser le dé de cette couleur et doit continuer la partie avec les seuls dés restant.

2. Provocation

L'attaquant lance la phase suivante : la provocation. Il annonce un nombre que le défenseur doit égaler s'il tient à sortir gagnant de cette phase.

Il y a des limites, cependant, au nombre annoncé. La limite supérieure est égale au total des trois dés de l'attaquant (les deux dés révélés et le dé caché) augmenté de la valeur de la pièce engagée dans le combat. La limite inférieure est égale au total de ses deux dés révélés, augmenté de 2.

Exemple :

Joueur rouge (attaquant)

- dés révélés : 3, 6 ;
- dé encore dissimulé : 4
- valeur de la pièce engagée : 3

Joueur bleu (défenseur)

- dés révélés : 1, 3 ;
- dé encore dissimulé : 4
- valeur de la pièce engagée : 2

Rouge doit lancer la provocation avec une annonce comprise entre 11 (3+6+2 — total des deux dés révélés augmenté de 2) et 16 (13+3 — total des trois dés augmenté de la valeur de la pièce).

Après que l'attaquant a annoncé un nombre, le défenseur a le choix entre riposter immédiatement en annonçant un nombre égal, ou bien passer. Si le défenseur égalise, l'attaquant a le choix à son tour entre annoncer un nombre plus grand ou bien passer.

La provocation continue de cette manière jusqu'à ce qu'un des joueurs se voie contraint ou choisisse de passer. Les joueurs ont à intérêt à bluffer à l'occasion, en bornant quelquefois leur annonce à un nombre inférieur à la limite maximale.

Le vainqueur de la provocation entame la troisième phase de combat.

3. Identification

Il s'agit à présent de deviner la valeur de la pièce de l'adversaire. Pour ce faire, vous devez procéder avec logique et prendre en compte les informations suivantes :

- L'adversaire a-t-il déplacé sa pièce d'un nombre pair ou impair de cases ? 3 ou 4 ?
- Passez en revue sur votre feuille de bloc les dés révélés par l'adversaire lors de la première phase de combat et ceux qu'il a déjà utilisés (et qui ne sont plus jouables). Ceci devrait vous permettre de tirer un certain nombre de conclusions quant à la valeur de son dé caché.
- Toutes les conclusions logiques concernant l'adversaire ayant été tirées, à la lumière de celles-ci, la valeur de la pièce attaquée devrait à présent être identifiée.
- Si la valeur de la pièce a été correctement devinée, ladite pièce est ôtée du jeu et placée à côté du tablier, en une place où les deux joueurs peuvent la voir.

Le vainqueur du combat additionne le nombre annoncé en dernier lieu lors de la provocation à ses points de force de combat (voir la règle concernant le bloc-notes), le vaincu soustrait la même valeur à sa propre force de combat. Les nouvelles valeurs de force de combat viennent remplacer les anciennes.

- Si la valeur de la pièce attaquée n'a pas été devinée, ladite pièce reste sur la case qu'elle occupait. Le joueur ayant formulé la mauvaise hypothèse soustrait le nombre final annoncé lors de la phase de provocation de ses points de force de combat.

À présent l'autre joueur doit essayer de deviner à son tour la valeur de la pièce attaquante. S'il devine juste, il additionne le nombre final annoncé lors de la phase de provocation à ses points de force de combat, tandis que le même nombre est déduit de ceux de l'autre joueur. Les nouvelles valeurs de forces de combat sont inscrites sur les pages de bloc.

- Si les deux joueurs ont formulé une hypothèse fautive, le nombre final annoncé lors de la provocation est soustrait, pour tous les deux, à leurs points de force de combat.

À l'issue du combat, les deux joueurs comparent les informations enregistrées sur leurs feuilles respectives. Les points de force de combat et les dés barrés sont censés être les mêmes sur les deux pages. Si ce n'est pas le cas, les feuilles sont examinées conjointement, et tout erreur ou mauvaise interprétation corrigée.

- Le perdant de la phase de provocation recule sa pièce d'une case, verticalement. Si cette retraite est impossible parce que la case est occupée (que ce soit par une pièce amie ou ennemie), ou parce que la pièce se trouve déjà sur la ligne de départ, elle est retirée du jeu et posée à côté du tablier en une place où les deux joueurs peuvent la voir. Les forces de combat sont modifiées en conséquence

(NdT : est-ce à dire que le joueur concerné soustrait le dernier nombre annoncé lors de la provocation à son total de points, tandis que son adversaire, lui, l'ajoute ?)

Si, à son tour de jouer, un joueur lance plusieurs attaques à la fois, la force de combat des deux joueurs s'applique à tout le combat. Les phases de provocation et d'identification sont reprises à zéro pour chacun des combats. L'attaquant détermine l'ordre de succession des combats, et chacun est complètement résolu avant que le suivant s'engage.

(NdT : ce paragraphe n'est pas très clair : on aimerait lire « la force de combat s'applique pour tous LES combats ». Pour moi, il signifie que les joueurs ne choisissent leurs valeurs de dés qu'une seule fois, et que ce sont les même dés, donc, qui servent à toutes les provocations. En conséquence plus on mène d'attaques, plus on s'expose à révéler la valeur de ses troupes).

Rappel des règles de fairplay pour les deux joueurs :

- Les joueurs doivent déplacer leur pièces conformément aux règles : exactement 3 cases pour les pièces impaires, exactement 4 pour les paires.
- si la valeur d'une pièce a bien été devinée par l'adversaire, on est tenu de le dire.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a réussi à remplir l'une des trois conditions de victoire, la partie est terminée.

Variante

Les joueurs ayant une mauvaise mémoire auront peut-être des difficultés à survivre très longtemps avec un capital de départ de 72 points de force de combat. Les deux joueurs peuvent en ce cas commencer avec un capital de 100 points (mais le jeu est alors moins passionnant...)