

Travail pratique 6 – Jeux de société  
*Guerre du passé*

Présenté à

Nicholas Bourgault

Réalisé par

Gabriel Hébert  
Dereck Pilon Fleurent

Cours de conception de jeux vidéo (8GIF150)  
Université du Québec à Chicoutimi  
23 novembre 2012

## Table des matières

Thème.....	3
Questions de base .....	4
Influence des réponses.....	5
Règles .....	6
Règles générales.....	6
Division de la plaquette de jeu .....	6
Explication des divisions de la carte:.....	7
Définition d'une capitale: .....	7
Définition d'une ville de la couronne: .....	7
Définition d'un village: .....	7
Déroulement du début de partie : .....	8
Déroulement d'un tour : .....	9
Achat de bâtiments: .....	9
Gain de points d'influence .....	10
Affrontements .....	10
Liste d'événements : .....	11
Attaque des Anglais :.....	11
La prise de pouvoir:.....	12
Description des cartes :.....	13
Conditions de victoire: .....	14
Trois problèmes potentiels .....	15
Sources de hasard .....	16
Annexe.....	17
Carte .....	17
Cartes de troupe.....	18
Jetons .....	22

## Thème

### ***La conquête***

Nous avons opté pour la conquête afin de mettre au-devant un affrontement concret entre les joueurs, comme ce que l'on retrouve dans les jeux du style de *Risk*. C'est également un bon contexte pour porter à la création de stratégies de la part du joueur, augmentant l'implication de celui-ci dans la partie.

On peut également en profiter pour placer le jeu dans un contexte historique intéressant et donc ajouter une dimension culturelle autre au jeu que le simple fait de pouvoir y jouer.

## Questions de base

### 1. Contexte : France, 12<sup>e</sup> siècle

#### Qui suis-je?

- Un noble à la tête d'une des familles dominantes de France.

#### Qu'est-ce que je cherche à accomplir?

- Acquérir le plus d'influence et devenir la famille dirigeante de France.

#### Quels sont mes principaux choix?

- Attaquer les autres joueurs.
- Protéger ma capitale.
- Me protéger contre les attaques anglaises.

#### Comment est-ce que je gagne?

- En conquérant le plus de territoires possible. *ou*
- En élisant mon propre pape pour 5 tours. *ou*
- En détrônant le roi. *ou*
- En détruisant toutes les capitales des autres joueurs.

### 2. Contexte : France, La Révolution Française

#### Qui suis-je?

- Un marchand.

#### Qu'est-ce que je cherche à accomplir?

- Guillotiner le roi et prendre le contrôle du pays.

#### Quels sont mes principaux choix?

- Acquérir l'appui des autres joueurs.
- Éliminer les joueurs qui ne m'appuient pas.
- Protéger ma propriété.

#### Comment est-ce que je gagne?

- En acquérant le plus de points d'influence. *ou*  
 Ex : support de 1 à 2 joueurs -> 10pts  
 support de 3 à 5 joueurs -> 15pts  
 support de 6 à 8 joueurs -> 25pts
- En conquérant le plus de ressources/villes.

### 3. Contexte : France, Deuxième Guerre Mondiale

#### Qui suis-je?

- Un commandant d'armée.

#### Qu'est-ce que je cherche à accomplir?

- Être le dernier survivant à l'invasion des Allemands.

#### Quels sont mes principaux choix?

- Éliminer les joueurs qui fuient l'ennemi.
- Se défendre et survivre face à l'ennemi.

#### Comment est-ce que je gagne?

- En étant le dernier joueur en vie.

## **Influence des réponses**

En analysant les idées de base que nous avons élaborées, on se retrouve avec un contexte généralement similaire dans chacune et plusieurs idées possiblement compatibles.

D'abord, le joueur est placé comme une figure d'autorité et son objectif est de faire grandir son influence et son contrôle sur le pays, tout en étant forcé de penser au côté survie dans les conflits qui ont lieu, par exemple face aux attaques génériques des pays envahisseurs, où tous les joueurs se retrouvent impliqués.

Aussi, plusieurs choix doivent s'offrir au joueur pour déterminer sa façon de jouer. Il est donc possible de s'en prendre aux autres et de devenir plus puissant en dérobant leurs propres territoires. Certains points clés sur la carte de jeu peuvent aussi être un intérêt stratégique intéressant, pouvant possiblement accorder des bonus. Ou encore, on peut se concentrer sur la défense de son territoire, certaines conditions de victoires favorisent même cette approche.

De plus, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant, même au vu de tous les facteurs qui peuvent permettre d'atteindre la victoire.

En associant certaines des idées que nous avons élaborées et en développant un concept autour de celles-ci, nous avons une bonne base pour débiter la conception de notre jeu.

# Règles

## Règles générales

- ❖ Ce jeu se joue de 2 à 8 joueurs.
- ❖ Un maximum de 72 dés 6 (*deux boîtiers*) est nécessaire.
- ❖ Il y a un paquet de 50 cartes utilisé par tous les joueurs. Ces cartes seront utilisées pour se défendre et attaquer. Chaque carte aura un nombre de vie égale à leur nombre de lancer de dés.  
*Les cartes utilisées seront placées dans une pile à part et brassées de nouveau lorsque la pile principale sera vide.*
- ❖ La limite d'or par joueur est de 25.
- ❖ Chaque joueur utilise des jetons de troupe de couleur différente.
- ❖ Le niveau d'influence de chaque joueur est indiqué dans la section prévue à cet effet sur la plaquette de jeu en y positionnant un jeton de troupe de la couleur qui lui est assignée.
- ❖ Un joueur est éliminé lorsqu'il ne possède plus aucuns villages.

## Division de la plaquette de jeu

(voir carte en annexe)

1. La section de la carte :
  - Il y a 8 capitales avec un rond et une petite maison à l'intérieur.
  - Il y a 5 villes contrôlées par la couronne avec un rond et une étoile.
  - Il y a 5 villes avec un rond et un plus petit rond à l'intérieur. C'est villes sont des villes de la couronne lorsqu'il y a moins de 5 joueurs dans la partie.
  - Il y a au total 50 points, capitales et villages confondus.
2. La section pour l'avancement de l'influence.
3. La section pour les événements déterminer au lancé de dé 6 :
  - Famine
  - Changement de pouvoir
  - Récolte
  - Recrutement
  - Attaque des Anglais
  - Il se passe rien
4. La section pour la prise de pouvoir à chaque tour.

## Explication des divisions de la carte:

### Définition d'une capitale:

- Ville principale fortifié du joueur.
- Elle permet au joueur d'avoir un bonus de 1 carte pour la défense de celle-ci.
- On ne peut pas bâtir une église ou une forteresse sur la capitale.
- La capitale donne 1 lingot d'or lors de la récolte de ressources.
- Elle a une capacité de 6 jetons de troupe.

### Définition d'une ville de la couronne:

- Ville contrôlée par la couronne (faction neutre non joueur)
- Ville dont la valeur de défense est égale au nombre de joueurs multiplier par 2.

Nombre de joueurs	Valeur de défense de la couronne
2 joueurs	4 dés de défense
3 joueurs	6 dés de défense
4 joueurs	8 dés de défense
5 joueurs	10 dés de défense
6 joueurs	12 dés de défense
7 joueurs	14 dés de défense
8 joueurs	16 dés de défense

- Une fois conquise, la ville devient une ville normale, le joueur ne bénéficie pas du bonus de défense allouer à la couronne.
- Sous le contrôle d'un joueur, elle procure 1 lingot d'or, comme une capitale, lors de l'événement de récolte de ressources.
- Elle a une capacité de 6 jetons de troupes.

### Définition d'un village:

- Un village qui peut être contrôlé par les joueurs ou qui n'est pas contrôlé en début de partie.
- Un village qui n'est pas occupé par au moins un jeton de troupe devient neutre. Si un joueur déplace un jeton de troupe d'un village et que celui-ci se retrouve sans jetons, alors il se rebelle et devient inoccupé, ne pouvant être utilisé dans le calcul de ressources jusqu'à ce qu'il soit à nouveau occupé.
- Un village a une capacité de 4 jetons de troupe.

## Déroulement du début de partie :

1. Chaque joueur débute avec 5 lingots d'or.
2. Les joueurs brassent chacun 2 dés 6 pour déterminer qui débutera la partie.
3. Une fois le premier déterminé, celui-ci choisi parmi les 8 emplacements de la carte dédié aux capitales et y positionne 2 jetons de troupe.
4. Par la suite, il choisit 2 villages connectés directement à sa capitale et y positionne 1 jeton.
5. Ensuite, les autres joueurs, en sens horaire, choisiront leurs capitales et leurs villages.
6. Par la suite, la prise de pouvoir aura lieu (*voir la section sur la prise de pouvoir*).
  - a. On commencera par élire le joueur qui a l'oreille de la couronne
  - b. Par la suite, on élira le joueur qui a la faveur du pape
  - c. Finalement, on élira le joueur qui a les faveurs de la guilde des marchands.

**A prendre en note :** *Chaque joueur qui votera pour la prise de pouvoir devra cacher sa mise et la dévoiler lorsque tous seront prêts.*

S'il y a une égalité, les joueurs braseront 2 dés 6, le plus haut remportera le pouvoir.

7. Une fois en place, le joueur qui aura l'oreille de la couronne commencera à jouer.



## Déroulement d'un tour :

Sauf lors du premier tour, le joueur qui a l'oreille de la couronne lance un dé 6 pour déterminer l'événement du tour. On positionne, dans la section sur le côté de la carte, un jeton pour identifier l'évènement ayant eu lieu.

Le joueur ayant l'oreille de la couronne est toujours le premier à jouer. Par la suite, à tour de rôle, et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur pose les actions suivantes :

1. Effectué **un seul déplacement de troupes**. Un déplacement n'est possible qu'entre deux villages ou villes directement reliés. La limite de troupes par village est de 4 et de 6 par capitale. Il est possible de laisser un village sans troupes, mais il devient alors neutre.
2. Effectué une action parmi les suivantes :
  - a. **Attaquer un village** adjacent.
    - i. S'il attaque un village neutre (non-possédé par un joueur), celui-ci est capturé automatiquement.
    - ii. Si le village est contrôlé par un autre joueur, alors un affrontement à lieu (*voir la section sur le déroulement des affrontements*). Si, à la suite de l'affrontement, l'attaquant n'a plus suffisamment de troupes pour prendre possession du village vaincu, celui-ci devient neutre car non-supervisé par des troupes.
    - iii. Il est obligatoire de déplacer un jeton sur un village nouvellement conquis, puisqu'un village sans troupes stationnées redevient neutre.
    - iv. Si le joueur ne possède qu'un seul jeton de troupe sur un village, il ne peut donc pas attaquer à partir de ce village.
    - v. S'il décide de ne pas attaquer ou ne le peut pas, il devra déboursier 1 lingot d'or pour financer le maintien de ses troupes.
  - b. Faire un **second déplacement** de troupes qui terminera son tour.
  - c. **Construire un ou plusieurs bâtiments** sur un ou deux de ses villages au coût indiqué (*voir la section d'achat de bâtiments*), cette action mettra aussi fin au tour. De plus, un village ne peut avoir plus d'un bâtiment à la foi et il est impossible de construire sur une capitale. Il est possible d'échanger un bâtiment existant pour un nouveau, mais au coût normal de celui-ci et en utilisant également un tour.

## Achat de bâtiments:

Nom du bâtiment	Effet	Coût
Forteresse	+1 dé d'attaque et +1 dé de défense	10 lingots
Église	+1 dé de défense	10 lingots

\*Chaque joueur peut posséder un maximum de 3 forteresses et un maximum de 5 églises.

## Gain de points d'influence

- ❖ Lorsqu'un joueur capture un village, il obtient un point d'influence. (+1)
- ❖ Lorsqu'il capture une capitale de joueur ou contrôlée par la couronne, il obtient deux points. (+2)
- ❖ Lors de la perte d'un village, un point est soustrait au joueur (-1) et lors de la perte d'une capitale, deux points sont soustraient. (-2)
- ❖ Lorsqu'une attaque anglaise est repoussée avec succès, tous les joueurs obtiennent 1 point d'influence (+1) et celui possédant le plus grand nombre de troupe en obtient deux. (+2)

## Affrontements

Phase d'attaque :

- Le joueur attaquant peut piger un nombre de carte de troupe égal à celui du nombre de jeton qu'il utilise pour attaquer.
- Il doit toujours rester au moins un jeton de troupe sur un village utilisé pour attaquer. Le maximum de jetons pouvant être utilisés en attaque à partir d'un village est donc de 3 et de 6 à partir d'une ville.
- Pour chaque point d'attaque (épées) que la/les carte(s) possède(nt), un dé peut être lancé en attaque.

Phase de défense :

- Le joueur en défense pige un nombre de carte égal au nombre de jeton sur son village attaqué. Le maximum de jetons pouvant être utilisés en défense est de 4 sur un village et de 6 sur une capitale.
- Si le joueur se défend sur l'une de ses capitales, il reçoit +1 carte.
- Pour chaque point de défense (boucliers) que la/les carte(s) possède(nt), un dé peut être lancé en défense.

Les affrontements se déroulent en comparant les dés lancés par les deux adversaires. Les dés les plus élevés sont comparés entre eux, puis chaque dé moins élevé est comparé avec le suivant chez l'adversaire, et ainsi de suite, en ordre décroissant. S'il y a égalité entre un lancé, c'est le défenseur qui obtient la victoire. Lorsqu'un dé perd un affrontement, celui-ci est retiré au joueur. Tant que les joueurs ont des dés en leur possession, ils peuvent continuer l'affrontement.

Lorsqu'un joueur perd un nombre de dés égal un nombre de points d'attaque, s'il est l'attaquant, ou au nombre de points de défense, s'il est le défenseur, de sa carte la plus faible, celle-ci, ainsi qu'un jeton, lui sont retirés.

Aussi longtemps que le joueur attaquant possède encore des jetons de troupe, il lui est possible de battre en retraite, et ce à tout moment. Il est donc possible de sauver un jeton avant qu'une carte ne perde tous ses dés.

## Liste d'événements :

#	Nom de l'événement	Description
1	Famine	Chaque joueur perd la moitié de ses troupes dans chacun de ses villages et capitales, sauf si le village a un seul jeton, alors il ne le perd pas.
2	Changement de pouvoir	Les joueurs doivent miser des sommes d'or et révéler ces mises en même temps. <i>(voir la section sur la prise de pouvoir)</i>
3	Récolte	Chaque joueur reçoit 1 lingot pour sa/ses capitale(s) et 1 lingot pour chaque 2 villages qu'il possède. On arrondit au plus bas. <i>(S'il en possède 3, il obtient 2 d'or, et non 4.)</i>
4	Recrutement	Chaque joueur reçoit 1 jeton pour sa/ses capitale(s) et 1 jeton pour chaque 2 villages qu'il possède. <i>On arrondit au plus bas. (S'il en possède 3, il obtient 2 d'or, et non 4.)</i>
5	Attaque des Anglais	<i>(voir la section sur l'attaque des Anglais)</i>
6	Il ne se passe rien	Il ne se passe rien d'anormal.

## Attaque des Anglais :

- Quand cet événement a lieu, le jeton de l'armée anglaise se déplace de sur son parcours. Après 3 occurrences de l'évènement, ils atteignent donc la côte et attaquent l'ensemble des joueurs.
- La puissance des Anglais est égale au double du nombre de joueurs.
- Pour contrer l'attaque des Anglais, les joueurs doivent avoir un total de troupe en commun supérieur à la puissance de ceux-ci. Si l'attaque est bloquée avec succès, les joueurs qui avaient le plus de troupes obtiennent +2 influence. S'il y a égalité, les joueurs ayant le même nombre de troupes obtiennent +1 d'influence. Si l'attaque n'est pas stoppée, le joueur qui a le moins de troupes perd un village, ainsi que toutes les troupes qui y sont stationnées. De plus, le changement de pouvoir doit être réeffectué immédiatement, car la balance de pouvoir est détruite par les Anglais.

### La prise de pouvoir:

Lors de l'évènement de changement de pouvoir, les joueurs doivent miser de l'or pour essayer d'acquérir les pouvoirs. Le joueur ayant la plus grande mise gagne le pouvoir et perd sa mise. Il n'y a pas de mise maximum.

Nom des pouvoirs	Description	Déroulement de la réélection/spécificités
L'oreille de la couronne	Le joueur obtient 1 dé supplémentaire par jeton d'attaque.	S'il y a égalité, le joueur qui avait l'oreille de la couronne au tour précédent lance un dé 6. Si son résultat est pair, c'est le joueur immédiatement à sa droite qui l'emporte, et si son résultat est impair, c'est le joueur immédiatement à sa gauche. S'il y a égalité <b>en début de partie</b> , les joueurs à égalités doivent lancer chacun 2 dés 6 et celui avec le total le plus élevé l'emporte.
L'appui du pape	Le joueur ne peut pas être attaqué par les autres joueurs à moins qu'il n'attaque en premier. Lorsque c'est le cas, le joueur attaqué a le droit d'attaquer par après.	S'il y a égalité, aucun des joueurs n'obtient l'appui du pape pour ce tour. De plus, lorsqu'un joueur ayant l'appui du pape décide <b>d'élire son propre pape</b> , il perd le pouvoir de l'appui du pape originel. De plus, tant qu'un joueur possède un pape personnel, il ne pourra pas miser pour obtenir l'appui du pape originel.
L'appui de la guilde des marchands	Le joueur produit 2 lingots d'or par capitale contrôlée et 1 lingot par village	S'il y a égalité, le joueur qui possédait l'appui de la guilde au dernier tour le conserve encore.

### Description des cartes :

#	Nom des cartes	Quantité dans le paquet	Valeur d'attaque (v.a.)	Valeur de défense (v.d.)	Effets spéciaux
1	Lancier	4	1	2	+2 v.a. contre cavalier
2	Archer	4	2	1	+1 v.a. contre éclaireur
3	Cavalier	4	3	2	+1 v.a. contre fantassin
4	Fantassin	4	2	2	
5	Templier	2	4	3	
6	Catapulte	2	4	1	
7	Bélier	2	4	2	+1 v.a. contre le mur
8	Tour de guet	4	1	4	
9	Mur	2	0	5	+2 v.d. contre cavalier
10	Éclaireur	4	1	1	+1 v.a. quand il y a plus de 1 jeton d'attaque.
11	Assassin	2	7	0	-1 de v.d. ( <i>s'il y a un bonus</i> ).
12	Villageois	10	0	1	
13	Trébuchet	2	5	0	L'adversaire a -1 dé de défense.
14	Hospitalier	2	3	4	
15	Bourreau	2	5	2	

### Conditions de victoire:

#	Nom	Description	4 joueur et -	5 joueur et +
1	Détrôner la couronne	Conquérir toutes les villes contrôlées initialement par la couronne.	10 villes avec sur la carte un rond et une étoile et un double rond.	5 villes avec sur la carte identifiées par un rond et une étoile.
2	Par influence	Acquérir le nombre maximum de points d'influence.	35 points d'influences	25 points d'influence
3	Élire un pape	Avoir 5 églises dans des villes reliées et positionner un jeton de pape sur l'une d'elles. Celui-ci doit survivre pendant un certain nombre de tours.	10 tours	5 tours
4	Élimination	Être le seul joueur à posséder une capitale.		

## Trois problèmes potentiels

1. Le quantité de matériel nécessaire au jeu est un peu trop élevée. Cela risque de devenir encombrant, mélangeant ou même désagréable à gérer. La plupart des éléments sont aussi plutôt petites et donc faciles à perdre. Le coût de production pourrait également être inutilement élevé lors de la mise en marché éventuelle.
2. Il est possible que le nombre de villes neutres sur la carte soit trop élevé lorsque le nombre de joueurs est plus faible. Les villes neutres pouvant être capturées automatiquement en envoyant des troupes dessus, le rythme du jeu peut devenir plus lent et moins intéressant alors que les joueurs peuvent se mettre à passer tout leur temps à simplement capturer le plus de villes possible. On réalise donc rapidement que l'intérêt du jeu est d'y jouer à plusieurs, même s'il est possible d'y jouer seulement à deux joueurs.
3. Le nombre de dés utilisés dans les affrontements peut devenir astronomique et cela peut devenir mélangeant et difficile à gérer. Il pourrait même devenir nécessaire de prendre en note des résultats pour éviter la confusion lorsqu'un autre joueur doit lancer à son tour, alors que les lancés du premier doivent être maintenus afin de les comparer. La jouabilité pourrait donc en être affectée et il pourrait se montrer nécessaire de trouver une façon de réduire le nombre de dés utilisés.

## Sources de hasard

### 1. Lancer de dés pour le choix d'évènements à chaque tour.

Type de hasard : incertain, car même si on ne peut pas dire avec exactitude quel évènement se produira à chaque tour, il reste certain que chacun d'eux à autant de chance que les autres de se produire.

Probabilité : 1/6 pour chaque évènement

### 2. Pige de cartes d'attaque et de défense.

Type de hasard : incertain, car même s'il est impossible de dire exactement quelle carte sera pignée, on peut connaître quelle est la probabilité que chaque carte donnée soit tirée, certaines étant moins rares que d'autres.

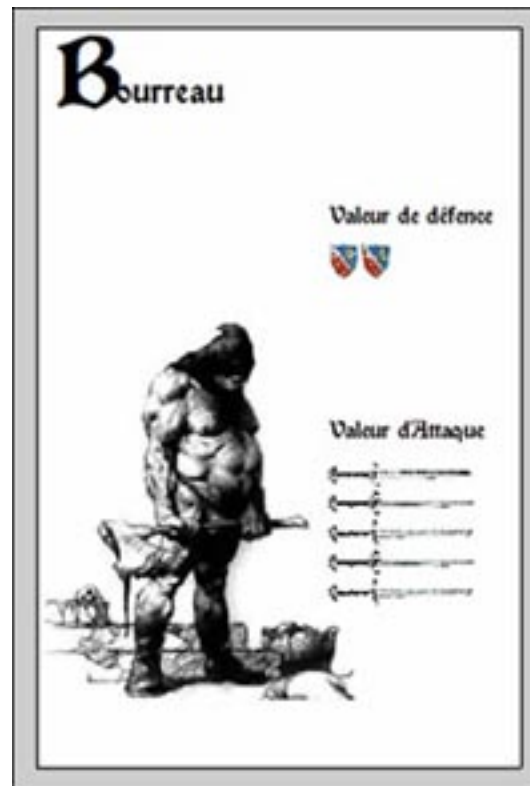
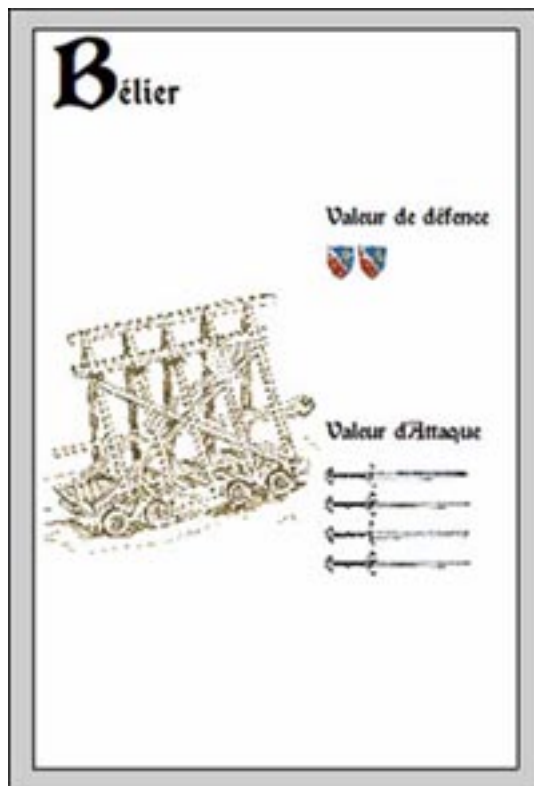
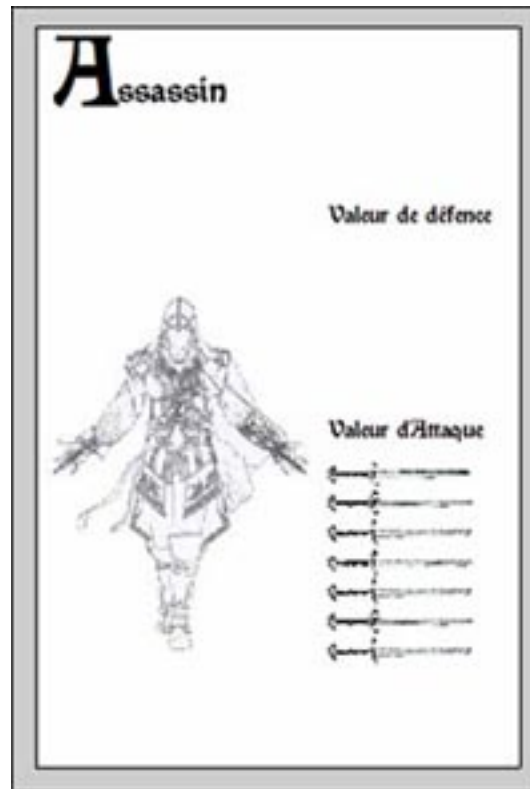
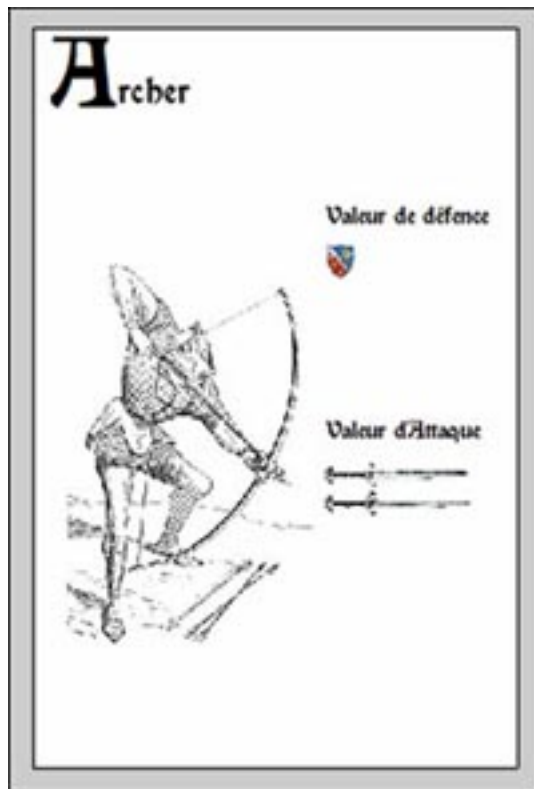
Probabilités de piger chaque type de carte:

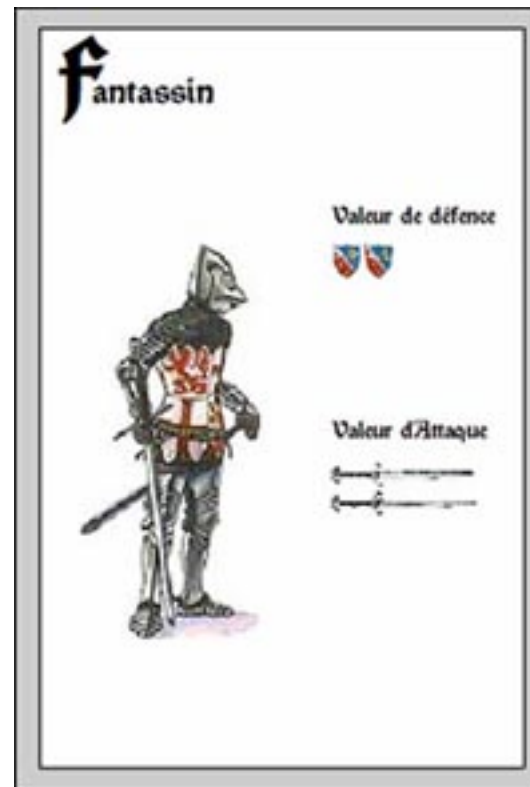
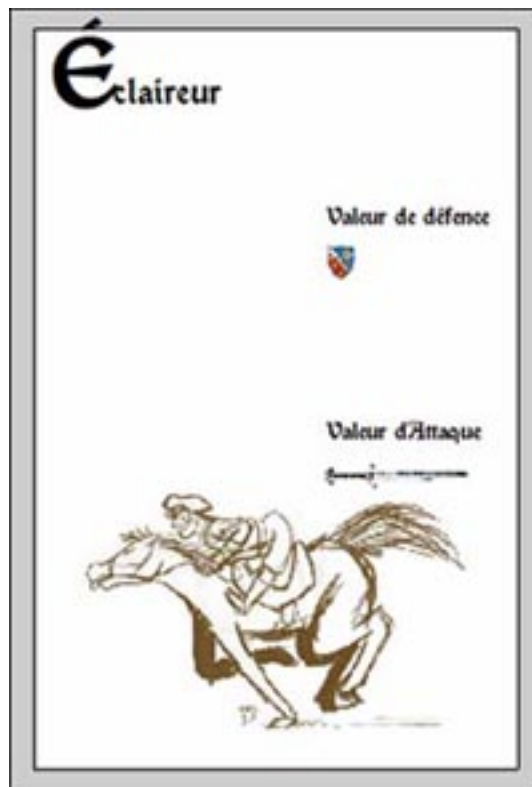
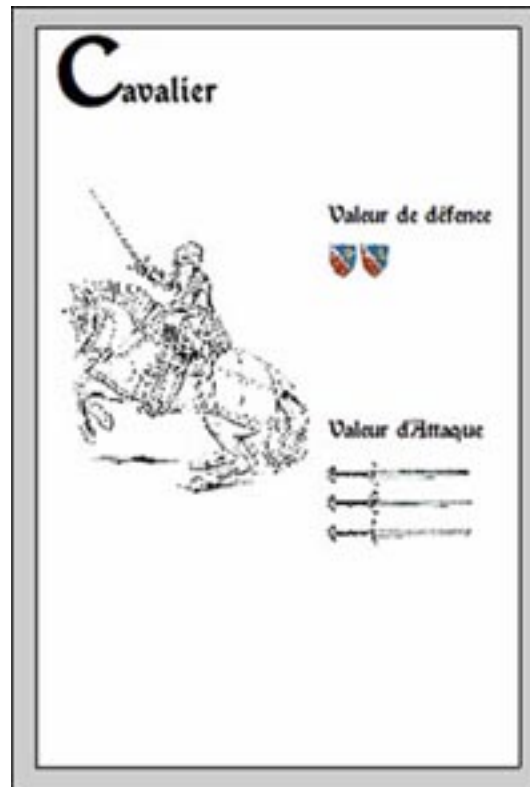
#	Type	Probabilité
1	Lancier	8%
2	Archer	8%
3	Cavalier	8%
4	Fantassin	8%
5	Templier	4%
6	Catapulte	4%
7	Bélier	4%
8	Tour de guet	8%
9	Mur	4%
10	Éclaireur	8%
11	Assassin	4%
12	Villageois	20%
13	Trébuchet	4%
14	Hospitalier	4%
15	Bourreau	4%






## Cartes de troupe






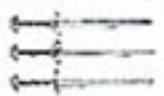
# Hospitalier



Valeur de défense



Valeur d'Attaque



# Lancier



Valeur de défense




Valeur d'Attaque




# Mur

Valeur de défense



Valeur d'Attaque



# Templier

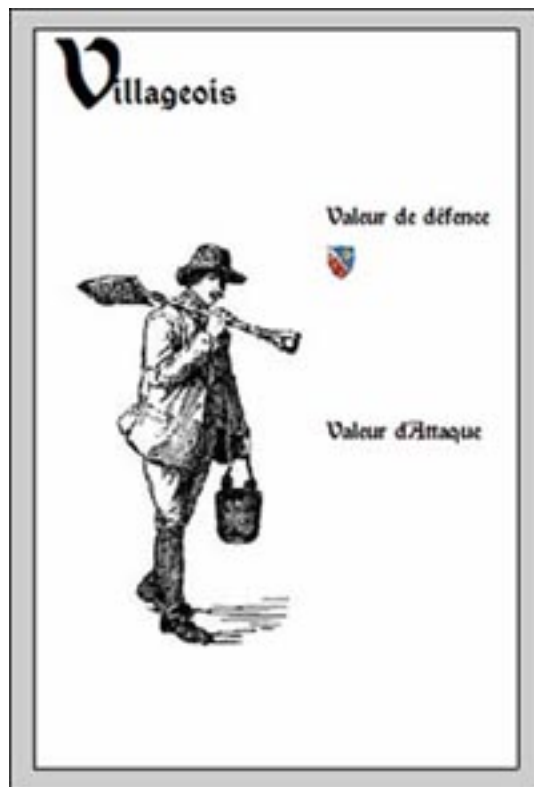
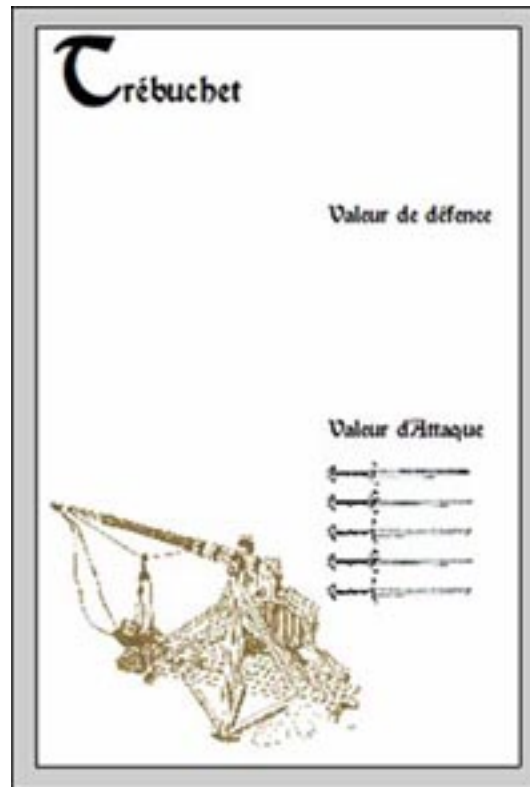
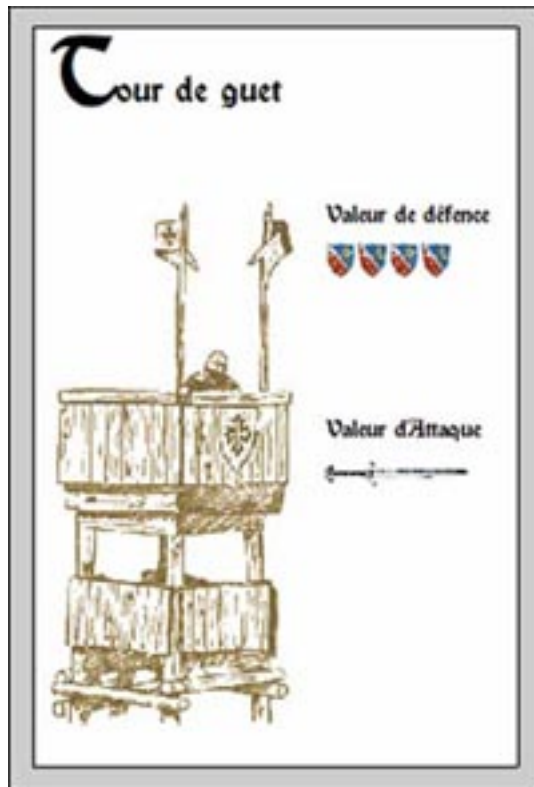


Valeur de défense



Valeur d'Attaque





## Jetons

Anglais



Temps



Forteresse



Église



Pape



Lingot

