

La Guerre des deux Roses (auteur : Le Korrigan)

Le jeu se propose de retracer la Guerre des deux roses, qui déchira l'Angleterre de 1450 à 1485 et qui opposa les nobles familles de Lancaster et de York.

But du jeu

Chaque joueur doit s'efforcer de détruire le château de l'adversaire.

Mise en place

Les Châteaux sont placés sur les étoiles vertes.

A tour de rôle, chaque joueur place l'un de ses soldats en respectant les règles de pose suivantes :

- 1 ► Le premier soldat doit être posé sur une case adjacente à son château.
- 2 ► Chaque soldat doit toucher être en contact avec un autre soldat de son armée.
- 4 ► Aucun pion ne peut être placé sur les étoiles rouges.
- 3 ► Il ne peut y avoir qu'un seul soldat par case, et ce durant toute la partie.

Déplacement des pions

Outre les **Combats**, Il existe trois façon de déplacer ses soldats.

- 1 ► Déplacer un soldat d'une case dans n'importe quelle direction.
- 2 ► Déplacer un soldat en suivant un chemin continu de soldat de sa couleur.
- 3 ► Déplacer deux de ses soldats par translation.

Combats

Il existe deux façons pour une armée d'en combattre une autre. Dans tous les cas, le pion attaqué est poussé dans le sens du mouvement, à condition que la case située derrière lui soit libre. Si la case n'est pas libre, l'attaque n'est pas possible. (Note : l'extérieur du plateau est considéré comme une case libre)

1 ► **La Percée** : deux pions alignés peuvent pousser un pion adverse.

2 ► **L'Attaque soutenue** : Un pion, soutenu par un autre, peut se déplacer sur la case occupée par l'adversaire et le pousser. Dans le sens de son déplacement.

Toute pièce (soldat ou château) éjectée du plateau est considérée comme détruite.

Les Renforts

Lorsqu'un joueur a perdu un de ses soldats, il peut en retournant son marqueur côté lune faire entrer un nouveau renfort sur une case libre située en contact avec son Château tour ou sur une case adjacente à un de ses soldats relié à la tour par un chemin continu de soldat. Il ne peut renforcer à nouveau son armée tant que son adversaire n'a pas fait appel aux renforts. Dans ce cas, les deux joueurs retournent leur marqueur côté soleil.

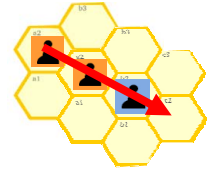
Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur parvient à éjecter le château adverse du plateau en utilisant **la règle de Percée**. Il est déclaré vainqueur.

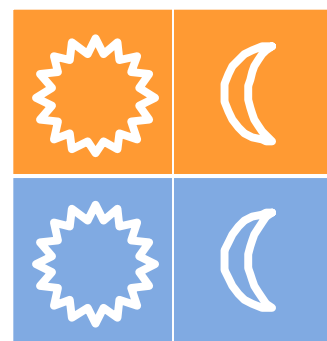
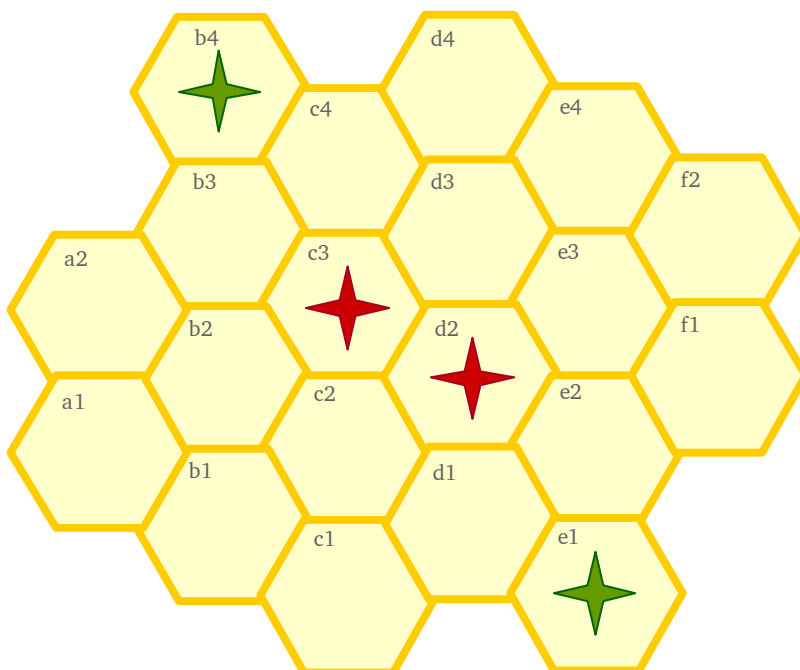
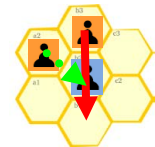
Matériel :

- 4 Soldats et un château par joueur
- 1 plateau
- 1 marqueur double face soleil / lune par joueur

Percée



Attaque soutenue



D'autres jeux avec le même matériel sur <http://jesweb.net>