

Minelfield

Auteur : Didier Fiquet

Histoire :

Deux armées se font la guerre depuis bien trop longtemps mais le jour final approche, les deux commandants se retrouvent face à face. Le seul obstacle qui les sépare est un champ de mines. Pour anéantir le chef adverse, ils envoient leurs soldats à l'attaque.

But :

Eliminer le commandant adverse.

Placement :

Chaque joueur met son chef sur une des deux cases ne contenant aucune mine (marquée d'une étoile verte). Les soldats ne sont pas mis sur le plateau.

Déplacement (il ne s'agit pas de l'opération inverse de celle précédemment citée) :

A son tour, un joueur doit faire une et une seule des deux actions suivantes :

- 1) Déplacer une pièce en jeu (il n'est pas conseillé de déplacer son chef mais à chacun sa façon de jouer). Le joueur déplace donc une pièce sur un case adjacente libre et s'il ne s'agit pas d'une case marquée d'une étoile verte, il lance un dé (jet de dispersion) et applique le résultat (voir plus bas).
- 2) Faire entrer un soldat sur le plateau si il n'en a pas déjà quatre dessus.

Pour entrer un soldat sur le plateau, placez le à côté de la case marquée d'une étoile verte (sur une case fictive) et effectuez de suite un déplacement avec ce pion. Si vous vous dirigez vers une case du champ de mine, effectuez tout de suite un jet de dispersion. Notez que la seule manière de ne pas effectuer ce jet de dispersion est de se déplacer vers la case marquée d'une étoile verte, ce qui signifierait que vous avez eu la folie de déplacer votre commandant.

Jet de dispersion :

En fait, il s'agit d'un déplacement supplémentaire dû à l'explosion d'une mine.

Le joueur lance un dé à 6 faces (ou 8 s'il en possède un) :

S'il fait un 1, il continue d'une case dans le sens de son déplacement, s'il s'agit d'un 2, c'est la case juste à droite dans le sens du déplacement et ainsi de suite en suivant le sens des aiguilles d'une montre (voir l'image insérée).

Si ce mouvement fait sortir le pion du plateau, il est éliminé.

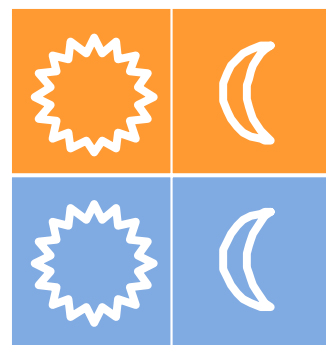
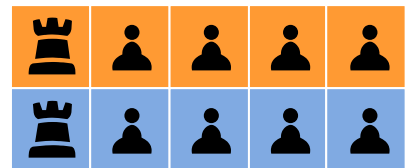
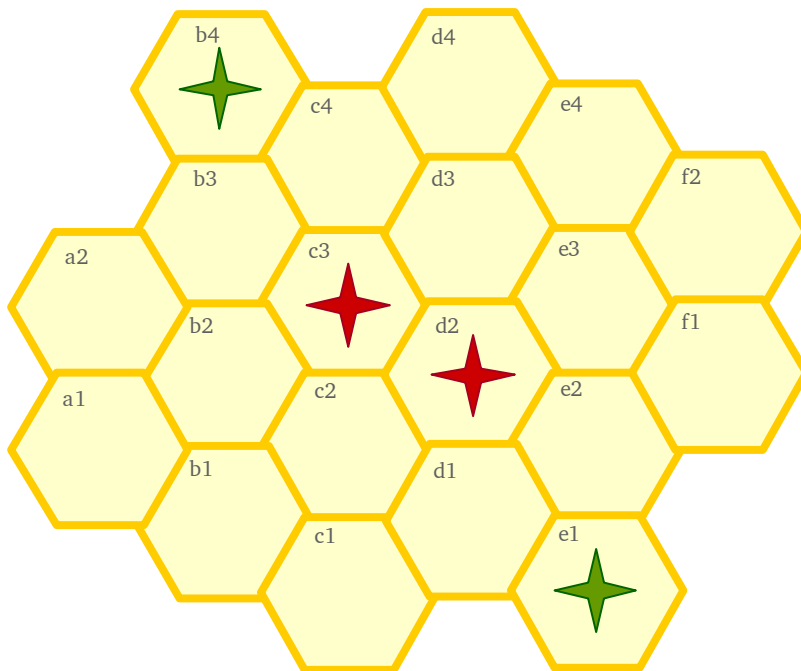
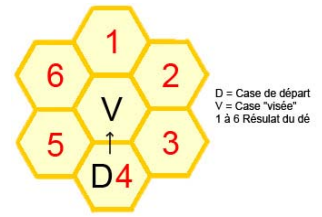
Si la case vers laquelle le pion doit se déplacer est occupée par un pion adverse, celui-ci (le pion adverse) est éliminé. Attention, c'est la seule manière d'éliminer un pion adverse.

Si la case vers laquelle le pion doit se déplacer est occupée par un pion allié, ce mouvement supplémentaire n'a pas lieu.

Si la case vers laquelle le pion se déplace est marquée d'une étoile rouge (zone à forte densité de mine), il doit effectuer un autre jet de dispersion tout de suite et en appliquer le résultat. Il continue ainsi jusqu'à atterrir sur une case non marquée d'une étoile rouge ou jusqu'à se qu'il soit bloqué par une pièce allié. Pour plus de fun, si vous en avez la possibilité, lancez un dé à 8 face plutôt qu'un à 6 faces : Les six premiers résultats se résolvent comme si c'était un dé à 6 faces. Sur un résultat de 7, le pion ne se déplace pas et sur un 8, il est éliminé.

Variante :

Pour jouer plus longtemps, vous pouvez donner 2 points de vie à vos commandants, pour cela, servez vous du pions Soleil/Lune. Vous commencez sur la face Soleil, dès qu'un pion arrive sur la case de votre commandant, retournez le pion sur la face Lune et retirez du plateau la pièce qui vous à fait cette blessure. Si vous êtes touché une deuxième fois, vous perdez la partie.



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