

ZARGO'S LORDS

La boîte contient : 1 dé, carte, 1 tableau des tirs des flèches, des flammes, des visions et des combats, 240 pions, 4 cartes représentant les 4 peuples des Chevaliers, des Ailés, des Dragons et des Moines.

L'HISTOIRE

Au commencement, seuls les Chevaliers dominaient le monde de Zargo. Au cours des siècles, grâce à leur force, ils avaient bâti des châteaux sur les quatre continents et avaient assujéti tous les humains, d'accord avec les Sorciers, dépositaires de l'art des Visions et de la Connaissance.

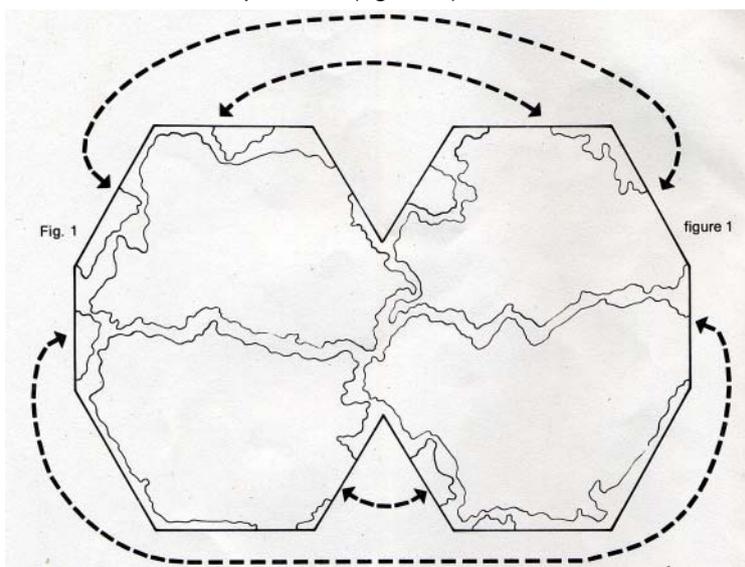
Mais ensuite, provenant de mondes étranges et lointains, avec des pouvoirs différents et terribles, d'autres peuples arrivèrent, qui peu à peu arrachèrent aux Chevaliers non seulement les terres à exploiter, où bâtir leurs villes, mais aussi des masses d'humains, qu'ils transformèrent à leur image.

Ce fut ainsi qu'on arriva à ce qu'on appelle, dans les annales de Zargo, la "Guerre des Seigneurs". Dans l'espace d'un an, parmi des alliances conclues et immédiatement trahies, déchaînant des forces et des pouvoirs extraordinaires, d'incroyables combats bouleversèrent la planète entière, dans une lutte sans merci, où vaincre signifiait gloire et pouvoir et perdre signifiait périr.

LA CARTE

La carte représente le planisphère de Zargo, avec ses mers et ses continents, ses montagnes et ses bois, ses gouffres magiques et ses ponts de nuages. Un réseau hexagonal y est imprimé, pour calculer le mouvement.

Où les continents "tournent" sur les bords de la carte, des lettres sont imprimées, pour rendre plus faciles le calcul des passages d'un point à l'autre de la carte : si l'on sort d'un bord par l'hexagone E, on continuera le mouvement des points E au F du bord correspondant (figure 1).



LES PIONS DU JEU

Les pions représentent les différents personnages des peuples qui se battront sur Zargo ; leurs caractéristiques de mouvement et de combat sont imprimées sur eux (figure 2). Le facteur de mouvement est le nombre maximum d'hexagones qu'un pion peut parcourir sur la carte à chaque coup. Le facteur de combat correspond à la valeur et à la force des différents pions, et sert à calculer le résultat des combats (comme l'on verra dans les paragraphes spécifiques).



2 = FACTEUR combat

5 = FACTEUR mouvement

PREPARATION DU JEU

S'il n'y a que 2 joueurs, on jouera avec 2 peuples seulement, disposés sur deux continents chacun ; s'il y a 3 joueurs avec 3 peuples ; s'il y en a 4 avec 4 peuples, chacun sur un continent. Les continents seront tirés au sort de cette façon : un joueur prend les cartes des peuples et les dispose renversées, chacune sur un continent. Les autres joueurs en choisissent une chacun et les peuples et les continents correspondants sont ainsi distribués.

Après ça, on commence à disposer tous les pions sur la carte :

1. les villes sur n'importe quel hexagone du propre continent ;
2. les garnisons des villes, avec jusqu'à 4 pions quelconques au plus, au choix du joueur, disposées renversées dans toutes les villes, de façon que les ennemis ne sachent pas combien de forces les défendent. (En cas de sortie de ces pions, leur valeur serait révélée et cachée de nouveau en rentrant) ;
3. le reste des forces seront disposées découvertes, où le joueur veut, même sur les montagnes, dans les bois ou dans les gouffres mais toujours sur son continent.

SEULEMENT APRÈS ÇA, ON POURRA DISCUTER LES PREMIÈRES ALLIANCES.

COMMENT ON JOUE

Le premier qui avance est toujours le Chevalier, suivi par le Dragon, les Ailés et les Moines, toujours en cet ordre, quelles que soient les alliances qui vont se former. Le coup de tout joueur est composé de trois phases :

1. on propose les éventuelles nouvelles alliances ;
2. on déplace tous les pions qu'on veut déplacer et on situe dans la juste position tous les pions qui doivent attaquer ou lancer des flèches, des flammes ou des visions ;
3. on conclut tous les accrochages, l'un après l'autre, en commençant par les tirs et en passant ensuite aux combats.

Tous les joueurs doivent répéter cette succession, quand c'est leur tour de jouer.

PENDANT QU'UN JOUEUR DÉPLACE SES PIONS, LES PIONS DES AUTRES NE PEUVENT PAS ÊTRE DÉPLACÉS.

LE CALENDRIER ET LE BUT DU JEU

L'an de Zargo est réparti en 25 mois : le jeu se déroule dans le courant de cette période. Un mois correspond à un coup. Le Chevalier, avant son coup, biffe un mois du calendrier et l'annonce aux autres joueurs. A la fin du 25^{ème} mois, le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de villes, entre celles conquises et les siennes.

Le nombre de pions restant à chaque joueur n'a aucune importance ; avec 8 villes et 8 pions on vainc sur des adversaires avec 5 villes et 30 pions

MOUVEMENTS : REGLES GENERALES

On peut déplacer tous les pions en jeu pendant n'importe quel coup (contrairement aux échecs où on n'en peut déplacer qu'un). On peut déplacer tous les pions (sauf les villes) dans toutes les directions, même en zigzag, d'un nombre quelconque d'hexagones, pourvu qu'il ne dépasse pas le nombre maximum d'hexagones pouvant être parcourus (facteur de mouvement). Il n'est pas obligatoire de déplacer tous les pions ; si on veut on n'en peut déplacer aucun ou peu.

Les pions ne peuvent pas être déplacés à travers les ennemis, tandis qu'ils peuvent être déplacés à travers les pions amis ou alliés ; mais on ne peut pas les laisser superposés, sauf l'infanterie, et à l'intérieur des villes (voir paragraphes des villes et des escortes). Les facteurs de mouvement ne sont pas transférables d'un pion à l'autre, ni ne peuvent être additionnés d'un coup à l'autre.

LE DÉ NE SERT QUE POUR CONCLURE LES COMBATS. IL N'A AUCUNE D'INFLUENCE SUR LE MOUVEMENT.

MOUVEMENTS : REGLES PARTICULIERES

Sauf les exceptions concernant chaque pion en particulier et qu'on examinera une à une, il y a des influences du terrain qui agissent régulièrement pour tous.

La **mer** n'est jamais praticable, sauf par les ponts de nuages, et seulement d'une côte à l'autre, non d'un pont à l'autre. Le passage sur les ponts n'impose aucune limite de mouvement.

Les **monts** exigent un mois (un coup) pour être passés ; donc, le mouvement d'approche s'arrêtera à son pied (sur les hexagones attenants au mont) ; au coup successif on montera, et au troisième coup on pourra normalement repartir de l'autre côté. Si on veut les passer en longueur, à chaque coup on parcourt un hexagone.

Tout hexagone de **bois** exige deux points de mouvement pour être passé. Si à la fin d'un mouvement un seul point restait, on ne pourrait pas entrer dans un hexagone de bois.

Les **gouffres magiques** paralysent toute activité du pion qui les traverse, en l'arrêtant pendant trois coups consécutifs même s'il pouvait continuer son mouvement. Un pion paralysé dans un gouffre ne peut pas être attaqué. Les Ailés et les faucons ne subissent que les limitations des gouffres et des mers (les courants aériens ne leur permettant de voler que sur les ponts de nuages).

COMBAT : REGLES GENERALES

Indépendamment de la position occupée, celui qui agit est l'attaquant, celui qui subit l'action est le défenseur.

Pour attaquer un pion, on conduit le pion attaquant dans un des hexagones attenants au défenseur. Ces hexagones sont sa zone d'influence, qui ne peut être parcourue que pour l'attaquer. La zone d'influence n'existe plus quand un pion est attaqué par un ennemi, même un seul, donc il ne peut plus contrôler d'autres hexagones. La zone d'influence sera régulièrement rétablie à partir de la fin du combat (figures 3 et 4).

Un ennemi peut être attaqué par plusieurs pions, en les posant tous dans sa zone d'influence et en additionnant leurs valeurs individuelles ; mais le joueur devra les reculer, et pourra même les perdre tous, en cas d'échec de l'attaque (figure 5).

Plusieurs ennemis peuvent être attaqués par un seul, si son facteur de combat lui permet de combattre contre la somme des autres, en le posant dans une zone d'influence commune à tous les deux (figure 6). Il n'est pas possible d'attaquer si la différence est inférieure à la différence minima prévue par la table des combats.

A la fin du mouvement de tous les pions (1^{ère} phase du coup), quelques pions se trouveront près des ennemis qu'ils ont attaqués, en donnant lieu à une série d'accrochages.

Pour tout accrochage, l'attaquant lance le dé et, après avoir porté le "tableau des combats" sur le secteur correspondant au nombre donné par le dé, on aura le résultat du combat, résultat qui correspond à la bande indiquant la différence des facteurs de combat de ces pions.

Exemple : trois pions des Moines-Fantassins attaquent un faucon des Ailés. Le dé donne 4. Moines : facteurs de combat $4+4+4 = 12$. Faucon : facteur de combat 5. La différence entre les facteurs de combat est $12 - 5 = 7$. Le tableau des combats porté au nombre 4 (résultat du dé), on observe la bande à la différence de 4 à 7 et on verra que le résultat de cet accrochage est D3, c'est-à-dire le faucon, défenseur, doit reculer de 3 hexagones.

Le recul obligatoire, indiqué par les tableaux des combats et des visions, doit suivre une ligne droite choisie par celui qui recule ; cette trajectoire ne doit ni conduire à des obstacles (des mers, des bois, des monts, des villes ennemies ou non), ni à d'autres zones d'influence du même attaquant ou d'autres ennemis, autrement le pion serait éliminé ; il pourrait passer sur des gouffres magiques mais en y restant normalement paralysé. Si en reculant, celui qui recule passe sur d'autres pions à lui ou alliés, ceux-ci sont eux-mêmes entraînés dans la fuite du premier, comme s'il les poussait. Si en reculant, ces pions finissent contre un obstacle, ils sont éliminés. En ce cas on peut choisir entre l'élimination du premier pion, sans que d'autres soient reculés, et l'élimination du ou des pions qui reculent par suite du déplacement du premier. Le recul se passe immédiatement, à la fin de tout combat.

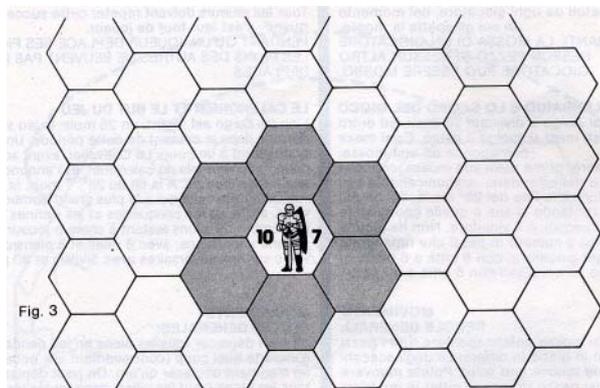


Fig. 3

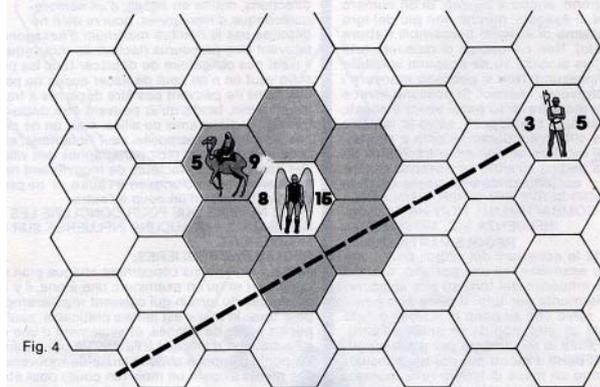


Fig. 4

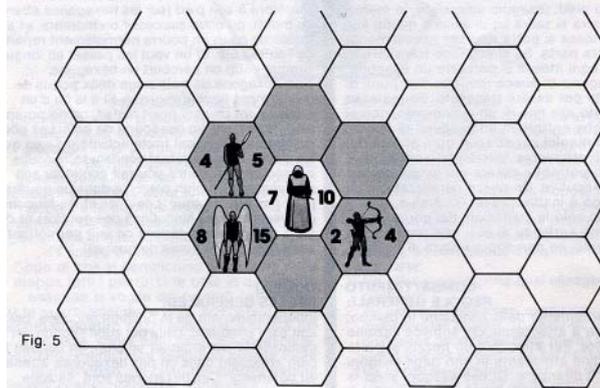


Fig. 5

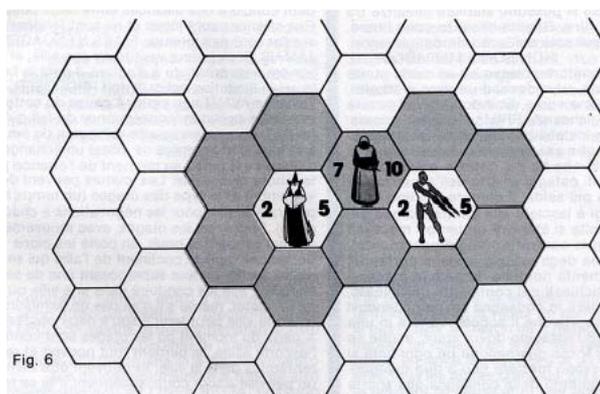


Fig. 6

COMBAT : REGLES PARTICULIERES

Ce système (c'est-à-dire déplacer tous les pions, et amorcer les combats qu'on conclura plus tard) généralement bon pour tous les pions, peut être remplacé par un autre, limité à des pions tels que les Ailés, les Serpents et les Faucons. Ces pions peuvent combattre individuellement, c'est-à-dire, ils peuvent commencer leur mouvement, conclure tout de suite le combat amorcé et terminer leur mouvement s'ils gagnent, sans attendre les mouvements et les combats des autres. Tout ça à cause de leur nature, les Ailés attaquant pendant le vol, comme les Faucons, les Serpents emportant tout ce qu'ils rencontrent, si on ne les arrête pas en les tuant ou en les repoussant.

CES COMBATS "INDIVIDUELS" DOIVENT SE PASSER AVANT N'IMPORTE QUEL AUTRE MOUVEMENT, un à un, pour tous les pions qu'on veut faire agir de cette façon. Ces attaques individuelles terminées, on déplacera normalement les autres pions ensemble et on conclura leurs combats. Pendant une attaque individuelle il n'y a pas de zones d'influence ennemies.

La conséquence de ce genre d'attaques est que les accrochages se passent un contre un. Aussi, un pion attaqué par plusieurs ailés individuellement, les rencontrera successivement un à un, et il pourra les éliminer même tous. Pour attaquer un seul pion avec plusieurs, il faut toujours attaquer normalement. Si à la fin d'une série d'attaques, normales ou individuelles, des pions ennemis se trouvaient attenants l'un à l'autre, le premier joueur dont les pions se trouvent en une telle position, a deux choix : les laisser où ils sont, mais attaquer nécessairement les ennemis, ou les enlever de l'hexagone où ils se trouvent.

AUGMENTATIONS A CAUSE DU TERRAIN

Le terrain peut influencer et le mouvement et la valeur d'un pion : pendant qu'un pion attaqué se trouve sur les monts, sa valeur sera augmentée de trois points ; pendant qu'un pion attaqué se trouve dans les bois sa valeur sera augmentée d'un point.

Ces augmentations ne sont permises que pour les pions en défense ; pour une attaque partant d'un hexagone de mont ou de bois, aucune augmentation n'est possible pour l'attaquant.

ALLIANCES

(Quand il y a au moins trois ou quatre joueurs)

Comme on a déjà vu, même au premier coup, on peut conclure des alliances entre deux peuples. Ces alliances sont libres et ne sont fondées que sur l'accord des joueurs ; ELLES N'ENGAGENT JAMAIS. Si un joueur veut trahir son allié, et se joindre à un autre, ou à d'autres, il peut le faire ; la seule limitation est qu'il doit PROPOSER l'alliance AVANT son coup.

A cause de cette instabilité politique, conséquence du fait qu'à la fin il n'y aura qu'un peuple vainqueur (le peuple qui a le plus grand nombre de villes), un échange d'otages est prévu au moment de l'alliance pour la rendre plus solide. Les joueurs peuvent décider le nombre et le type des otages (un temps limite pourra être fixé pour les négociations à chaque coup). Pour livrer les otages, avec mouvement normal pendant le coup, on porte les pions demandés dans le continent de l'allié qui se charge de les garder en leur superposant une de ses escortes ; elle les conduira dans une ville où l'otage devra rester, même s'il n'y a pas de garnison (chaque ville peut tenir jusqu'à deux otages).

A partir du moment où les otages sont confiés à l'escorte alliée, ils perdent tout pouvoir et restent renfermés dans la ville ; ils peuvent être éliminés, un par ville à tout coup, seulement s'ils se trouvent dans une ville, même sans garnison, à volonté du gardien. Si la ville où ils se trouvent prisonniers est occupée par des pions de leur peuple, ou s'ils sont capturés par d'autres, avec la ville, ils pourront être éventuellement libérés.

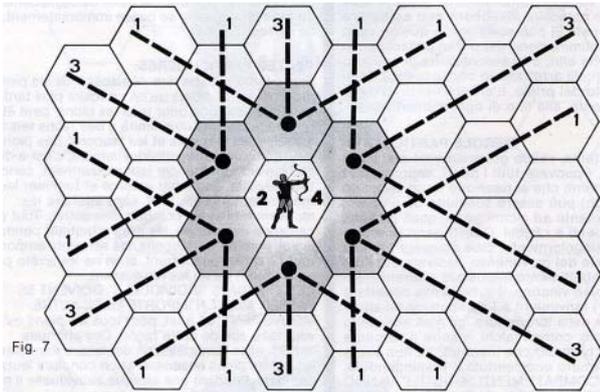
DESCRIPTION DES PIONS

Examinons maintenant les différents pions, un à un, avec leurs caractéristiques.



CHEVALIERS

Seigneurs de leur peuple. S'ils attaquent avec un mouvement entièrement en ligne droite (charge), leur valeur sera augmentée de trois ou d'un point selon que l'attaque est de front ou latérale (fig.7)



FANTASSINS

Mouvement et valeur comme imprimé sur le pion, sans autre pouvoir.



SORCIERS

Mouvement et valeur comme imprimé sur le pion. En plus, ils augmentent de deux points la valeur de tous les pions près d'eux (pourvu qu'ils appartiennent à leur peuple).

Ils peuvent lancer des visions chaque coup contre un ennemi, dans le rayon de 5 hexagones, de cette façon : on lance le dé, on tourne le disque des visions jusqu'à la bande correspondant au résultat du dé ; ensuite, on calcule la distance en hexagones séparant le Sorcier de son objectif, et à côté de la bande correspondant à cette distance on verra quel effet la vision a obtenu.

Plus l'objectif est voisin et plus le résultat du dé est haut, plus la fuite causée par la vision sera longue (la fuite se passe exactement comme le recul des combats). Naturellement le Sorcier peut ou lancer des visions, ou combattre avec sa valeur de pion. Aucun obstacle ne limite les visions qui ne doivent pas être lancées nécessairement en ligne droite.



FANTARCHERS

S'ils sont attaqués, ils se défendent comme les fantassins, selon la valeur de combat imprimée sur le pion.

Dans un rayon de 8 hexagones, ils peuvent frapper un ennemi en tirant des flèches de cette façon : on lance les flèches à la fin du mouvement avec tous les autres combats, EN LIGNE DROITE ; ils peuvent se déplacer et tirer pendant le même coup.

Pour voir si la flèche a frappé, on lance le dé une fois par fantarcher, on tourne le tableau des flèches jusqu'au secteur correspondant au résultat du dé, et, selon la distance, comme pour les visions, on saura combien de flèches ont atteint l'objectif. Pour être éliminé, un objectif doit être atteint par un certain nombre de flèches (voir aussi le tableau des tirs). Si ce nombre n'est pas atteint, le tir n'est pas bon. Mais si plusieurs archers tirent sur le même objectif, pour son élimination, on additionnera les flèches de tous les archers.

Exemple : il faut 6 flèches contre un Dragon ; 1^{er} archer = 1 flèche ; 2^{ème} archer = 3 flèches ; 3^{ème} archer = 2 flèches ; total = 6 flèches. Même si individuellement, les archers ne pourraient pas l'éliminer, la somme des flèches est suffisante, et le Dragon meurt.

On ne peut pas tirer au-delà d'un mont, d'un bois, d'une ville, même amie ; à l'intérieur ou de l'intérieur d'un bois, au-delà d'un gouffre magique. On peut tirer au-delà d'autres pions amis ou ennemis.



VILLES DES CHEVALIERS

Elles peuvent contenir jusqu'à 4 pions de garnison cachés, et deux otages.

La distance séparant les villes ne peut pas être inférieure à 4 hexagones.

Les pions à l'intérieur d'une ville située sur un mont ou dans un bois, ne jouissent pas des augmentations que ce type de terrain permet.



AILES

Seigneurs de leur peuple. Puisqu'ils volent, ils n'ont pas de limitations dans le mouvement, sauf les gouffres magiques et les mers ; ils peuvent passer sur les ennemis et leurs zones d'influence.

Comme on a déjà vu, ils peuvent attaquer normalement ou individuellement. A la fin de chaque coup ils se posent et donc peuvent être normalement attaqués.

S'ils sont escortés, ils voyagent comme les fantassins (voir paragraphe escortes).



FAUCONS

Ils agissent comme les Ailés, avec les mêmes limitations et possibilités, mais ils ont des valeurs inférieures.



FANTASSINS

Ils ne volent pas ; mouvement et valeur comme imprimé sur le pion, sans autre pouvoir.



FANTARCHERS

Ils ne volent pas ; pour le reste ils agissent comme les fantarchers des Chevaliers.



VILLES DES AILES

Comme les villes des Chevaliers.



DRAGONS

Seigneurs de leur peuple. Ils se déplacent et combattent selon les valeurs imprimées sur les pions.

En plus, en alternative au combat normal, ils peuvent lancer des flammes contre des objectifs se trouvant dans un rayon de 5 hexagones.

Pour voir si une flamme a éliminé l'objectif, on prend le tableau du feu et, selon le rapport entre la distance et le résultat du dé, comme pour les flèches, on voit si la

flamme a atteint son objectif. Même en ce cas, les flammes peuvent être additionnées.

Le Dragon peut lancer les flammes ou avant ou après de se déplacer. S'il est attaqué, il ne peut que combattre normalement.



FANTASSINS

Mouvement et valeur comme imprimé sur le pion, sans autre pouvoir.



LANCE-FLAMMES

Ils se déplacent normalement comme imprimé sur le pion, et s'ils sont attaqués, ils combattent normalement.

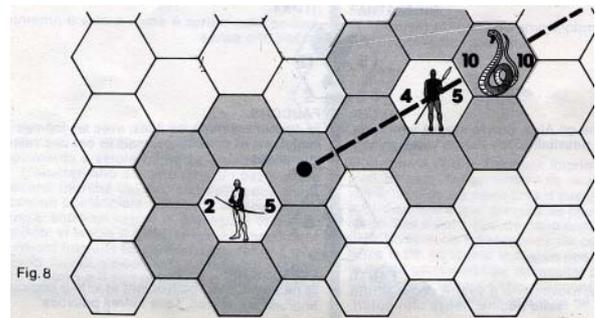
Quand ils attaquent, au lieu du normal combat, ils peuvent lancer des flammes comme les Dragons, mais seulement à la fin du mouvement (ils ne peuvent pas lancer et se déplacer ensuite).



SERPENTS

Ils se déplacent et combattent selon les valeurs imprimées sur le pion ; mais s'ils font leur parcours en ligne droite, ils peuvent continuer leur mouvement en dépassant l'ennemi défait et éliminé ou reculé et continuer à charger d'autres pions qui se trouvent sur la même ligne de provenance, jusqu'à la conclusion de leur mouvement.

Comme on a déjà vu, ce mouvement est individuel (figure 8).



VILLES DES DRAGONS

Comme les villes des Chevaliers.



MOINES

Seigneurs de leur peuple. Ils se déplacent et combattent normalement.

En plus, ils peuvent disparaître ; pendant le coup où ils disparaissent on place le signe de disparu sur l'hexagone où ils se trouvaient ; au coup successif ils reparassent où ils veulent, même au-delà d'obstacles, pourvu qu'ils ne dépassent pas le rayon de leur mouvement maximum.

Les Moines ne peuvent pas disparaître et se déplacer au même coup, parce que la disparition est déjà un coup en elle-même ; quand ils ont disparu, ils ne peuvent traverser ni la mer sans ponts, ni les gouffres. Pendant le coup où ils reparassent, ils peuvent se déplacer et attaquer tout de suite.



MOINES-FANTASSINS

Ils combattent et se déplacent selon les valeurs imprimées sur les pions.



MOINES-CHEVALIERS

Ils combattent et se déplacent selon les valeurs imprimées sur le pion. S'ils chargent, leur valeur n'est pas augmentée, contrairement aux Chevaliers.



VILLES DES MOINES

Comme les villes des Chevaliers.



MOINE ILLUSIONNISTE

Il combat et se déplace selon les valeurs imprimées sur le pion.

En plus, en alternative au combat, il peut donner des visions, comme un sorcier, mais il n'augmente pas la valeur des pions voisins.

ESCORTES

Tous les pions doivent être disposés et déplacés sans les superposer, sauf les fantassins qui, superposés, agissent en escorte pour un autre pion qui ne doit pas être un fantassin, et qui subissent, seuls, toutes les éventuelles attaques contre les deux pions ensemble. Le pion escorté n'a aucun pouvoir et il n'ajoute rien à l'escorte qui combat comme si elle était seule.

Pendant un coup on peut superposer l'escorte, ou l'enlever, sans perdre aucun point de mouvement ; mais on ne peut pas faire les deux choses à la fois. Au même coup où l'escorte est enlevée, le pion escorté peut agir avec tous ses pouvoirs, tout de suite.

Si à la fin d'un combat l'escorte doit reculer, l'escorté suit le mouvement de l'escorte. Si l'escorte est éliminée, l'escorté doit normalement reculer (c'est-à-dire, il est éliminé s'il rencontre des obstacles etc.) du maximum de son mouvement.

LA CONQUETE D'UNE VILLE

On a déjà vu que conquérir une ville signifie y porter des pions. Pour faire ça il faut éliminer la garnison, s'il y en a une, garnison qui est formée par un maximum de quatre pions qui somment leurs facteurs de combat, comme un seul pion de plus haute valeur, et que l'attaquant généralement ne connaît pas. Pour attaquer la garnison il faut conduire les pions assiégeants dans des hexagones attenants à la ville ; à ce point, la garnison se révélera, en se déclarant et en fournissant toutes les données nécessaires pour voir, toujours selon le tableau des combats, si l'attaque a réussi.

LES FLÈCHES, LES FLAMMES ET LES VISIONS N'AGISSENT PAS SUR LA VILLE, TANDIS QU'ELLES AGISSENT DE LA VILLE CONTRE LES ASSIEGEANTS.

Pour découvrir les forces d'une ville, on ne peut pas envoyer un seul pion contre elle, mais au moins autant de pions que ceux qui forment la garnison, les attaques avec des différences inférieures à celles prévues par le tableau des combats étant interdites.

Une fois découverts les pions de garnison, si la valeur des attaquants est tout de même inférieure à cette différence minimum, tout en étant le même nombre que les défenseurs, les assiégeants sont automatiquement éliminés. Les assiégés ne sont pas obligés d'attaquer tous les pions assiégeants mais ils peuvent en attaquer seulement une partie, séparément.

Les villes ne peuvent pas être mises dans des hexagones de côtes.