

LE COMBAT DES TRENTE

Introduction

En ce 26 mars 1351, devant une foule considérable venue des environs, soixante combattants et deux capitaines se font face pour une lutte sans merci : l'armée blésiste, dirigée par Jean de Beaumanoir, et l'armée montfortiste, dirigée par son chef l'Anglais Bamborough.

Après une première partie de combat comparable à une immense mêlée et un court moment de repos des deux camps, le chef anglais est tué par deux valeureux combattants blésistes : Alain de Kéranrais et Geoffroy Du Bois. Mais ses hommes ne baissent pas les bras et, après une deuxième phase de tactique en ligne moins aléatoire que celle de la mêlée, l'armée montfortiste, encerclée par les Blésistes, se recroqueville comme un hérisson. Il faudra un geste décisif de Guillaume de Montauban qui, grâce à son cheval, éparpillera les ennemis pour faire basculer la victoire du côté des Blésistes.

A vous de jouer. Comment se déroulera votre Combat des Trente ?

REGLE POUR 2 JOUEURS

I. PRINCIPES ET BUT DU JEU

Chaque joueur va diriger pendant 10 tours de jeu une armée de 31 combattants.

A chaque tour, il pourra déplacer dix unités* de son choix afin de renforcer son jeu de cartes en occupant certaines cases stratégiques du plateau ou de combattre pour éliminer des unités adverses. Chaque type d'unité (écuyers, chevaliers, capitaines) possède des caractéristiques de déplacement et de combat différentes. **Les combats se font par des combinaisons de cartes et un lancer de dé.**

BUT DU JEU : remporter le plus de points de victoires à la fin des dix tours de jeu.

Le joueur peut gagner des points de victoire de trois façons :

- en éliminant des unités adverses.
- en occupant des cases stratégiques sur le plateau de jeu.
- en réalisant les objectifs de sa carte « missions » renouvelée à chaque début de tour.

* **N.B** : Une unité est le terme utilisé pour désigner un pion.

II. LE MATERIEL

1 plateau de jeu, 62 pions (31 par armée), 2 dés utilisés en combat (1 par armée), 1 jeu de 90 cartes (52 cartes de Force, 4 cartes spéciales, 20 cartes Héros, 14 cartes Armes), 20 cartes Missions (10 par armée), 2 blocs de feuilles d'ordres.



- Les cartes de jeu

III. PREPARATION DU JEU

Commencez par choisir l'armée de chaque joueur par un moyen à votre convenance (le dé par exemple).

- Les pions à croix noires pour l'armée blésiste
- Les pions à croix rouges pour l'armée montfortiste

Chaque joueur se place dans le camp de son armée et installe tous ses pions (symbole du camembert noir orienté vers le haut) dans les cases en bas du plateau prévues pour l'emplacement de départ des unités.

Séparer les cartes en trois talons distincts que vous disposerez (mêlées et faces cachées) aux abords du plateau de jeu à hauteur des emplacements réservés à cet effet :

- le premier sera constitué des « **cartes Force et des cartes spéciales** » (56 cartes)
- le second des « **cartes Armes** » (14 cartes)
- le troisième des « **cartes Héros** » (20 cartes).

Chaque joueur pose devant lui son dé, un crayon de bois, une gomme (si possible), sa feuille d'ordres et le talon mélangé et face cachée de ses **10 cartes « Missions »**.



IV. LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est constitué de 379 cases. **Il ne peut jamais y avoir plus d'une unité par case.** Les cases prévues pour l'emplacement de départ des pions sont considérées comme des cases normales pour le reste de la partie.

Il y a neuf cases spéciales sur le plateau de jeu, qui permettent d'enrichir son jeu de cartes et (ou) de remporter des points de victoire.

A. LA CASE « CHENE DE MI-VOIE »: 1 « carte Armes piochée » + 3 points de victoire à la fin du tour.

C'est la case centrale du plateau de jeu. Elle a la superficie de deux cases mais ne compte que pour une. Elle ne peut pas être traversée par un pion lors de son mouvement mais doit être contournée. Par contre, il est bien sûr possible de s'arrêter dessus.

- Quand une unité arrive sur cette case, après un mouvement ou un combat victorieux (voir VI. 4. B. Les combats), **le joueur à qui cette unité appartient pioche immédiatement une carte Armes dans le talon prévu à cet effet et peut s'en servir dès le prochain combat.**

- Le joueur dont l'une des unités occupe toujours cette case à la fin d'un tour de jeu complet (soit après les dix mouvements de chaque joueur) remporte **trois points de victoire.**

B. LES CASES « ARMES » : 1 carte « Armes » piochée

Il y a quatre cases « Armes » disposées en losange autour de la case Chêne.

- Quand une unité arrive sur cette case, après un mouvement ou un combat victorieux, **son joueur pioche immédiatement une carte Armes et peut s'en servir dès le prochain combat.**

C. LES CASES « FORCE » : 1 carte « Force » piochée.

Il y a deux cases « Force », une dans chaque camp, à mi-chemin entre le Chêne et la zone de départ des deux armées.

Ces deux cases fonctionnent de la même façon que les cases Armes mais, au lieu de piocher une carte Armes, le joueur pioche immédiatement une carte dans le talon « Force & spéciales »

NB : une unité peut rester autant de temps qu'elle le souhaite sur une case « Armes », « Chêne » ou « Force » mais elle ne bénéficie d'une carte qu'à son arrivée sur cette case. Pour bénéficier d'une nouvelle carte, le joueur devra, au prochain tour, déplacer l'unité installée sur cette case et en amener une autre.

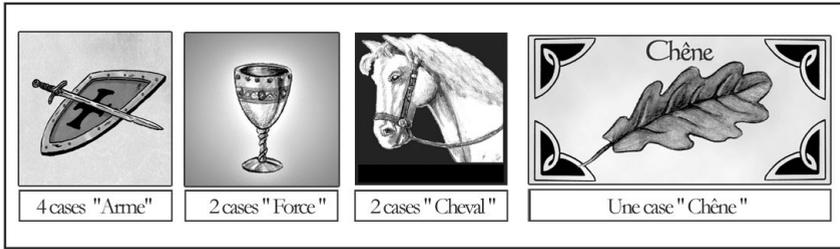
D. LES CASES « CHEVAL » : 1 carte « Force » piochée + 1 point de victoire mais obligation de combattre une unité adverse à n'importe quel endroit du plateau.

Il y en a deux, situées aux extrémités du plateau, sur la même ligne que la case « Chêne ».

- Quand une unité arrive sur cette case, **son joueur pioche immédiatement une carte « Force » dans le talon prévu à cet effet et remporte un point de victoire.**

IMPORTANT : une unité ne peut jamais rester sur une case « Cheval ». Elle doit impérativement et immédiatement attaquer n'importe quelle unité adverse (**sauf le capitaine**) à n'importe quel endroit du plateau, en se positionnant sur une case adjacente libre (voir VI. 4. B. Les combats).

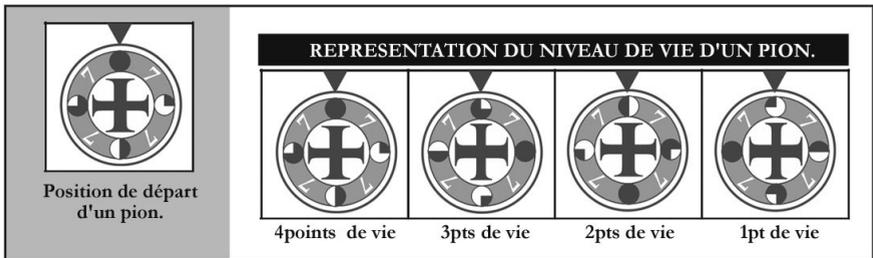
Aucune unité ne peut passer d'une case cheval à l'autre mais une unité peut s'installer directement sur une autre case spéciale libre (si un combat est possible, voir VI. 4. B. Les combats).



V. LES PIONS

Il y a trois sortes de pions dans chaque armée : 1 capitaine, 10 chevaliers, 20 écuyers.

Un pion possède quatre points de vie représentés par quatre symboles. Au début du jeu, le camembert plein noir de chaque pion doit se trouver orienté vers le haut, ce qui indique que le pion possède tous ses points de vie. Lorsqu'il en perd au cours de la partie, il vous suffit de le faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre (d'un quart de tour par point de vie perdu) pour indiquer le degré de blessure de chaque pion. Lorsque qu'un pion ne possède plus de points de vie, il est retiré du plateau de jeu.



Les **écuyers** (pion clair, numéroté de 11 à 30)

Ils peuvent se déplacer de quatre cases ou moins dans toutes les directions (côté, avant, arrière, diagonale). Ils ne peuvent pas utiliser certaines cartes « Armes » en combat : le fauchard, le marteau et l'écu (voir VI. 2. B. Les cartes armes).

Les **chevaliers** (pion foncé, numéroté de 1 à 10)

Ils peuvent se déplacer de cinq cases ou moins dans toutes les directions et peuvent utiliser toutes les cartes « Armes ». Ils possèdent une supériorité de + 1 lors des combats contre les écuyers, en attaque comme en défense.

Le **capitaine** (pion jaune, sans numéro)

Ils peuvent se déplacer de six cases ou moins dans toutes les directions et peuvent utiliser toutes les cartes « Armes ». Ils possèdent une supériorité de + 2 lors de tous les combats, en attaque comme en défense, et jouent parfois un rôle de soutien (voir VI. 4. C. Le rôle de soutien).

VI. DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose en plusieurs phases :

- 1. DETERMINATION DU PREMIER JOUEUR (lors du premier tour seulement).
- 2. DISTRIBUTION DES CARTES
Chaque joueur reçoit ses cartes et pioche 1 carte « missions » dans son talon.
- 3. REDACTION DES ORDRES
Chaque joueur inscrit sur sa feuille d'ordres les numéros des 10 unités qu'il va jouer durant ce tour.
- 4. MOUVEMENTS & COMBATS
Chaque joueur déplace et fait combattre ses dix unités.
- 5. LES POINTS DE VICTOIRE
Chaque joueur note ses points de victoire au fur et à mesure.
- 6. FIN DU TOUR
Les joueurs font le total de leurs points de victoire remportés durant ce tour.
Chaque joueur peut conserver jusqu'à trois cartes de son jeu pour le tour suivant.

N.B : Avant de décrire toutes les séquences d'un tour de jeu, précisons aux joueurs que les séquences 1 et 2 sont des phases de préparation alors que les séquences 3, 4 et 5 sont des séquences de jeu proprement dites.

Les deux joueurs réaliseront la phase 3 en même temps, chacun de leur côté.

Ensuite, ils réaliseront les phases 4 et 5 à tour de rôle pour chaque unité. Ainsi, le joueur 1 déplacera et fera combattre (si nécessaire) sa première unité et comptera ses (éventuels) points de victoire. Puis le joueur 2 en fera de même avec sa première unité avant de redonner la main au joueur 1 pour sa deuxième unité et ainsi de suite...

1. DETERMINATION DU PREMIER JOUEUR

Cette séquence n'a lieu qu'une fois dans la partie : au début du premier tour.

Chaque joueur jette un dé, celui qui réalise le plus petit score est le joueur 1 pour le premier tour.

Durant ce tour, il aura pour charge de distribuer les cartes et sera le premier à jouer. Le joueur 2 fera donc le dernier mouvement de ce tour (10 par joueur). Au tour suivant, les rôles seront inversés et ainsi de suite jusqu'au dernier tour de jeu. Pour éviter les oublis, il est conseillé aux joueurs d'inscrire sur leur feuille d'ordres les tours de jeu où ils seront le joueur 1 et ceux où ils seront le joueur 2.

2. DISTRIBUTION DES CARTES : 10 cartes « Force et spéciales » + 3 cartes « Héros » + 1 carte « Missions ».

Le joueur 1 distribue, deux par deux, dix cartes du talon de cartes « Force et spéciales » puis trois cartes « Héros » à chaque joueur, en commençant par son adversaire.

Chaque joueur pioche ensuite une carte mission dans son propre talon.

N.B : Le premier tour de jeu est un tour d'approche : la capacité de mouvement des pions n'étant pas suffisante pour rencontrer les pions adverses, il n'y aura donc pas combat durant ce tour. De ce fait, **on ne pioche pas de carte « Missions » au premier tour** (celle-ci serait inutilisable). La distribution des autres cartes a toutefois lieu normalement car, à la fin du tour, chaque joueur aura la possibilité de conserver trois cartes de son choix pour le tour suivant.

Au premier tour, chaque joueur a donc dans son jeu 13 cartes. Au début du deuxième tour, il en aura 16 en main (s'il en a conservé 3 en fin de tour précédent) + sa carte Mission.

LES CARTES « MISSIONS »

Au début de chaque tour de jeu (sauf le premier), vous devrez tirer une nouvelle carte « Missions ». Ces cartes représentent des objectifs à atteindre (c'est l'occasion de remporter beaucoup de points de victoire) et (ou) des avantages pour vos unités dans les combats ou dans les mouvements. Après en avoir pris connaissance, vous la placerez devant vous face cachée, jusqu'à sa première utilisation. Elle restera ensuite face découverte jusqu'à la fin du tour. On ne peut jamais ni changer, ni garder en fin de tour une carte « Missions », que celle-ci vous ait été profitable ou non, et même si celle-ci concernait des unités déjà décédées.

LES CARTES DE JEU

On distingue quatre catégories de cartes : Les cartes de « Force », les cartes « Spéciales », les cartes « Armes » et les cartes « Héros ». Vous pourrez combiner ces cartes entre elles lors des combats (voir VI. 4.. B. Les combats)

a. Les cartes « Force et Spéciales »

Les cartes « Force » et « Spéciales » constituent le même talon.

Les cartes « Force »

Il y a en 52 dans le jeu. Elles symbolisent la force physique des combattants et servent de base à tout combat (en attaque comme en défense). Ces cartes possèdent chacune une valeur (de 1 à 6), qui représente la valeur de combat de la carte lors d'un affrontement

- Vous pouvez jouer une carte « Force » seule ou la combiner à d'autres cartes.
- Toute attaque est **impossible** sans carte « Force » (à moins de détenir une carte héros*)

Les cartes « Spéciales »

Elles comportent chacune un pouvoir spécial qui peut aider les joueurs dans leurs combats ou à la fin d'un tour.

- Trois cartes se jouent pendant les combats (la Ruse, la Harangue et l'Aide de Dieu). Vous devrez jouer chacune d'entre elles en la combinant obligatoirement avec une carte « Force » (ou éventuellement avec une carte « Héros* »).
- la quatrième (le Repos) se joue seule, en fin de tour de jeu.

La Ruse : glissée dans le jeu de combat d'un joueur en attaque comme en défense, elle permet, avant le lancer du dé, de piocher au hasard (cartes de l'adversaire face cachées) une carte dans la combinaison de combat de l'adversaire et de la remettre sous le talon correspondant. Le combat se déroule ensuite normalement. Une arme redoutable.

La Harangue : glissée dans le jeu de combat d'un joueur en attaque comme en défense, elle donne à ce dernier un bonus de + 2 pour ce combat. Un petit plus.

L'Aide de Dieu : glissée dans le jeu de combat d'un joueur en attaque comme en défense, elle permet à l'unité du joueur de ne perdre aucun point de vie, quel que soit le résultat du combat. De plus, à la fin du combat, le joueur peut reprendre sa carte « Force » dans son jeu pour un prochain combat. Une carte précieuse.

Le Repos : elle se joue en fin de tour, quand les dix mouvements des deux joueurs ont été réalisés. Elle permet, si besoin est, à l'armée du joueur de récupérer trois points de vie. Le joueur est libre de les répartir comme bon lui semble, sur une ou plusieurs unités.

B. Les cartes « Armes »

Ces cartes possèdent chacune une valeur (de 2 à 5) que vous pourrez utiliser comme bonus supplémentaire à votre valeur de combat, en la combinant obligatoirement avec une carte « Force » (ou éventuellement avec une carte « Héros* »).

Il y a 14 armes :

8 cartes « Armes » offensives : 2 cartes de valeur 2 (1 masse et 1 épée); 2 cartes de valeur 3 (2 haches); 2 cartes de valeur 4 (2 lances) ; 2 cartes de valeur 5 (1 marteau et 1 fauchard).

6 cartes « Armes » défensives : 2 cartes de valeur 2 (1 camail de maille et 1 gantelet) ; 2 cartes de valeur 3 (2 bacinets) ; 2 cartes de valeur 4 (2 écus).

- Les cartes offensives (chiffre rouge sur dague noire) ne peuvent être jouées que par l'attaquant.
- Les cartes défensives (chiffre bleu sur bouclier blanc) ne peuvent être jouées que par le défenseur.
- Les cartes avec le symbole à trois pions sont utilisables par toutes les unités
- Les cartes avec le symbole à deux pions ne sont utilisables que par le capitaine et les chevaliers.
- Les cartes d'attaque avec le symbole du cœur rouge en bas ne sont utilisables que par des unités qui possèdent encore leurs quatre points de vie.

Ainsi, en défense, l'Ecu n'est utilisable que par les chevaliers et les capitaines et, en attaque, le Fauchard et le Marteau ne peuvent être utilisés que par les chevaliers et les capitaines s'ils disposent de tous leurs points de vie.

N.B : Les cartes Armes ne sont jamais distribuées, elles se gagnent sur le plateau de jeu.

C. Les cartes « Héros » (valeur 2)

Il y en a 20 représentant chacune 2 écuyers : un Montfortiste et un Blésiste.

Sur chaque carte « Héros » est inscrit un nom et un numéro, correspondant obligatoirement à l'un de vos écuyers.

- Si l'un de vos écuyers est en combat et que vous disposez de sa propre carte « Héros », vous pouvez alors glisser cette carte dans votre combinaison : elle donne à votre écuyer **un bonus de + 2** pour son combat, en attaque comme en défense.

- * Si (et seulement si) un joueur n'a plus de carte « Force » en main, il peut toutefois attaquer ou se défendre à la seule condition qu'il possède la carte « Héros » de son unité engagée dans ce

combat. Dans ce cas, sa carte « Héros » joue le même rôle qu'une carte « Force » de valeur 2 et le joueur peut également la combiner avec une carte armes et / ou une carte spéciale.

N.B : Lorsque le joueur 2 reçoit ses trois cartes Héros, il doit immédiatement vérifier que ceux-ci sont encore en vie. Si ce n'est pas le cas, il remet la ou les cartes « Héros » des unités décédées sous le talon des cartes « Héros » et en pioche jusqu'à ce qu'il en possède trois utilisables. Le joueur 1, qui distribue le jeu, en fera de même ensuite.

3. REDACTION DES ORDRES

Cette phase est strictement confidentielle.

Il s'agit là pour chaque joueur de déterminer sa stratégie en désignant les dix, et seulement dix, unités qu'il va jouer pendant ce tour ainsi que l'ordre dans lequel elles vont agir. Pour cela, chaque joueur inscrit dans la première case du tour sur sa feuille d'ordres le numéro de l'unité qu'il bougera en premier, puis le numéro de la deuxième qu'il souhaite bouger dans la seconde case, et ainsi de suite jusqu'à la dernière case du tour.

Les capitaines n'ayant pas de numéro, les deux joueurs inscriront un « C » dans la case appropriée quand ils voudront déplacer leurs capitaines.

Un joueur ne peut jamais déplacer plus de dix unités par tour de jeu et une même unité ne peut pas être utilisée plusieurs fois lors d'un même tour de jeu.

Durant ce tour de jeu, les deux joueurs ne pourront bouger que les unités dont le numéro figure sur leur feuille d'ordres.

A tout moment, l'adversaire peut demander, en cas de doute, à vérifier la feuille d'ordres de son adversaire mais ce dernier est libre de masquer les prochains ordres et de ne révéler que celui mis en doute par son adversaire.

Si un joueur, par mégarde, s'aperçoit lors des mouvements qu'il a inscrit deux fois la même unité sur sa feuille d'ordres, il ne la bougera qu'une fois : la première.

Quand les deux joueurs ont terminé cette séquence, ils se déclarent prêts à entamer les hostilités.

4. MOUVEMENTS ET COMBATS

A ce moment de la partie, le joueur 1, en suivant sa feuille d'ordres, va bouger sa première unité. Il réalisera (si son unité termine son mouvement sur une case adjacente à une unité adverse) le combat de cette unité et comptabilisera tout de suite les éventuels points de victoire gagnés par cette unité, dans la colonne « points de victoire » de sa feuille d'ordres. Le joueur 2 en fera ensuite de même avec sa première unité. Le joueur 1 bougera ensuite sa deuxième unité et ainsi de suite...

A. LES MOUVEMENTS

- Deux pions ne peuvent jamais se trouver sur la même case.

- Il est possible de passer par dessus une case occupée par une unité de sa propre armée (cette case compte comme un point de déplacement) mais **il est interdit de franchir une case occupée par une unité ennemie.**

- Le joueur a la possibilité d'améliorer son jeu de cartes en finissant le mouvement de son unité sur une case stratégique du plateau (voir IV. Les cases spéciales).
- La case Chêne ne peut être traversée par un pion lors de son mouvement, celle-ci doit être contournée (voir IV. 1. La case « Chêne »).
- Une unité qui arrive sur une case « Cheval » doit attaquer une autre unité (sauf le capitaine) n'importe où sur le plateau de jeu (voir IV. 4. La case Cheval).

B. LES COMBATS

Une unité peut se déplacer sans combattre mais lorsqu'une unité finit son mouvement sur une case adjacente (dans toutes les directions : diagonale, de face, de côté, de derrière) à une unité adverse, le combat est obligatoire et immédiat. Un combat oppose toujours deux unités ennemies, jamais plus.

L'attaquant est bien sûr celui qui engage le combat. L'unité adverse joue le rôle de défenseur. **Une unité ne peut attaquer qu'une fois par tour mais elle doit se défendre autant de fois qu'elle est attaquée.**

L'attaquant doit déclarer le numéro de l'unité qu'il attaque. Si l'unité attaquante finit son mouvement sur une case adjacente à plusieurs unités adverses, il ne pourra attaquer que l'une d'entre elles et nommera le numéro de l'unité qu'il attaque.

Déroulement du combat

- Quand le combat est déclaré, chaque joueur prépare son jeu d'attaque ou de défense.

Lors d'un affrontement, vous pouvez combiner les cartes de jeu entre elles. Mais **attention** :

- 1 carte « Force » est la base indispensable à toute combinaison de combat (exception : voir **N.B** ci-dessous).
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte de chaque catégorie dans un même combat, jamais plus !

Il est donc impossible de faire une combinaison de combat de plus de quatre cartes :

une carte « Force » + une carte « Héros » + une carte « Arme » + une carte « Spéciale » est la combinaison maximale.

N.B : Si un joueur n'a plus aucune carte « Force » en main, il peut toutefois combattre avec la carte « Héros » de son combattant, en remplacement d'une carte « force » (voir VI. 2. C. Les cartes « Héros »).

COMBINAISONS DE CARTES POSSIBLES EN COMBAT

CARTE DE BASE <i>obligatoire dans tout combat</i>	CARTES COMBINABLES à une carte de base <i>Dans n'importe quel ordre</i>		
1 carte FORCE >	1 carte ARMES	1 carte SPECIALE	1 carte HEROS
1 carte HEROS > (si vous n'avez plus de carte force en main)	1 carte ARMES	1 carte SPECIALE	X

- Chaque joueur pose ensuite sa combinaison de cartes sur la table, face cachée. Puis, les deux combinaisons sont dévoilées simultanément et chaque joueur jette un dé. Les joueurs font alors le total de leurs combinaisons respectives (combinaison de cartes + dé). Ils font ensuite la différence entre ces deux résultats. **L'unité qui réalise le plus faible total perd autant de points de vie qu'il y a de différence avec le total adverse.**

N.B : si un joueur n'a ni carte « Force », ni carte « Héros » en main, il ne peut pas lancer d'attaque. S'il est lui-même attaqué, il devra alors se défendre avec son jet de dé uniquement.

L'issue du combat

Après chaque combat, toutes les cartes jouées regagnent leurs talons respectifs (sauf pour le joueur qui a joué une Aide de Dieu, voir VI. 2. A. Les cartes « Force et Spéciales », l'Aide de Dieu)

- Les joueurs ajustent immédiatement, en les faisant pivoter, les pions qui ne sont que blessés.
- Une unité qui perd ses quatre points de vie est immédiatement retirée du plateau de jeu.
- **Une unité attaquante qui élimine une unité adverse prend immédiatement sa place sur le plateau de jeu.**
- **Une unité en défense qui élimine une unité attaquante a le choix : soit elle reste à sa place, soit elle prend la place de l'unité attaquante.**

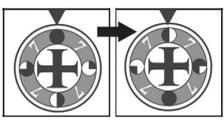
S'il n'y a aucune victime à l'issue d'un combat, celui-ci ne sera pas obligatoire au prochain tour. Les deux unités pourront cohabiter par la suite sur deux cases adjacentes sauf si l'un des deux joueurs a noté sur sa feuille d'ordres l'un des deux combattants concernés. Il ne sera pas alors obligé de déplacer son unité au prochain tour, il lui suffira de déclarer la reprise du combat.

N'oubliez pas, lorsque le combat est engagé, de faire valoir la supériorité de vos chevaliers sur les écuyers adverses (si tel est le cas, voir V. Les pions) ou celle de votre capitaine par rapport à toutes les unités (si celui-ci est engagé dans le combat) et de vérifier si l'un des deux capitaines joue un rôle de soutien (voir ci-dessous).

A- LE ROLE DE SOUTIEN DU CAPITAIN

Le capitaine joue en effet un rôle de soutien dans les combats qui se déroulent à deux cases ou moins de lui (dans toutes les directions). Dans ce cas, l'unité de son armée engagée dans le combat (que celle-ci soit en attaque ou en défense) bénéficie d'un bonus de + 2 en attaque comme en défense. Si les deux capitaines jouent un rôle de soutien pour chacune des deux unités engagées dans un combat, cette supériorité est annulée.

B- EXEMPLES DE COMBATS

ATTAQUANT	VS	DEFENSEUR
		
1- POSE DES CARTES FACES CACHEES		
ATTAQUANT	VS	DEFENSEUR
		
2- RETOURNEMENT DES CARTES FACES VISIBLES		
ATTAQUANT	VS	DEFENSEUR
		
3- LANCER DE DE & ADDITION DES SCORES		
<p>RESULTAT : 12 - 10 = 2</p> <p>LE PION ATTAQUANT PERD DONC 2 POINTS DE VIE.</p>		
		

Autre Exemple :

En terminant son mouvement sur une case adjacente, l'écuyer n° 24 blésiste (Tristan de Pestivien appartenant au joueur 1) attaque l'écuyer montfortiste n° 2 D'Ardaine, qui est situé sur la case centrale du Chêne. Tous deux sont à quatre points de vie.

Combinaison blésiste : 1 carte Force 6, 1 Ruse, 1 hache (valeur 3), et la carte Héros (valeur 2) représentant Tristan de Pestivien soit : **6 + 3 + 2 = 11**.

Combinaison montfortiste : 1 carte Force 3 + 1 écu (valeur 4) soit **3 + 4 = 7**.

L'écuyer blésiste joue sa ruse et pioche au hasard la carte écu de son adversaire qu'il remet sous le talon des cartes Armes. Le Blésiste mène désormais **11-3**.

Les deux joueurs jettent le dé, le Blésiste fait 4, le Montfortiste 6, le score du combat est :

- **11 + 4 = 15 pour le Blésiste**
- **3 + 6 = 9 pour le Montfortiste.**

$$15 - 9 = 6.$$

Le chevalier montfortiste meurt sur le champ, son unité est retirée du plateau de jeu. L'écuyer blésiste n° 24 prend sa place et occupe désormais le Chêne de Mi-Voie. Il pioche donc immédiatement une carte « Armes » dans le talon qu'il met dans son jeu et note les points de victoire que lui a rapportée la mort de son ennemi. Dans ce cas, le Blésiste remporte immédiatement trois points de victoire pour l'écuyer tué. S'il occupe toujours la case du Chêne à la fin de ce tour de jeu, il remportera trois points de victoire supplémentaires.

5. LES POINTS DE VICTOIRE

Il existe plusieurs moyens de remporter des points de victoire : soit en réalisant les objectifs de votre carte « Missions », soit en éliminant des unités adverses, soit en occupant certaines cases stratégiques sur le plateau de jeu.

Les joueurs doivent noter immédiatement chaque point de victoire acquis à l'endroit réservé à cet effet sur leurs feuilles d'ordres. Il est également conseillé aux joueurs de regrouper les unités éliminées pendant le même tour de jeu afin de vérifier le nombre de points de victoire en cas de doute.

A. LES UNITES ADVERSES ELIMINEES

- Un écuyer adverse éliminé rapporte 2 points de victoire.
- Un chevalier adverse éliminé rapporte 3 points de victoire.
- Le capitaine adverse éliminé rapporte 10 points de victoire.

N.B. A ce barème viennent s'ajouter quelques bonus :

- Si un écuyer élimine un chevalier: + 1 point.
- Si un chevalier élimine le capitaine : + 2 points.
- Si un écuyer élimine le capitaine : + 3 points.

Exemple : un capitaine éliminé par un écuyer rapporte donc 13 points de victoire.

B. LES CASES SPECIALES

- L'occupation de la case « **Chêne de Mi-Voie** » en fin de tour rapporte 3 points de victoire.
- L'unité qui passe par une case « **Cheval** » rapporte 1 point de victoire à son armée.

C. LES MISSIONS REUSSIES

Dès que vous réussissez un (ou plusieurs) objectif(s) de votre carte « Missions », vous remportez immédiatement le nombre de points de victoire stipulé par la carte « Missions ».

6. FIN D'UN TOUR DE JEU

Lorsque le joueur 2 a terminé le dernier de ses dix mouvements, le tour de jeu prend fin. Chaque joueur totalise alors le nombre de points de victoire remportés pendant ce tour de jeu et reporte ce total à l'endroit réservé à cet effet sur sa feuille d'ordres. Les joueurs se débarrassent des cartes qui leur restent en main.

Ils peuvent toutefois garder trois cartes à leur convenance pour le tour suivant. Toutes les cartes peuvent être conservées sauf les cartes « Missions ». Chaque joueur, qu'il ait réalisé ou non ces missions, replace sa carte sous le talon de cartes « Missions ». Ils piocheront tous deux une nouvelle carte « Missions » au tour suivant.

VII. FIN DE LA PARTIE ET DESIGNATION DU VAINQUEUR

La partie se termine à la fin du dixième tour de jeu (sauf si une armée est anéantie avant). Chaque joueur totalise alors les points de victoire remportés durant toute la partie.

Chaque joueur rajoute ensuite des points de victoire en bonus grâce à leurs unités encore en vie :

- + 5 points de victoire si votre capitaine est toujours en vie.
- + 3 points par chevaliers en vie.
- + 2 points par écuyers en vie.

Ajoutez les points de victoire récoltés tout au long de la partie et les points de victoire attribués pour les unités encore en vie. **Celui qui totalise le plus grand nombre de points de victoire est déclaré vainqueur du Combat des Trente.**

Variantes

Ce jeu, comme un jeu d'échecs, est idéalement prévu pour deux joueurs. Toutefois, il est possible de jouer à 3 joueurs (2 contre 1) et à 4 joueurs (2 contre 2).

Variantes à 3 joueurs : l'équipe de 2 joueurs décide de son mode de fonctionnement : ils peuvent par exemple jouer à tour de rôle, ou l'un des joueurs effectue les cinq premiers mouvements d'un tour et l'autre les cinq derniers. Dans l'équipe de deux joueurs, chacun recevra cinq cartes « Force et Spéciales », et deux cartes « Héros ». La carte « Missions » est commune aux deux joueurs. Le joueur seul recevra quatre cartes « Héros » au lieu de trois.

Variantes à 4 joueurs : chaque joueur recevra cinq cartes « Force et Spéciales » et deux cartes « Héros ». Comme pour la variante à trois joueurs, chaque équipe décide de son mode de fonctionnement.

D'autres variantes sont possibles : la détermination du premier joueur peut se faire à chaque tour et non seulement au premier tour, comme dans la règle classique.

Les joueurs sont également libres de choisir le nombre de tours de jeu ou d'aller jusqu'à la destruction totale de l'armée adverse. Libre à vous d'adapter les règles à votre convenance.

**Jeu conçu par Eric Daniellou, Michel Deunff, Thomas Poulmarc'h.
Illustrations et conception graphique : Thomas Poulmarc'h.**

Remerciements à Marine Daniellou, Brice Carré, Pascal Cabioch, Olivier Calarn, Marco Paulo Lobo, Raphaël Pouillard, la famille Poulmarc'h, Alban Boucher, François Lavanant, Gabriel Desbois, Yvonig Gicquel.

Bibliographie :

Yvonig Gicquel, « Le Combat des Trente, épopée au cœur de la mémoire bretonne », Editions Coop Breizh, 2004.