

## **Zone de Front**

Zone de front est un jeu d'affrontement générique. Idéalement jouable avec des figurines, il peut être joué aussi avec des troupes en papiers ou des objets figurants les types de troupes. Classiquement comme chacun de mes jeux celui ci est épuré de règle ou de mécanique complexe. Le but étant de faire un jeu jouable par le plus grand nombre même par des joueurs non figuriniste ou Wargamer avec le moins de matériel possible.

Mes jeux n'ont absolument pas de visé commerciale et resteront gratuits et disponibles sur mon blog, Merci de respecter mon travail en ne cherchant pas à en faire des versions commerciales

### **Architecture de la zone de jeu.**

Le joueur A et B vont disposer devant eux de deux lignes, l'une de combat l'autre de renfort. Ils vont répartir leurs forces sur leurs lignes comme ils le souhaitent dans un premier temps sur papier, puis installer les troupes sur la table de jeu en respectant leurs plans.

Les 4 lignes (2 pour chaque joueur) forme une Zone de combat.

Il peut y avoir plusieurs zones de combats pour une partie, il est préférable d'en avoir un nombre Impair pour clarifier plus facilement quel camp remporte la victoire.

### **Pertes et défaites**

Le jeu fonctionne avec un système de point de Rupture qui représente à la fois le morale, les ressources, la vitalité d'une armée, son commandement.

Chaque fois que le totale de points de rupture dépasse 10, le joueur doit redescendre ce total à 10 ou moins en retirant des unités d'une des ses lignes de batailles en commençant par la ligne la plus proche de l'adversaire (débordement, ligne de combat, ligne de renfort).

Un joueur qui ne peut plus redescendre en dessous de dix perd le combat dans la zone, un joueur qui perd plus de zone que son adversaire perd la partie.

### **Les troupes**

Il existe 7 types de troupes qui peuvent tous être de niveau de VDT (valeur de troupe) de 1 à 4.

Les joueurs ont un budget en début de partie et vont concevoir leurs armées en répartissant comme ils le souhaitent leurs points, en achetant des unités.

Les types de troupes sont, l'infanterie, la cavalerie, l'artillerie, les tireurs, les monstres, les volants, les supports. Un tableau en fin de règles détaillera les spécificités de chaque type de troupes

Exemple :

Une partie en dix points de VDT, le joueur A achète deux troupes de 4 infanterie et une troupe de 2 monstres.

Le joueur B se procure 2 troupes de 2 d'infanterie une troupe de 3 de cavalerie et une troupe de 1 d'artillerie.

Après avoir placé ses troupes sur sa table de jeu, chaque joueur présente son armée à son adversaire

A noter que les classifications sont volontairement vagues et ne sont pas bloquantes, par exemple dans un thème de deuxième guerre mondiale, un char léger pourrait être classé artillerie, cavalerie ou monstre, il suffit juste de la préciser à son adversaire

### **Déroulement du tour**

Avant le premier tour: Chaque joueur lance 1d6 et ajoute le nombre d'unité qu'il a dans sa zone de combat ce qui sera sa base en point de rupture pour la partie. Attention si ce nombre dépasse 10 il devra retirer des troupes avant même que le combat commence.

Début du tour, lancé 1d6 le plus grand commence en cas d'égalité relancé le dé.

Une fois le premier joueur connu, chaque joueur va alternativement activer chacune de ses unités. On ne peut attaquer que les unités en débordement ou sur la ligne de front au choix du joueur attaquant (sauf l'artillerie). On ne peut attaquer deux fois la même unité que si chaque unité de la ligne de combat adverse a déjà défendu.

## **Les actions de jeu**

### **Le mouvement**

Le joueur attaquant peut ou bouger pendant son tour ou attaquer (voir les deux avec la cavalerie ou les volants)

Le mouvement permet de passer d'une ligne à une autre ou encore d'une zone à une autre.

### **Le combat.**

Le joueur qui attaque ou défend lance un dé, le résultat peut être définitif si la VDT de la troupe est de 1 ou temporaire si la VDT dépasse 1. Un joueur a autant de dé de relance que son point de VDT au-delà de 1. La VDT de la troupe dépend si elle attaque ou si elle défend.

EX : L'infanterie 4, peut lancer une fois son dé et le relancer 3 fois son résultat.

Le joueur qui attaque lancera toujours son dé en premier mais il peut ensuite attendre le lancé du défenseur pour poursuivre ou pas ses relances, si le défenseur n'a pas non plus dépensé toutes ses relances, il peut attendre le nouveau résultat de l'attaquant.

Les jets de dés s'arrêtent si un des joueurs est satisfait de son résultat ou s'il n'a plus de relance.

### **Dégât**

Comparez le lancé de chaque camp, le plus grand gagne le combat. Le nombre de points de rupture encaissés est égale à la différence entre les dés de chaque camp, en cas d'égalité chaque camp prend une touche.

### **Le débordement.**

Au cas où les effectifs d'une ligne de combat est plus nombreuse que la ligne de combat adverse, on peut déborder, en avançant sur les troupes en surnombre sur la ligne de combat de l'adversaire. Si c'est une cavalerie qui débordé on peut même être attaqué après le déplacement.

Un débordement permet de relancer un dé d'attaque de sa main si on le souhaite à raison d'un dé par unité qui débordé pour chaque unité de la ligne de front qui attaque. On ne peut déborder qu'avec des troupes en surnombre par rapport à l'adversaire.

Au cas où la ligne de combat adverse se renforce ou que l'attaquant n'est plus en surnombre, les unités qui débordent doivent revenir sur la ligne de combat du joueur.

### **Infliger les dégâts.**

Une fois que le seuil de rupture dépasse dix on doit retirer des troupes de ses lignes de combats, Il faut retirer un point de VDT pour chaque point au-delà de 10 en point de rupture, avec en priorité les troupes en débordement puis la ligne de combat et enfin la ligne de renfort.

Un joueur qui ne peut plus retirer suffisamment de troupes pour redescendre en dessous du seuil de rupture ou qui n'a plus de troupes, perd la partie.

Il se peut qu'un joueur, se retrouve à un moment avec une seule ligne, celle-ci est automatiquement la ligne de combat, il peut alors reculer une troupe pour créer une seconde ligne celle de renfort.

Nom	Nombre d'attaque	Nombre de défense	Règles spéciales
Infanterie	VDT	VDT	aucune
Cavalerie	Voir règle Spéciale	VDT	Lance 4 attaque contre une VDT de 1 Lance 3 attaques contre une VDT de 2 Lance 2 Attaques contre une VDT de 3 Lance une attaque contre une VDT de 4 Peut bouger et combattre le même tour
artillerie	VDT	Toujours 1	Choisis la ligne sur laquelle elle tire mais respecte les phases paires et impaires L adversaire attaqué n inflige aucune blessure sauf si se sont des tireurs ou de l artillerie L artillerie ne peut pas se déplacer. Elle ne peut tirer que dans sa zone ou les zone adjacentes
Tireur	VDT	Toujours 1	L adversaire attaqué n inflige aucune blessure sauf si se sont des tireurs ou de l artillerie
Monstre	Voir règle spéciale	VDT	Lance autant de dé que la VDT de l'adversaire
Volant	VDT	VDT	S'il n est pas sur la ligne de renfort, les volant sont toujours en débordement, Peut bouger de deux lignes combattre le même tour. si une unité de volant perd un combat elle est éliminé, cela ne descend pas la valeur de rupture du joueur.
Soutien	Toujours 1	Toujours 1	L action des soutien est de diminuer de 1d6 ( relance selon la VDT du soutien ) la valeur de rupture de l'armée. On ne peut avoir qu'une unité de soutien par zone de combat.

Chien Sauvage, Les aventures des mondes extraordinaires.

bobouest.canablog.com

Zone de Front version 1,1, écrite le 18/01/2015.

Scénarii pour le jeu , le moyen facile pour découvrir le système de Zone de Front.

## Scénario 1

Le royaume de Triscania connaît beaucoup d'agitation, et le Roi envoie son meilleur capitaine sur la frontière Nord pour mettre fin aux problèmes. Ce capitaine, c'est vous et vous êtes à la tête d'un petit détachement de cavalerie.

Lorsque vous arrivez au petit village d Isbourne sur la frontière vous découvrez que celui ci est menacé par une troupe de squelettes sortant d un vieux caveau proche du village.

Force en présence

Votre force:Détachement du roi Cavalerie 1,1 adversaire : les squelettes Infanterie 1.

Chaque troupe est placé sur sa zone de combat ( pour le moment il n y a qu une zone ).

Lancé un dé de 6 pour chaque camp et ajouté un au résultat ( une troupe par camp ), ce résultat est la valeur de Rupture de votre armée.

Le combat va commencé lancé un dé de 6 pour savoir qui attaque en premier.

Les squelettes lorsqu ils attaquent et défendent lancent 1 dé

Le détachement du roi lance 1 dé en attaque mais peut le relancer jusqu à trois fois et il jette un dé en défense.

Attaqué successivement jusqu à ce qu une des deux troupes passe 10pts de ruptures. Si vous gagner passez au scénario suivant sinon recommencer jusqu à mettre les squelettes hors d état de nuire.

A la fin du scénario vous pouvez augmenter votre armée de 1VDT. Vous pouvez augmenté la valeur des chevaliers du roi, faisant passer 1 unité a deux, ou choisir une autre troupe dans la liste avec une VDT de 1.

Exemple de partie pour le scénario 1

Début de partie ;

Les chevaliers du Rois lance 1d6 et font 5, il rajoute 1 car ils ont une unité sur la zone de combat et ont donc 6 points de rupture pour commencer.

Les squelettes lance un 1d6 et font 5. Ils ont donc 6 points de rupture

Début du tour les chevaliers font 4 en initiative les squelettes font 6. Les squelettes vont attaquer en premier.

Squelettes jet de dé d attaque 3, chevalier avec défense de 1 font 5. Les chevaliers gagnent le combat et font 2 points de rupture aux squelettes qui passent a 8 points.

Les chevaliers attaquent et font 3, les squelettes font 2, mais la cavalerie à 3 relance contre les unités a VDT de 1, et donc les chevaliers relance une fois et font 6, il s arrêtent.

L écart est de 3, faisant passer les squelettes à 11 points de rupture . En retirant 1 unité squelette la valeur de rupture est de 10 ce qui est suffisant pour continuer la partie mais comme les squelettes n ont plus de troupes les chevaliers du roi sont victorieux.