

Présentation des règles de base des jeux de stratégie sur table MDLF

Avant-Propos :

Beaucoup de passionnés de figurine et de jeu de stratégie recherchent les jeux de figurines alliant fluidité de jeu, beauté des décors et réel intérêt stratégique.

Grâce à la communication entre une table interactive et un ordinateur, les jeux MDLF offrent cela et bien plus encore !

Mais que l'on ne s'y trompe pas ! Il n'a jamais été question de créer un jeu vidéo avec une table interactive qui ne serait qu'un gadget. Et qui s'adresserait à un public amusé par les nouveautés High-tech.

Les tables MDLF répondent à un besoin des joueurs de figurine :

- Rapidité des résolutions des combats
- Immersion dans le scénario par les décors de modélisme
- Immersion dans le scénario par les bruitages
- Vue rapide de l'évolution des caractéristiques de chaque unité sur l'écran
- Acquisition des règles rapides pour un jeu grand public

Les possibilités du logiciel sont vastes et la Maison de la Figurine vous propose régulièrement de nouvelles tables de jeu. Alors pour un moment magique, venez jouer en famille ou avec des amis pour un moment inoubliable.

1. Le but du jeu (réglage des modes dans option)

1/mode classique : L'objectif est de placer un groupe de soldats sur une case de la première ligne de l'adversaire et d'y tenir 2 tours (4 déplacements de soldats), ou bien de détruire le groupe du général adverse.

2/mode point : gagner le plus de points possible en détruisant les unités de l'adversaire. Il y a un bonus de 30 points pour la destruction du groupe du général adverse et pour chaque unité qui reste 2 tours sur la première ligne adverse (percé du front).

2. Le terrain

L'ordinateur en bout de table affiche la carte de la bataille. Cette carte est un quadrillage de cases. Elle correspond exactement aux décors où se trouvent les deux armées.

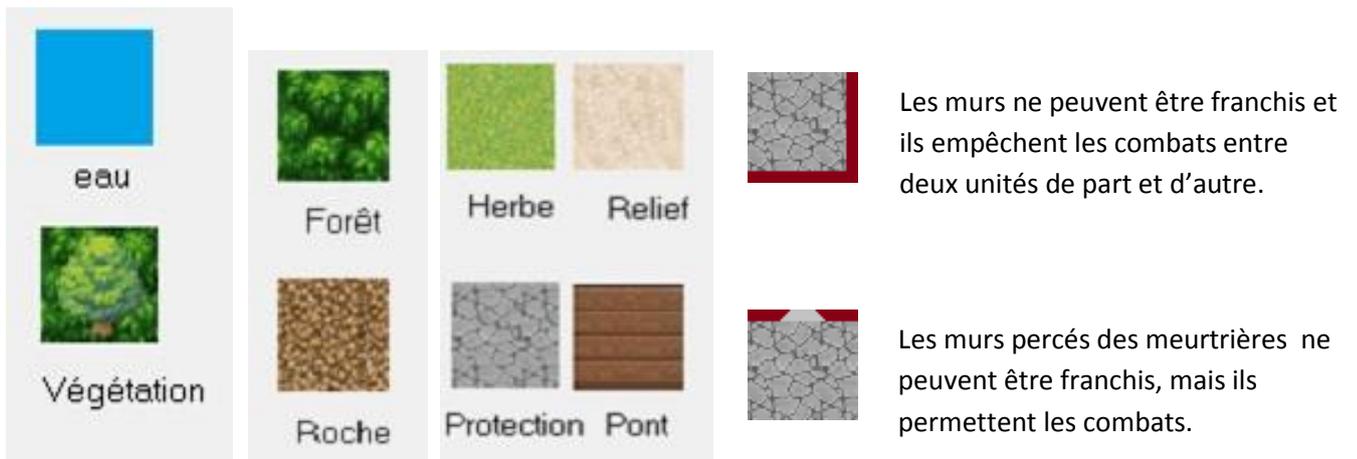
Les cases *relief*, *forêt*, *protection* et *meurtrière* donnent un bonus de +1 pendant les combats à l'unité qui les occupe.

Attention ! les cases protections et meurtrières sont interdites aux blindés et à la cavalerie.

Les cases eau, roche et végétation sont infranchissables, tout comme les murs (traits continus) sur les cases herbe, protection et meurtrière.

Présentation des règles de base des jeux de stratégie sur table MDLF

Quelques exemples de case :

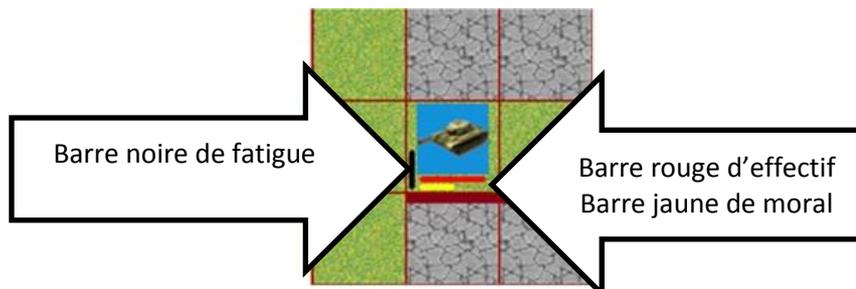


3. Les unités

Toutes les valeurs des unités sont paramétrables avant le chargement d'une partie dans l'onglet *valeur de base*.

Les caractéristiques sont : valeur d'attaque, valeur de défense, valeur de déplacement, valeur du moral, valeur de distance de bombardement, les effectifs la fatigue.

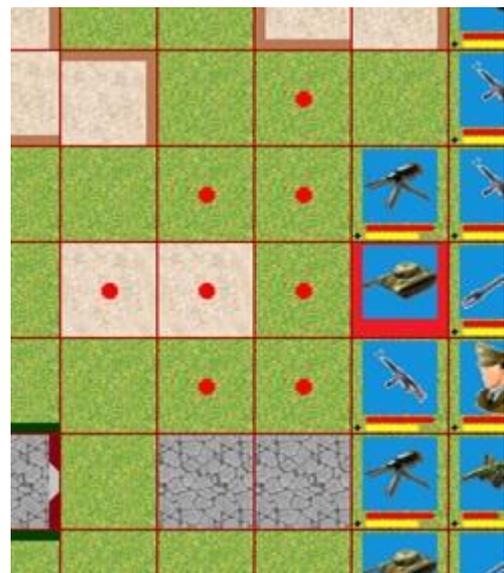
Les valeurs de moral, d'effectif et de fatigue évoluent pour chaque unité au cours du jeu.



4. Les déplacements

Les joueurs jouent chacun leur tour (1 seul groupe).
Lorsqu'on lève un groupe, l'écran de l'ordinateur affiche avec des points rouges les déplacements possibles. Sur l'image un char a été activé (levé) qui a 3 en valeur de déplacement. Chaque type de groupe a une valeur de déplacement qui correspond à un nombre de cases.

Les groupes se déplacent en ligne droite, en avant, en arrière ou sur les côtés. Donc pour faire un déplacement en diagonale, il faut utiliser 2 points de déplacement. Chaque déplacement augmente la fatigue de la troupe. Si une troupe ne bouge plus sa fatigue diminue (c'est important avant un combat).



Présentation des règles de base des jeux de stratégie sur table MDLF

5. Le parachutage (passage ou téléportation)



Mis à part les blindés et l'artillerie, les autres unités peuvent être parachutées en territoire ennemi (avant les deux dernières lignes). Lorsqu'une unité est posée sur une case *aéroport* de son camp, un avion décolle et largue l'unité de manière aléatoire en terrain ennemi.

6. Les combats

Les combats ont lieu à chaque fois que vous activez un groupe (lever puis déposer) et que les côtés de la case qu'il occupe touchent l'ennemi (pas en diagonale).

Une troupe activée peut donc attaquer 4 troupes ennemies au maximum en combat rapproché.

Des sons de combat sont entendus, puis une voix vous donne le résultat des combats.

Sur la page *combat* du logiciel on peut avoir le détail du combat.

Une troupe qui perd un combat voit son moral baisser du nombre de points perdus, et si le nombre de points perdus est supérieur au moral de la troupe, ce sont les effectifs qui sont baissés par tranche de 25 hommes (sauf pour l'artillerie par 5).

Le moral d'une troupe remonte à chaque tour si le général est proche (1 case, côté ou diagonale). Chaque combat augmente la fatigue des participants.

Lorsqu'une troupe a son effectif à zéro, elle est éliminée.

Exemple d'affichage de bilan d'un combat

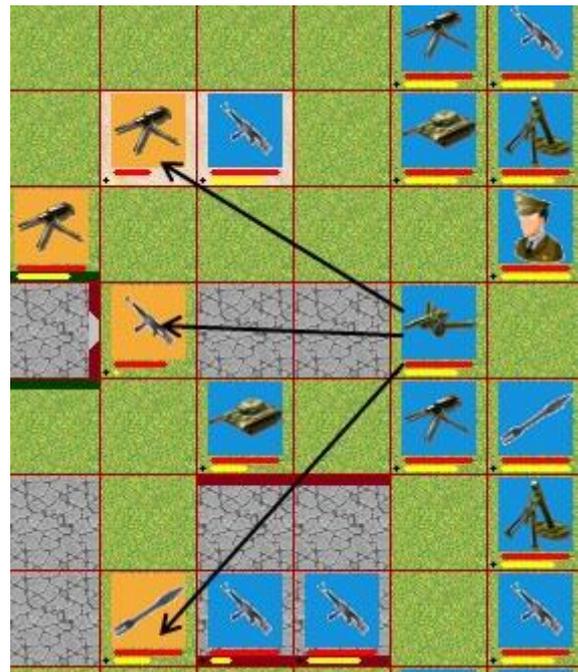
	Attaquant	Défenseur
le Groupe 1 de blindé allemand attaque le Groupe 2 de mitrailleur allié		
Valeur de base	7	7
Malus de fatigue	0	0
Bonus du nombre	4	4
Bonus du moral	3	3
Bonus aléatoire	2	1
Bonus du terrain	1	1
Total	17	16
le Groupe 2 de mitrailleur allié est démoralisé		

Présentation des règles de base des jeux de stratégie sur table MDLF

7. Les bombardements

Certaines troupes ont des valeurs de bombardement.

Lorsque vous activez l'un de ces groupes (lever puis déposer), il bombarde toutes les unités ennemies qui sont à sa portée (différente suivant le type de troupe).



8. Les radios (ou espion)



Les groupes de radios lorsqu'ils sont activés demandent un bombardement aérien sur les troupes ennemies. Le bombardement est aléatoire, il est possible que la communication entre la radio et le QG de force aérienne soit un échec. La barre de fatigue des radios augmente plus vite que pour les autres unités, il faut donc l'utiliser avec modération.

9. Conclusion

Les tables MDLF de figurines pilotées par ordinateur ont été conçues pour rendre l'immersion des joueurs dans les batailles la plus grande possible.

On pousse le pion ou la pièce comme on dit aux échecs et comme aux échecs pour gagner il vaut mieux être un bon stratège.

© Jean Thibout Tous droits réservés.