

# MECHA 1945

## Sommaire :

- 1- Présentation
- 2- Règles simples
- 3- Règles avancées
- 4- Modes de jeux
- 5- Création de Mecha
- 6- Figurines et impression 3D
- 7- Matériel

*Appendice : Liste des cartes.*

*Liste des effets.*

*Explication des cartes complexes.*

## 1- Présentation :

Mecha 1945 est un jeu de combat stratégique de robots, pour 2 à 6 joueurs, à partir de 12 ans, dans lequel les joueurs doivent planifier des actions qui sont résolues simultanément. Les mechas sont classés par châssis représentant leur solidité et leur maniabilité. La solidité d'un mecha dépend du nombre de carte composant son robot. Les joueurs ont la possibilité de créer leurs propres Mechas.

## Univers :

### *18 novembre 1918 : c'était la der des ders !*

Le bilan de la guerre mondiale est catastrophique : des destructions matérielles sans précédent, des dizaines de millions de morts et de blessés. L'Europe et le monde sont sous le choc de la violence des combats et les gouvernants cherchent une solution pour que cela ne se reproduise plus. En 1919 la société des nations est fondée (SDN).

*La comète de l'armistice : faisant mentir toutes les prévisions astronomiques une comète fait son apparition le jour même de la fin des combats, dans les semaines qui suivent de nombreuses chutes de météorites sont signalées sur terre. Ces chutes ont lieu principalement dans les océans, heureusement elles n'occasionnent que très peu de dégâts.*

**1920 :** Une obscure commission scientifique de la SDN dirigé par un Belge germanophone, le docteur Oddlove, met à disposition de tous les pays ses travaux sur des machines de grandes dimensions. Ces engins, ancêtres des Mechas, ont pour vocation d'améliorer la productivité dans les travaux industriels et agricoles. Actionné par des moteurs à vapeur ces robots archaïques sont très gourmands en ressources et d'une lenteur extrême.

La préhistoire des mechas commence.

**1921 :** Les océans ne sont plus sûrs, de nombreux navires disparaissent sur toutes les mers du monde. Il n'y a pas d'explications certaines et les rumeurs vont bon train, les mauvais rapports de voisinages prennent le dessus et les nations s'accusent mutuellement d'attaques sous marines. Certains marins y voient la mauvaise influence du passage de la comète de l'Armistice et racontent que depuis son passage les mers ne sont plus les mêmes. Des rumeurs de monstres marins circulent.

**1922 :** Découverte de l'énergie nucléaire. Celle ci n'est pas aussi prometteuse que prévue, au grand

dam des militaires elle ne permet pas fabriquer des armes de destruction massive. Cependant avec quelques années de recherche elle devrait permettre d'animer de façon plus convaincante les premiers Mechas et autres engins de grandes dimensions.

**1923 :** Abandon du trafic maritime de surface. Les naufrages sont maintenant très fréquents et la navigation par mer effraye les voyageurs, même les marins ne veulent plus prendre la mer. Seuls les sous marins ne sont pas affectés et grâce à eux un semblant de maîtrise de la mer est maintenu.

Les monstres marins sont de plus en plus ouvertement évoqués par les rares survivants de naufrages, ce que tend à confirmer les informations indirectes obtenus par les sous marins. Outre les sous marins, on utilise de plus en plus les voies aériennes, avions et ballons deviennent les premiers choix des voyageurs et du commerce, d'autant que l'énergie nucléaire permet de développer des engins de grandes dimensions.

**1924 :** Révolution en Allemagne, la République de Weimar chute au profit d'une nouvelle doctrine faite de croyance païenne et d'un retour à un fonctionnement féodal.

Le dieu Njord, qui représente la mer, le vent et le feu y est particulièrement apprécié.

L'Allemagne se tourne vers la mer du Nord et établie de nombreux forages pétroliers en mer grâce aux machines du docteur Oddlove.

Une partie de l'Europe centrale (Autriche, Hongrie,...) rejoint l'Allemagne dans les années qui suivent.

**1926 :** L'énergie nucléaire connaît ses premières réalisations concrètes : des engins de construction et des moyens de transport de grandes dimensions sont construits dans la plupart des grands pays. Cela a pour conséquence un petit boom économique avec un trafic commercial aérien qui tire pleinement parti de ces nouvelles machines : ballons, dirigeables, avions n'ont jamais été aussi nombreux.

C'est la course aux grattes ciels, avec des engins de constructions qui permettent la réalisation d'immeubles de plusieurs centaines de mètres en quelque dizaines de mois.

Les empires coloniaux sont secoués par des vagues de révoltes, l'empire colonial africain de la France vacille. Celui d'Asie échappe aux Britanniques qui peine à maintenir des liaisons constantes du fait de l'arrêt des voies maritimes. Des micros états se forment en Inde et en Océanie.

**1928 :** Les premiers robots de guerre sont testés par les armées américaines, russes et chinoises. Seul le modèle soviétique avec sa motorisation au diesel est satisfaisant, même si sont extrême lenteur (quatre km/h pour le modèle sur chenille, le modèle *sur jambes* est trop lent pour enchaîner des pas) conduit l'état major russe à l'écarter d'une utilisation immédiate sur le champ de bataille.

**1929 :** Premiers modèles de mechas allemands, dotés d'un moteur nucléaire ils utilisent cependant principalement des moteurs à explosion, alimentés par les puits de pétrole en mer du Nord. Ils sont équipés de redoutables lance flamme en l'honneur du dieu Njord.

**1932 :** Le Japon coupe toute relation internationale et n'accepte plus aucun étranger sur son sol. Personne ne sait ce qu'il se passe sur l'archipel. Des rumeurs font état de grandes infrastructures sur la cote est qui s'avanceraient profondément dans l'océan Pacifique.

Malgré cela le Japon maintient son affiliation à la SDN, ses émissaires alimentant le mystère par des propos ésotériques et des visages masqués.

Pour ce que l'on en sait l'empereur dirige toujours le pays, mais sa seule mention apparaît comme le pire des blasphèmes.

**1933 :** Des combats en Europe et en Afrique reprennent, notamment entre l'Allemagne et

l'Angleterre qui s'accusent mutuellement d'attaques sous marines.

Afin d'éviter un second conflit mondial et grâce à l'habile jeu politique du Dr Oddlove, une première proposition est faite par la SDN de conflit par procuration, le principe serait le suivant : de petites troupes d'une centaine d'hommes représentant chaque nation voulant en découdre avec son voisin sont amenées à se battre sur un terrain neutre.

Plus de guerre, plus de destruction et de massacre de masse.

Chaque nation choisit ses meilleurs guerriers et ils s'étripent volontairement pour régler les contentieux. C'est l'« Arène des as », le terme d'olympiades restant réservé au jeu.

Les dirigeants des principales nations sont parfaitement d'accord : ce projet est ridicule et est balayé d'un revers de main. Les Japonais étant les plus méprisant à son égard, le qualifiant d'« Arène des lâches ».

**1936** : Révolution en Chine. Sous l'influence du voisin russe marxiste, un changement de pouvoir à lieu dans l'Empire du milieu mais la situation reste trouble pendant des années, ce n'est pas la classe ouvrière qui prend le pouvoir mais un mélange de clans historiques et de révolutionnaires égalitaristes.

Malgré de violents tumultes une fédération émerge au sein de laquelle les postes techniques de l'armée, et plus particulièrement ceux de pilotes de mecha, sont exclusivement réservés aux femmes.

**1937** : Une nouvelle comète fait son apparition, semant un doute profond parmi les astronomes, de nouvelles chutes de météorites ont lieu, dans les océans, mais aussi dans des zones reculées comme la Sibérie et le Sahara. Les océans et les mers sont très perturbées par l'astre, le cycle des marées est modifié et les zones côtières du monde sont soumises à un brouillard épais et poisseux que le soleil peine à percer.

Des expéditions sont montées pour retrouver les météorites écrasées sur terre, mais aucun fragments n'est retrouvé, les zones d'impacts sont bien identifiées mais les météores ont disparus.

**1938** : Les nations ont toutes développé des Mechas de première génération, fonctionnels et d'une grande capacité de destruction.

Ces robots suscitent autant d'admiration que de craintes, d'autant qu'un marché international de l'armement écloso et fleurit en l'espace de quelques mois à la faveur des nouveaux moyens de transport aérien. Des armes toutes plus destructrices les unes que les autres sont disponibles au plus offrant.

L'hypothèse de l'Arène des as revient sur le devant de la scène, la perspective d'une guerre mondiale avec de tels engins de mort permet de tester le projet, avant d'être accepté sous l'insistance du Dr Oddlove dont l'influence politique est grandissante.

L'enjeu de l'arène est débattue par les participants avant les combats : argent, ressources, villes ou bien même territoires sont mis en jeu.

Ainsi l'Allemagne, envieuse des USA et sûr de la supériorité de ses *kriegsmechanischen*, attaque l'Amérique. Les premières batailles sont désastreuses pour les Américains qui perdent cinq états du sud est et occasionnent une sécession de treize autres états du sud. Les méchas américains, peints de couleurs vives de pied en cape, sont des cibles faciles pour des robots de guerre allemands déjà aguerris.

La France, nation atomique et scientifique par excellence, enregistre une série de victoires face à l'Italie, qui produit des mechas techniques en s'inspirant de la renaissance et des travaux de Da Vinci.

L'héxagone obtient la Sicile et ponctionne une partie de la production en céréales et métaux de l'Italie.

**1939** : Les États unis jouent leur va tout et mettent en jeu New York. La ville est en proie au brouillard atlantique depuis plusieurs années, mal aimée et partiellement désertée elle n'a plus qu'une valeur symbolique.

Les Allemands, qui ont pris goût au fait de faire sauter des étoiles au drapeau américain, ont obtenu que les combats aient lieu directement sur l'île de Manhattan après qu'elle fut évacuée.

***Une série de combat va avoir lieu dans cette arène improvisée : Américains, Allemands mais aussi Français, Italiens, Chinois et Japonais viendront y régler leurs différends.***

## **2- Règles simples :**

Pour mieux appréhender les règles nous vous proposons de jouer votre première partie avec le mode de jeu le plus accessible : ***le Roi du centre-ville.***

***Objectif :***

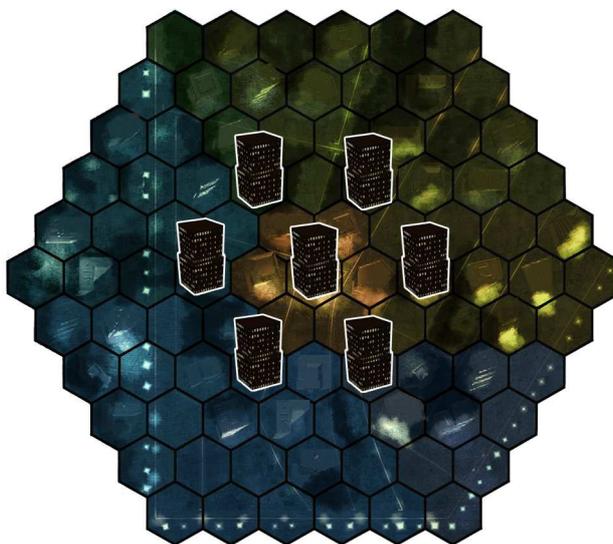
Le gagnant est le premier joueur à obtenir 5 point, chacun joue pour soi.

- Si un Mecha se retrouve dans la zone du centre-ville (zone centrale orangée) il gagne 1 point à la fin du tour.

- Pour chaque mécha détruit, l'attaquant gagne 2 points.

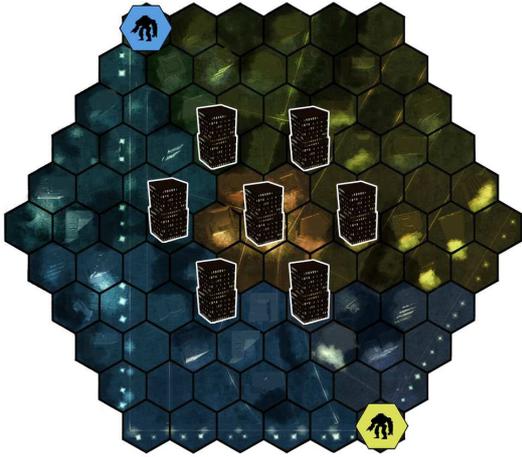
***Mise en place classique :***

Le plateau doit prendre la forme d'un grand hexagone (*voir schéma*). Les 14 cubes représentant les bâtiments doivent être placés 2 par 2, l'un au-dessus de l'autre, comme indiqué, près de la zone centrale.



***Le plateau de jeu de Mecha 1945 en disposition classique.***

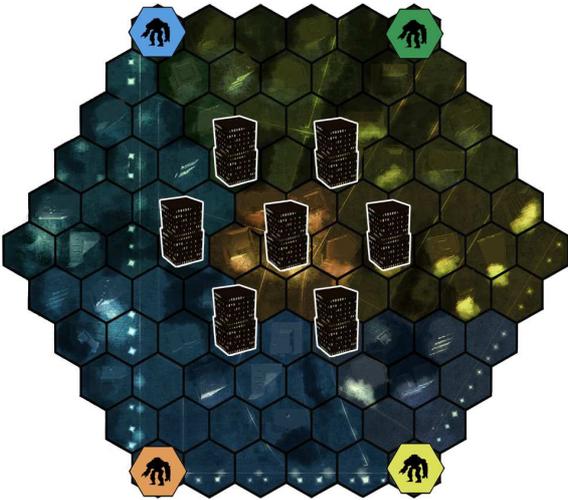
Chaque joueur doit ensuite choisir son Mecha parmi les 6 modèles de base et placer sa figurine à un angle du plateau (*voir schémas en fonction du nombre de joueurs*). Il doit ensuite prendre les cartes associées à son Mecha.



Mise en place à 2 joueurs



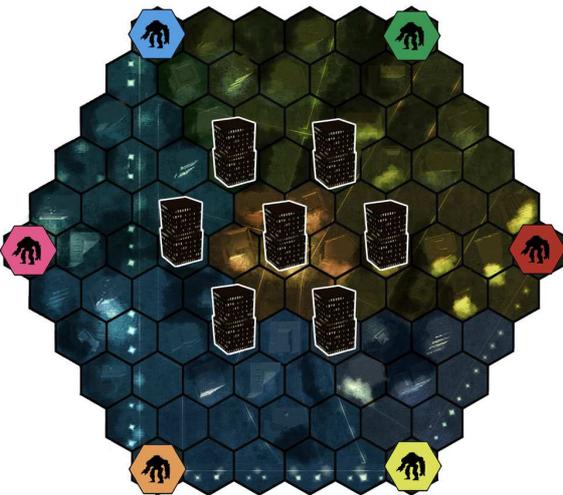
3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



6 joueurs

### **Premier joueur :**

Le premier joueur est le joueur qui a le moins de carte, il reçoit le jeton correspondant, en cas d'égalité c'est le joueur le plus jeune.

L'initiative se fixe en début de tour, elle reste la même pour tout le tour même si on perd des cartes durant le tour.

### **Les 6 mechas de bases :**

Mecha allemand lourd, PzKfK, 20 cartes.

Mecha américain lourd, Pershing III, 20 cartes.

Mecha chinois moyen, Da Jiang, 17 cartes.

Mecha français léger, Licorne, 14 cartes.

Mecha italien moyen, Tecnico, 17 cartes.

Mecha japonais léger, Injai, 14 cartes.

*Comment les reconnaître ? Les cartes associées à ces robots présentent toutes le même fond illustré que la carte de présentation.*

### **Tour de jeu.**

Le tour de jeu se déroule en quatre parties :

**1- Choix des ordres.**

**2- Résolution des ordres de Mouvement de façon simultanée.**

**3- Rotation en simultanée.**

**4- Résolution des ordres Technique et Combat en suivant l'ordre du tour.**

#### **1- Choix des ordres.**

Chaque joueur sélectionne un ordre de mouvement (obligatoire), un ordre Technique (facultatif) et un ordre de Combat (facultatif), et les posent face cachée devant soi dans la zone prévue pour chaque catégorie.

A savoir : à gauche, Mouvement.



Au milieu : Technique.



A droite : Combat.



#### **2- Ordres de Mouvement.**

Lorsque tous les joueurs ont programmé leurs ordres ils retournent tous en même temps leur carte mouvement. Ils sont résolus en simultanée, il n'y a pas de collision entre Mechas.

Les légers ne sont pas bloqués par les bâtiments à 1 étage et les carcasses. Les Mechas lourds et moyens ne peuvent pas les franchir.

Si un joueur a programmé un ordre de mouvement qui n'est pas réalisable (sortie de carte, obstacle infranchissable,...) il ne peut réaliser son ordre et donc ne bouge pas.

### 3- Rotation.

Les mechas effectuent, s'ils le souhaitent, leur mouvement de rotation. Celui-ci dépend du châssis du Mecha : Léger de 0 à 3 crans, Moyen de 0 à 2 crans, Lourd de 0 à 1 cran. Cette étape se fait de façon libre et en simultanée, si un litige se présente on reprend l'ordre du tour.

### 4- Résolution des ordres Technique et Combat.

Une fois les mouvements et les rotations effectués les joueurs dévoilent leurs cartes Technique et Combat restantes.

Celles-ci sont résolues en suivant l'ordre du tour.

Les blindages permettent de se protéger d'une attaque à distance (ils ne protègent donc pas des attaques au corps à corps et des mines). La carte blindage est défaussée au premier tir reçu sur l'une de ses zones de protection mais le robot visé n'encaisse pas de dégâts, par contre il recule d'une case.



*Icône blindage*

Les dégâts subis sont indiqués en nombre de carte. Il s'agit du nombre de carte à piocher au hasard dans la main du Mecha cible et qui sont ensuite défaussées. Les cartes prises sont consultables uniquement par l'assaillant. Par exemple, une carte indiquant 2 D infligera 2 dégâts et donc 2 cartes seront tirées dans la main du joueur ciblé. Si une carte faiblesse est tirée, son effet est appliqué immédiatement (*voir descriptif des effets des faiblesses en appendice*).



*Icône faiblesse*

Les tirs sont arrêtés par le premier obstacle rencontré : bâtiment, carcasses ou Mecha.

Une carte tir peut infliger des dégâts à plusieurs adversaires si les tirs partent dans plusieurs directions, chaque direction permettant de toucher une cible différente.

Si plusieurs mechas se trouvent sur une case touchée, tous sont atteints par le tir et encaissent la totalité des dégâts de l'arme, quelque soit l'arme.

Si par l'effet d'une carte un mécha recule dans un bâtiment il casse le bâtiment et encaisse 5 dégâts supplémentaire.

Les bâtiments peuvent être détruits par des cartes spéciales.



*Icône destruction de bâtiment*

- Un bâtiment d'une case est détruit et retiré du plateau lorsqu'il est touché par ce type d'arme.
- Un bâtiment de 2 cases voit sa partie supérieure s'effondrer sur la case opposée à l'arrivée du tir (en cas d'arrivée sur un angle de l'hexagone l'attaquant choisi le lieu de la chute.). La partie basse reste en place, un bâtiment de 2 niveaux occupe donc 2 cases au sol suite à un tir.

Un Mecha heurté par la chute d'un bâtiment encaisse 5 dégâts. Le bâtiment qui tombe sur un Mecha est détruit. Le Mecha ne bouge pas suite à cette collision.

Un Mecha qui est sur un bâtiment alors que celui-ci est détruit encaisse 5 dégâts et reste sur la même case.

La résolution des cartes Technique et Combat se fait selon l'ordre du tour, cependant ces actions sont quasiment simultanées et même si un robot est détruit il a le temps d'exécuter ses ordres. Second mouvement : un Mecha meurt sur sa case d'arrivée même si il a été touché sur sa

case de départ.

### **Destruction d'un mecha et réapparition :**

**Attention :** les actions sont considérées comme simultanées. Un Mecha détruit par un tir a quand même le temps de jouer ses cartes.

La destruction des Mechas intervient dans deux cas :

- Le joueur n'a plus de carte en main (les cartes jouées sur table ne comptent pas).
- Le joueur considère que son mécha ne lui permet pas de continuer, il choisit alors

d'abandonner son robot.

Le joueur dont le mécha a été détruit le retire du plateau et met à la place un bloc carcasse. On n'empile pas un cube carcasse sur un autre même si 2 robots sont détruits au même endroit.

Il repart avec un robot neuf.

Il attend un tour complet avant de pouvoir rejouer. Il replace ensuite son Mecha dans sa zone de départ d'origine et peut reprendre la partie.

### **Fin du tour :**

Quand tous les ordres Techniques et Combats ont été résolus, les joueurs reprennent en main les cartes bleues jouées (répétable). Les cartes rouges (puissante) et dorée (rare) sont défaussées, elles ne se jouent qu'une fois. Un nouveau tour commence alors.

## **3- Règles avancées :**

### **Spécificité de châssis :**

Selon le châssis de votre robot s'offre à vous diverses possibilités de programmation spécifiques :

#### **- Châssis léger :**

Vous pouvez jouer 2 Mouvements. Vous ne pouvez pas jouer 2 Mouvements nucléaires dans le même tour, mais vous pouvez jouer un diesel suivi d'un nucléaire, un nucléaire suivi d'un diesel, ou 2 diesels. (*voir catégories de matériel*).

Vous pouvez pivoter de 0 à 3 crans (demi tour complet).

Vous avez accès aux toits de niveau 1 sans contrainte, vous pouvez monter sur un toit de niveau 2 en escalier.

Les robots légers sont composés de 14 cartes.

#### **- Châssis moyen :**

En ordre Technique vous pouvez programmer un Mouvement (**uniquement un diesel**) ou un ordre de Combat mais en surchauffe, ce qui veut dire que la carte programmée est défaussée après usage.

Vous pouvez pivoter de 0 à 2 crans.

Les robots moyens sont composés de 17 cartes.

#### **- Châssis lourd :**

En ordre Technique vous pouvez jouer un deuxième ordre Combat mais en surchauffe, il est défaussé après usage.

Vous pouvez pivoter de 0 à 1 cran.

Les robots lourds sont composés de 20 cartes.

Si on utilise une carte *une fois* en surchauffe on perd une carte supplémentaire de son choix.

On ne peut pas jouer la carte faiblesse de base de son robot en surchauffe.

### **Couleurs des cartes :**

**Bleues :** ce sont les plus courantes, leur effet est modéré, elles sont répétables.

**Rouges** : elles sont puissantes et ne se jouent qu'une fois.

**Dorées** : ce sont cartes rares, très puissantes mais qui comportent une faiblesse.

**Vertes** : ce sont les cartes faiblesses du robot, chaque robot en à une, elles infligent un handicap quand elles sont touchées.

### **Actions spécifiques :**

#### **Réparations :**

Si un pilote ne programme aucun ordre Technique et Combat on considère que l'équipage s'affaire à des réparations. Le joueur peut alors, avant que les ordres Technique et Combat ne soient résolus, reprendre 4 cartes de son choix parmi celles qu'il a perdu.

#### **Cartes réparations :**

elles se jouent en ordre Technique et permettent de récupérer 4 cartes parmi celles que l'on a perdues. On choisit ces cartes.

Un robot qui n'a pas subi de dégâts ne peut pas se réparer.

Les cartes rouges une fois, ou dorées rares qui ont été jouées ne sont pas réparables.

Si l'on est détruit alors que l'on avait programmé une carte de réparation on n'a pas le temps de se réparer.

#### **Réaction :**

Si vous jouez comme mouvement la carte arrêt, vous pouvez réagir aux mouvements adverses et changer vos ordres.

Ce qui signifie que après la révélation des ordres mouvements et avant la révélation des ordres Technique et Combat vous pouvez reprogrammer votre ordre Technique **ou** votre ordre Combat.

#### **Cartes « Tir de précision » :**



Lorsque vous programmez une carte Tir de précision comme ordre Technique vous passez les blindages (ils sont inefficace contre votre précision) et vous choisissez dans quelle catégorie vous infligez des dégâts à l'adversaire, celui ci doit vous présenter face **visible** les cartes de la catégorie visée (Acier, Diesel, Nucléaire, Équipage).

On peut demander combien de carte compte chaque catégories dans la main de sa victime, on vise donc on ne tape pas une catégorie vide.

Si on a épuisé les cartes d'une catégorie, on choisi une autre catégorie pour finir d'infliger les dégâts.

#### **Mine :**

Une mine explose quand on marche dessus, une mine endommage tous les robots qui se trouvent sur la case.

Les mines ne peuvent pas être détruites par un tir. Si un immeuble tombe dessus la mine explose, le bâtiment n'est pas altéré. Si un bâtiment est touché alors qu'une mine est dessus, la mine est détruite.

Un robot qui marche sur une mine encaisse 5 dégâts.

#### **Tirs en cloche :**



Les attaques d'artillerie ne sont pas considérées comme venant de par-dessus mais sont résolues normalement par la direction d'où elles viennent. Les blindages sont donc efficaces contre les tirs d'artillerie.

## **Compléments de règles :**

### ***Bâtiment :***

Accéder au toit d'un bâtiment

- Bâtiment de niveau 1 : les légers peuvent monter sur ces bâtiment comme un mouvement standard.
- Bâtiment de niveau 2 : les légers peuvent monter sur ces bâtiment uniquement s'ils sont sur le toit d'un bâtiment de niveau 1 sur une case adjacente (comme un escalier).

*Certaines cartes permettent également de monter sur les bâtiments (grappins, jetpack,...).*

### ***Tirer du haut d'un bâtiment :***

Cela ne donne ni bonus de dégâts ni amélioration de portée. Les tirs ne vont jamais au-delà d'un bâtiment sauf si l'on tire d'un bâtiment de niveau 2 au-dessus d'un bâtiment de niveau 1 qui se trouve sur une case adjacente.

### ***Tirer sur un mécha perché sur un bâtiment :***

Lorsqu'on tire cible une case contenant un ou des mechas sur un bâtiment on annonce qui subit les dégâts :

- S'il s'agit d'un mécha, le bâtiment n'est pas impacté.
- S'il s'agit du bâtiment, celui-ci perd un étage et les méchas sur celui-ci subissent TOUS 5 D.

### ***Descendre d'un bâtiment :***

Il suffit d'un mouvement classique pour descendre d'un immeuble de niveaux 1 ou 2. Il n'y a pas de contraintes ni dégâts spécifiques.

### ***Chute d'immeuble sur un autre immeuble :***

Si un immeuble de niveau 2 tombe sur un immeuble de niveau 1, celui-ci est détruit. Les éventuels mécha sur cet immeuble encaissent 5 D.

### ***Faiblesse :***

*En bas à droite sur les cartes.*



Chaque Mecha a ses faiblesses et si la carte correspondante est piochée des dégâts supplémentaires et/ou des handicaps sont infligés au robot touché. Les faiblesses sont indiquées par un symbole particulier en bas de carte (*voir liste des effets des faiblesses en appendice*).

On ne perd jamais les cartes programmées.

### ***Effets des cartes « pas de Combat », « pas de Mouvement »,... :***

Ces neutralisations durent un ou plusieurs tour complet. Donc le tour suivant où cette action a eu lieu vous serez handicapé. Ces handicaps ne sont pas valables pour le tour en cours, ils prennent effet au tour suivant (principe de la résolution simultanée).

### ***Angles des hexagones :***

Certains tirs à plus de deux cases touche un hexagone par son angle.

Les bords extérieurs des cases protégées par un blindage sont toujours inclus dans la protection.

Un bâtiment de deux niveaux touché par son angle s'écroule sur l'une des deux cases opposées au choix de l'attaquant.

### ***Surchauffe :***



On peut jouer des carte en surchauffe selon le Châssis de notre robot. Les cartes jouées en surchauffe sont défaussées après utilisation.

Si on joue une carte « *une fois* » (rouge ou dorée) en surchauffe on doit perdre une carte supplémentaire de son choix.

Si on joue la carte faiblesse de base (verte) de son robot en surchauffe l'effet faiblesse s'applique.

### **4 catégories de matériel :**

Chaque carte est incluse dans une des 4 catégories suivantes : Diesel, Acier, Nucléaire, Équipage. Ces catégories existent pour permettre un équilibrage lors de la construction des Mechas (*voir construire son Mecha*), mais aussi de cibler les dégâts si l'on utilise une carte tir de précision et ainsi choisir quelle partie du Mecha on touche.

#### **Les catégories :**

*En haut à droite sur les cartes.*

##### **\*/ Diesel :**



Tous les mouvements d'une case et des armes à courte portée.

##### **\*/ Acier (Acier et poudre) :**



Les cartes Mouvement arrêt, tous les blindages sans tirs associés, armes blanches au contact, les armes conventionnelles à poudre qui ne nécessitent pas à priori un équipage spécialisé, armes à longue portée type missile.

##### **\*/ Nucléaire (Énergie Nucléaire) :**



Tous les mouvements à plus d'une case sauf les mouvements latéraux d'esquive, les armes nucléaires.

##### **\*/ Équipage (Compétence de l'équipage) :**



Réparations, blindages avec tirs associés, les armes qui nécessitent une mise en œuvre complexe : artillerie, tirs de précisions,...

Les actions d'équipage : déminage,...

Les mouvements latéraux d'esquive.

#### **4- Modes de jeux :**

##### ***Règle sur le placement du plateau de jeu :***

Chaque joueur place à son tour une partie du plateau. Il est toujours intéressant d'avoir plusieurs cheminements possibles et pas un goulet d'étranglement qui réduirait les possibilités tactiques des joueurs. Les points d'entrées sont placés aux extrémités du plateau en fonction du mode de jeu choisit et dans un soucis d'équité.

Des points de réapparitions (*jetons retournés*) peuvent être placés prêts du centre du jeu de manière à ce que les mechas qui réapparaissent ne doivent pas passer plusieurs tours à rejoindre l'action.

##### ***Règle commune sur le placement des bâtiments :***

Les bâtiments peuvent être placés classiquement de façon centrale et symétrique.

Le placement peut aussi être asymétrique, chaque joueur place à son tour un cube où il veut avec les règles suivantes :

\*/ Pas de bâtiment de niveau 3.

\*/ Pas de bâtiments placés sur les cases de départ.

\*/ Pas de bâtiments sur les 3 cases adjacentes aux cases de départ.

Les modes de jeux indiquant le mot « variante » utilise toutes les règles du mode de jeux de base.

##### ***Règles communes pour le jeu en équipe (4 ou 6 joueurs) :***

A 4 faites 2 équipes de 2 robots.

A 6 faites 2 équipes de 3 robots ou 3 équipes de 2 robots.

Les Mechas d'une même équipe commencent sur des points de départ du même coté, les joueurs associés s'assoient cote à cote.

Au sein d'une même équipe vous pouvez montrer aux autres joueurs les ordres que vous programmez afin de vous coordonner.

*Tir ami* : Attention vous pouvez toucher vos coéquipiers, accordez vous bien !

Si vous êtes un nombre impair de joueurs mais que vous voulez jouer en équipe vous pouvez ajouter un robot fantôme, c'est à dire un robot contrôlé par un ou des autres joueurs au sein d'une équipe.

##### ***Roi du centre-ville en équipe (variante) :***

Les points gagnés sont communs aux membres de l'équipe.

Pour marquer des points dans la zone centrale un seul robot de l'équipe suffit.

Plusieurs Mecha de la même équipe présents dans la zone de victoire ne marquent pas plusieurs points mais juste 1 point.

##### ***Destruction :***

Plateau classique ou modulé selon le choix des joueurs.

Tous les robots s'opposent, il n'y a pas d'autre objectif que de détruire le plus d'adversaires possibles.  
Celui qui détruit 3 adversaires gagne la manche.

***Destruction en équipe (variante) :***

Les participants décident du nombre de mécha à détruire pour remporter la victoire (3 ou 5).  
La première équipe atteignant ce nombre gagne la manche.

***Capture du drapeau (capture the flag, CTF) a plus de 2 joueurs :***

Plateau classique ou modulé selon le choix des joueurs.  
3 drapeaux placés sur le plateau, il faut en ramener 2 à ses cases de départ pour gagner.

***Drapeaux :***

Les drapeaux sont placés à équidistance des points de départ des robots afin de n'avantager personne, ils peuvent être placés sur des toits de bâtiments.  
Un drapeau est considéré comme pris par un mecha à la fin du tour, le joueur peut alors le placer devant lui.

Lorsque plusieurs Mechas prétendent prendre un même drapeau lors d'un tour, les règles suivantes sont appliquées pour les départager :

1/ le Mecha qui a parcouru le moins de cases pour parvenir au drapeau le prend en premier.

2/ en cas de nombre de cases égal, c'est l'ordre du tour qui départage les Mechas.

***Perdre le drapeau :*** Quand on encaissé des dégâts on perd le drapeau (on en perd qu'un à la fois si on en a plusieurs) dans la direction opposée au tir, il va sur les toits des bâtiments le cas échéant.

Si c'est au contact l'auteur de l'attaque le récupère.

Un coup reçu sur un blindage ne fait pas perdre le drapeau.

*Les drapeaux peuvent être recouverts par une mine.*

***En passant :***

La prise de drapeau, tout comme la sortie par les cases de départ peuvent se faire « en passant », c'est à dire que l'on n'est pas obligé de terminer son déplacement sur la case de drapeau ou de sortie pour valider la prise du drapeau ou la sortie du plateau. Si notre mouvement passe par ces cases cela suffit.

***Cases de départ/sortie :***

Les cases de départ/sortie sont sanctuarisées, on ne peut tirer sur un Mecha qui se trouve sur cette case. Un Mecha adverse ne peut y pénétrer. Un Mecha dont c'est le camp peut tirer à partir de ces cases.

Un Mecha qui a atteint ces cases en passant et qui est sorti du plateau se replace sur cette case au tour suivant, face au jeu.

Si l'on passe un tour complet sans jouer sur une de ces cases notre robot est réparé intégralement.

***Capture du drapeau (capture the flag, CTF) a 2 joueurs (variante) :***

Il est conseillé de prendre des robots de même Châssis, ou mieux des robots identiques.

***Mode de jeu compétitif à 2 ou 3 joueurs :***

Pour un combat avec des robots aux capacités identiques, trois decks de cartes identiques sont inclus dans le jeu, ils sont composés des cartes suivantes :

Carte flash avec faiblesse.

Carte arrêt.

Carte avance 1 case.

Carte avance 2 cases.

Carte droite 1 case.

Carte gauche 1 case.  
Carte avance gauche.  
Carte avance droite.  
Carte avance 3 cases.  
Carte recule 1 case.  
Carte RAMA.  
Carte blindages avant gauche et avant droit.  
Carte blindage avant droit et arrière droit.  
Carte blindage avant gauche et arrière gauche.  
Carte blindage avant droit avec tir arrière 3 D.  
Carte missile W7.  
Carte cornes de bélier.

### ***Règles du jeu compétitif :***

Sur une mise en place classique du plateau, c'est un roi du centre ville en 5 ou 7 points. On gagne 1 point quand on termine le tour dans la zone de victoire, 2 points si le robot adverse est détruit.

Peux aussi se jouer sur Deathmatch classique, le dernier robot dans l'arène gagne. Ou le premier robot à 3 victoires.

### ***Escorte de V.I.P. (3 ou 5 joueurs) :***

Escorter un robot important d'un bout à l'autre du plateau.

Pour ce mode de jeu vous pouvez garder le placement classique du plateau ou définir un placement plus en longueur avec quelques goulets d'étranglement, veillez toute fois à proposer plusieurs cheminements de manière à ne pas pénaliser trop fortement l'équipe d'escorte.

*(Des placements de plateau types seront proposés ultérieurement via la rubrique scénarios).*

A 3 : 1 V.I.P., un Mecha d'escorte, 1 chasseur.

A 5 : 1 V.I.P., 2 Mechas d'escorte, 2 chasseurs.

Le V.I.P. est un Mecha lourd, il ne peut s'équiper que **d'une arme réutilisable** (pas d'arme rouge ou dorée).

Le V.I.P. doit atteindre la case de sortie pour que l'équipe d'escorte gagne.

### ***Travail en cours / A venir :***

Attaque/défense, scénarios, campagne, variantes...

## **5- Création de mechas :**

### **Construire son mecha :**

Plutôt que d'utiliser les mechas de base il est possible de constituer son mecha.

La marche à suivre :

*Les cartes nationales et les cartes à fond vert (faiblesse) sont retirées du paquet principal.*

**1/** Je choisis une nationalité qui me donnera accès aux cartes réservées de cette nation.

**2/** Je choisis un châssis. Le châssis me donne le nombre de cartes composant mon robot mais aussi le nombre de crans de rotations, l'accès aux toits ou pas, quelles utilisation des cartes en surchauffe. Je dois suivre les limitations suivantes :

*Les lourds sont limités à 3 cartes nucléaires.*

*Les légers sont limités à 2 cartes équipages et 2 cartes aciers.*

*Les moyens à 6 cartes nucléaires et 6 cartes équipages.*

**3/** Je choisis ensuite une carte faiblesse (fond vert).

**4/** Je choisis les cartes constituant mon robot en fonction des contraintes de catégories liées au châssis.

Le paquet de cartes principal est divisé en autant de paquets qu'il y a de joueur, les paquets doivent être de taille équivalentes. Chaque joueur choisi 4 cartes dans son paquet avant de passer le paquet à sa gauche.

Je peux prendre autant de cartes que je souhaite propres à ma nationalité mais je ne peux pas prendre de cartes d'autres nationalités. Si plusieurs joueurs sont de la même nationalité, ils choisissent une carte avant de passer le paquet au suivant.

## **6- Figurines et impression 3D :**

Si des figurines en carton prédécoupés sont fournies avec le jeu il est aussi possible d'imprimer des figurines en 3D.

Les modèles 3D des 6 robots de base sont disponibles sur [www.lagrue.fr](http://www.lagrue.fr), ils sont sous licence creatives commons (CC BY-NC) et sont donc modifiables. D'autres modèles sont disponibles.

## **7- Matériel :**

*Une règle du jeu.*

*Plateau en 9 parties.*

*6 plateaux cockpits.*

*199 cartes de jeu.*

*Cartes aides de jeu.*

*6 cartes présentation des robots de base.*

*Cartes vierges.*

*17 cubes de 3 cm de coté. 14 bâtiments, 3 carcasses.*

**Jetons :**

Grands jetons :

\* 10 Mines.

\* 7 Defensive barriers.

\* 4 Fumigènes.

\* 2 Hérissons Chinois (Wèi).

\* 3 Drapeaux.

\* 1 Jeton premier joueur.

Petits jetons :

\* 6 jetons pour quand plusieurs robots sont sur la même case.

\* 25 jetons victoires.

*25 mecha en 2d.*

*6 socles pour figurine.*

**Copyright Lagrue Laurent**

**Appendice : [NOTE] A compléter.**

*Présentation d'une carte.*

*Présentation d'un cockpit.*

Liste des cartes : répétables (bleues), puissantes (rouges, une fois), rares (dorées).  
A compléter.

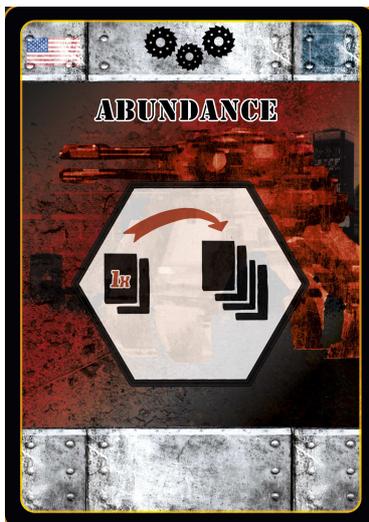
Liste des effets :



Liste des effets simples : A compléter.

Liste des faiblesses : A compléter.

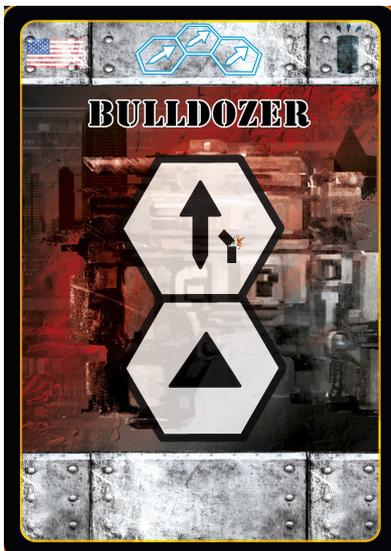
Explications des cartes complexes :



**Abundance** : reprenez en main vos cartes rouges (1x) déjà jouées.



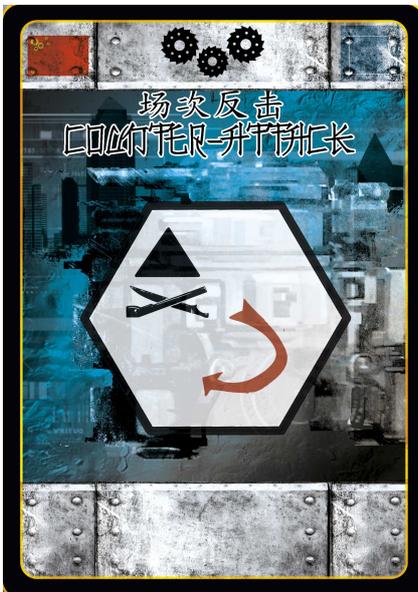
**Aveugler** : les cibles touchées ne programment pas d'ordre combat au tour suivant.



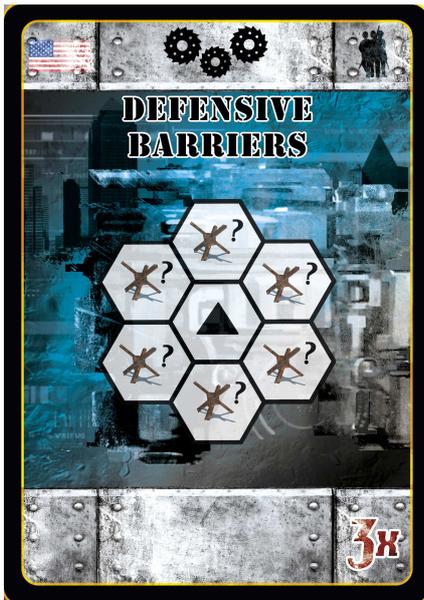
**Bulldozer** : résolvez ce mouvement quand tous les autres mouvements ont été joué, le mecha avance et casse le bâtiment devant lui.



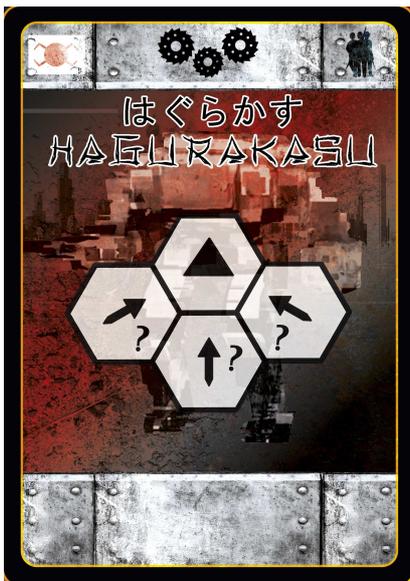
**Commandos** : au contact, prenez les cartes équipages de l'adversaire.



**Counter attack** : au contact, renvoyez l'effet d'une attaque au contact à l'assaillant.



**Defensive barriers** : à la fin du tour posez une barrière sur une des six cases adjacentes à votre robot. Répétable trois fois.

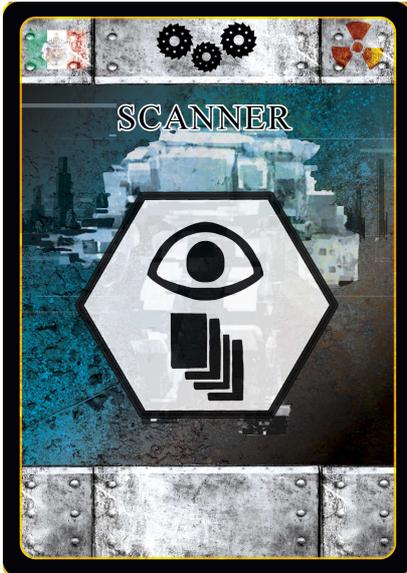


**Esquive** : déplacez votre robot sur une des trois cases lors de la résolution des ordres techniques, respectez l'orientation.



**Précision :** vous pouvez reprogrammer votre ordre combat, si vous touchez vous choisissez dans quelle catégorie vous piochez les cartes.

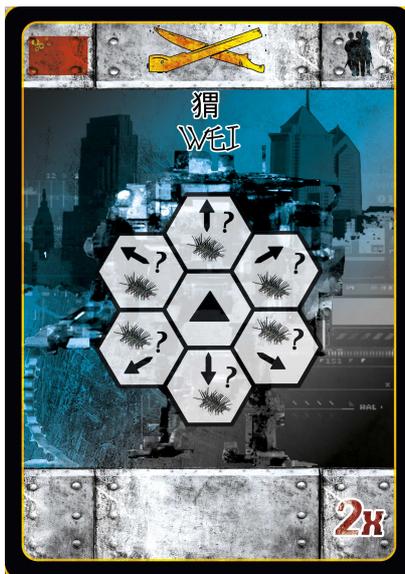




**Vitesse** : mouvement supplémentaire au choix dans une des six cases lors de la résolution des ordres techniques, respectez l'orientation.



**Vivacité** : Rotation libre après avoir vu les cartes Techniques et Combat adverses.



**Wei** : A poser sur sa case à la fin du tour. Se déplacent d'une case par tour dans une direction. 4 D. N'explosent pas au contact d'un robot chinois. Un robot chinois peut être touché par l'explosion si le scarabée explose au contact d'un autre robot. 2 utilisations.

**Fin des règles.**

**Copyright Laurent Lagrue.**  
**Aide à la rédaction des règles : Kirillkuma.**