

CHOC BASE 6

Règles pour jeu avec figurines militaires de toute taille, notamment 1/32, pour deux joueurs ou plus. L'objectif de ces règles est de proposer un canevas rapidement assimilable pour se faire plaisir en « bougeant » ses figurines, plutôt qu'une recherche de reconstitution historique.



Auteur : Christian Jungling

1. Principe

Les joueurs s'affrontent avec leurs figurines réparties en « groupes ». S'il y a plus de deux joueurs, certains peuvent s'allier, mais les règles d'activation restent les mêmes.

Note : les groupes sont soit alliés, soit ennemis entre eux. Ainsi, si 3 joueurs jouent de façon individuelle, chaque joueur a, de fait, deux ennemis. En règle générale cependant, l'option de jeu retenue sera plutôt un affrontement entre deux camps, le cas échéant composés d'alliés.

Pour chaque engagement (tir ou combat rapproché), un impact est calculé et les points de jeu correspondants (PJ) sont retirés aux éléments du groupe concerné. Un dé à six faces (1D6) est utilisé pour la résolution.

Gagne le joueur (ou les alliés) qui élimine les éléments adverses, ou qui répond aux conditions de victoire fixées entre les participants.

2. Les éléments du jeu

2.1. Surface de jeu

Au plus simple, la surface de jeu est constituée de cases hexagonales adaptées à la taille des figurines. L'espacement entre les groupes, les distances de tir et de déplacement se comptent en nombre de cases hexagonales (notées H). Les règles ci-après seront basées sur ce système.



Il est cependant tout à fait possible de jouer sur un plan fait de cases carrées ou sur une surface neutre. Dans ce dernier cas, les distances devront être mesurées. L'adaptation du jeu à ces deux autres approches est détaillée en ANNEXE 2



Ajouter
photo
carrés

2.2. Le groupe

Le groupe est la base du système de jeu.

Chaque joueur divise ses forces en « groupes » d'1 à 6 figurines au plus. Un groupe occupe un hexagone.



Ci-dessus, le joueur a divisé ses forces en 5 groupes (de 6, 3, 2, 2 et un élément)

En cas de perte de points de jeu (PJ) d'un groupe après impact, c'est le joueur gestionnaire de ce groupe qui choisit la répartition de cette perte entre ses figurines. Il retire 2 ou 1 PJ aux membres de ce groupe jusqu'à égal de l'impact subi ou l'élimination totale de son groupe.

De base une figurine dispose de 2 PJ. Si 1 PJ lui est retiré, elle est considérée « blessée », et est couchée sur le plan de jeu pour indiquer sa situation. Si une figurine n'a plus de PJ, elle est retirée du jeu.



Quand deux groupes sont sur des hexagones voisins, ils sont dits « **au contact** ».



Les possibilités d'avance d'un groupe, sa puissance de feu ou de combat sont fonction des potentiels (avance, impact) des figurines qui le composent et qui sont détaillés ci-après.

2.3. La figurine

2.3.1. Types

Une figurine est soit du type **TD (tireurs à distance)**, soit de type **CR (combat rapproché)**.

De façon générale, les TD sont les figurines équipées d'armes qui permettent de toucher l'adversaire de « loin » (fusil, arc, arbalète...)



Les CR sont TOUTES les autres figurines.

Les joueurs se mettront d'accord sur le classement de leurs figurines, notamment de celles dont l'équipement est particulier.

2.3.2. Caractéristiques de base d'une figurine

De base, chaque figurine dispose

- De 2 points de jeu (PJ),
- D'un potentiel d'avance (PA) de 2H (2 cases hexagonales)
- D'un potentiel d'impact asséné à l'adversaire (PI) de 2. Ce PI est asséné par un CR dans un combat rapproché, et par un TD lors d'un tir. (Un tir peut atteindre un adversaire éloigné au plus de 3H).

Une figurine est considérée « blessée » lorsqu'elle n'a plus qu'1 PJ. Ses caractéristiques sont alors réduites de moitié : PA de 1H et PI de 1. Une figurine qui a perdu ses 2 PJ est retirée du jeu.



Les potentiels d'un groupe sont fonction des figurines qui le composent. Pour le groupe ci-contre :

- un total de 10 PJ disponibles à répartir en cas d'impact reçu (2 valides 4x2PJ + 2 blessés 2x1PJ),
- un potentiel d'avance de 1 (il correspond à l'élément ayant le PA le plus faible, ici un blessé)
- un potentiel d'impact généré contre un groupe ennemi sera de 6 pour le tir distant (4 éléments TD armés d'un fusil dont 2 blessés) et de 4 pour le combat rapproché (2 éléments CR non dotés d'arme à tir distant).

Des points de bonus, exceptionnels, peuvent être convenus entre les joueurs pour certaines figurines ou situations (cf. ANNEXE1)

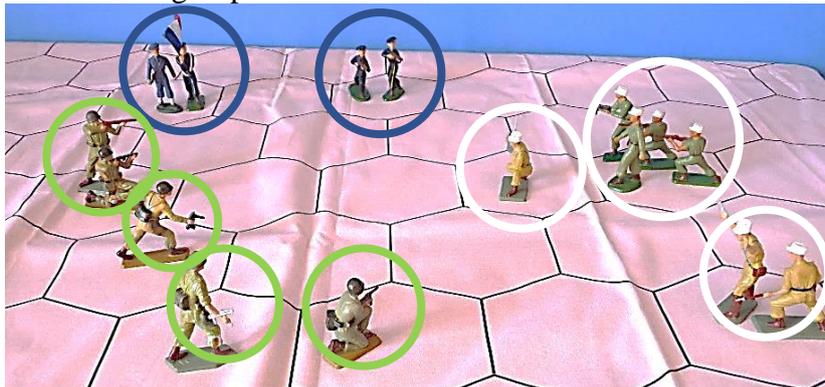


Par exemple le potentiel d'avance (PA) d'un cavalier pourrait être augmenté.

3. Déroulement du jeu.

La partie est divisée en tours de jeu. Dans un tour de jeu, chacun des joueurs va, à tour de rôle, activer **un** de ses groupes, jusqu'à ce qu'ils aient tous été activés.

L'ordre de jeu entre les joueurs est déterminé **au début de chaque tour** par le nombre de groupes du joueur : celui qui a le **plus de groupes** commence, celui qui en a le moins termine. En cas d'égalité, 1D6 est lancé pour départager. Cet ordre de jeu est maintenu tout au long du tour, même si le nombre de groupes évolue au cours de celui-ci.



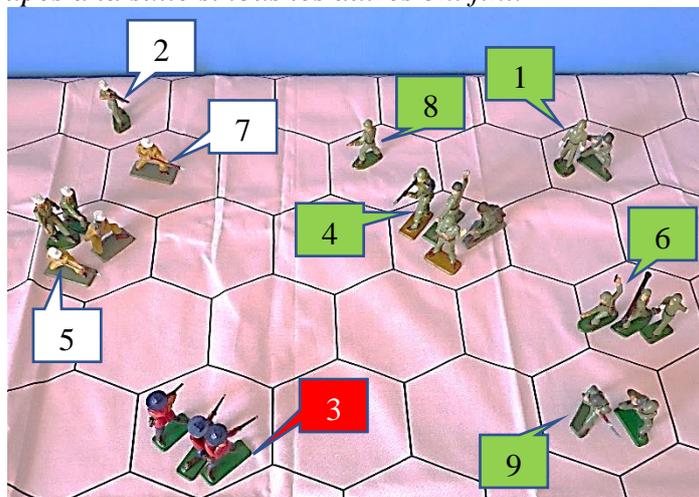
Dans l'exemple ci-dessus, l'ordre sera le suivant : le joueur gérant les commandos (4 groupes), puis celui dirigeant les légionnaires (3 groupes), et enfin celui propriétaire des chasseurs alpins (2 groupes). Peu importe le nombre d'éléments de chaque groupe.

Lorsque l'activation d'un groupe est terminée, un marqueur de fin est posé à son côté, et le joueur suivant active un de ses groupes.



Le tour se termine après que tous les groupes aient été joués. L'ordre de jeu est à nouveau déterminé pour le tour suivant.

Note : un joueur qui a activé tous ses groupes attend que les autres joueurs qui disposent encore de groupes non utilisés, terminent leurs activations. Un joueur peut ainsi activer plusieurs de ses groupes à la suite si tous les autres ont fini.



Exemple d'un ordre d'activations successives pour les 3 forces ci-dessus composées de 5, 3 et 1 groupe.

4. Activation

4.1.Principe

Lors de l'activation d'un groupe, quatre actions (détailées plus bas) sont possibles :

- Déplacement,
- Tir,
- Combat rapproché,
- Réaménagement de deux groupes amis (même joueur ou alliés)

Dans la phase d'activation, avec les limites décrites plus bas, le joueur peut choisir d'effectuer une ou plusieurs des 4 actions ci-dessus dans l'ordre souhaité, mais chaque type d'action ne peut être faite qu'une seule fois.

Quand les actions sont terminées pour un groupe, le joueur place une marque de fin d'activation au pied du groupe de manière à repérer facilement les groupes joués.

Le joueur peut choisir aussi de n'effectuer aucune action pour un groupe dans le tour ; il place alors directement une marque de fin d'activation sur ce groupe.

Les marques de fin d'activation sont retirées au début du tour suivant.

4.2.Détail des actions

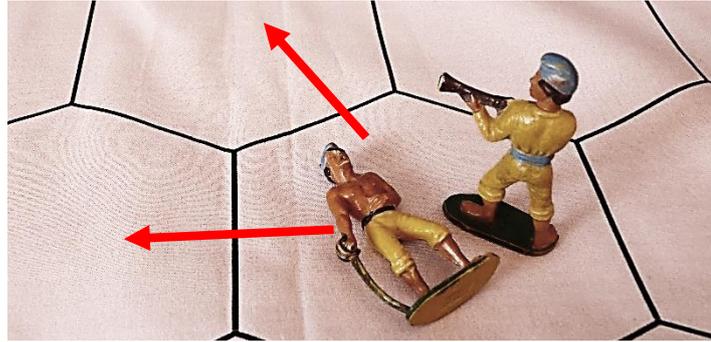
Action « Déplacement »

Le groupe peut être déplacé au maximum d'un nombre de cases égal au plus faible PA de ses membres. Les cases traversées et la case d'arrivée doivent être vides.



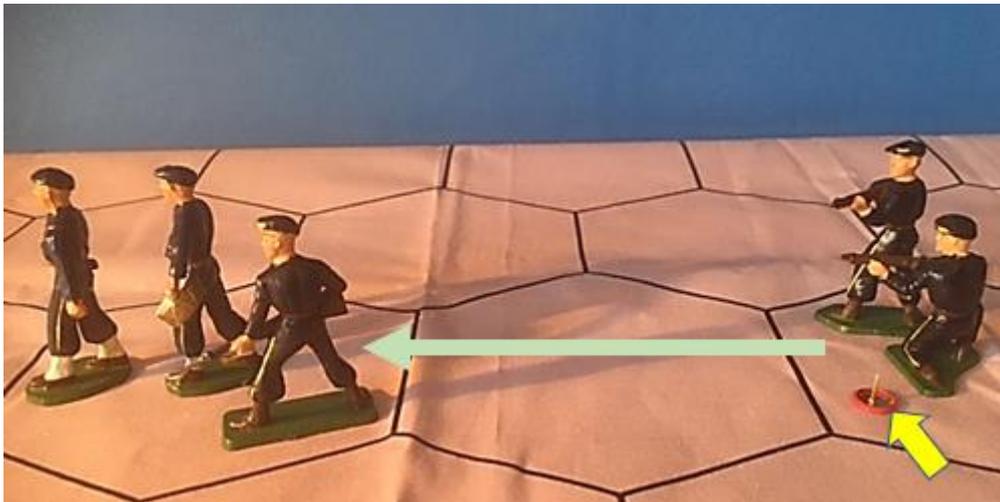
Exemple : le groupe entouré de rouge pourra avancer d'un maximum de 2H (cases marquées d'un point jaune, distantes de 1 ou 2H).

Un groupe comportant une figurine valide (PA 2), un blessé (PA 1), ne pourra donc se déplacer que de 1H (valeur la plus faible des éléments du groupe)



Lors du déplacement d'un groupe, le joueur peut choisir de n'en déplacer qu'une partie. Le groupe est donc scindé en 2 groupes :

- La partie laissée en place constitue un nouveau groupe et reçoit immédiatement un marqueur de fin d'activation (aucune autre action ne sera possible pour ce nouveau groupe).



*A l'origine un groupe de 5. Seules 3 figurines ont été avancées.
La partie restante du groupe reçoit un marqueur de fin.*

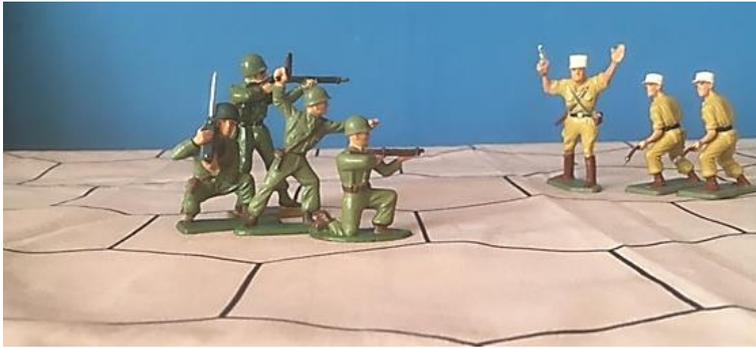
- La partie qui s'est déplacée (toujours avec une avance maximum correspondant au PA le plus faible des figurines déplacées) peut continuer ses actions si la limite des 4 n'est pas atteinte. Pour cette partie déplacée, le décompte des actions de l'activation porte donc sur les actions faites avant et après scission)

Exemple : le joueur utilise un groupe de 5 pour effectuer un tir, puis n'en déplace qu'une partie : 3 figurines. Le nouveau groupe des deux figurines restées sur place reçoit immédiatement une marque de fin d'activation. Pour la partie déplacée, on compte à ce moment deux types d'actions déjà réalisées : tir et déplacement ; s'il le souhaite, ce groupe pourra poursuivre en faisant encore une ou les deux autres types d'action avant de recevoir la marque de fin d'activation.

Action « Tir »

Le tir d'un groupe (comportant des figurines « TD ») vers un groupe cible que le tireur a désigné (et un seul) n'est possible **que** si :

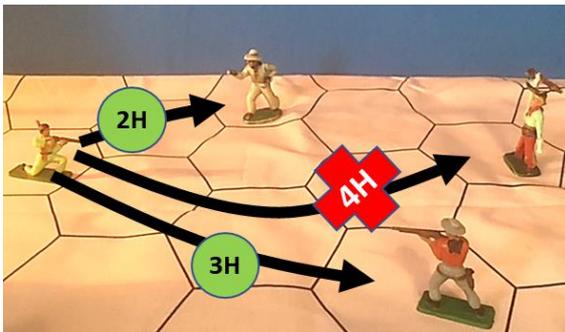
- Aucun des deux groupes (tireur et cible) n'est « en contact » avec un groupe ennemi,
- Le groupe cible est éloigné de 2H ou 3H (limite du tir distant). Le décompte des H de la trajectoire du tir ne peut pas passer par une case occupée (ami ou ennemi).



Chacun des deux groupes peut prendre l'autre pour cible (pas de contact avec un groupe ennemi, distance inférieure à 3H).



*Aucun des groupes ne pourrait faire une action de tir.
Les verts sont en contact avec un groupe ennemi, ils ne peuvent ni tirer, ni être cible.*



L'indien pourra choisir un des groupes distants de 3H ou moins (cibles possibles car par ailleurs non en contact avec un de leur adversaire).

Pour calculer l'impact du tir réalisé sur le groupe cible :

- On additionne les PI des « TD », **tireurs distants** (de base 2PI par TD, 1PI par TD blessé + les éventuels bonus),
- On lance 1D6 et on retranche le résultat du jet au total de l'addition des PI. Attention, le résultat du dé équivaut à 0 si le chiffre est supérieur à la somme des PI ci-dessus.

Exemple :

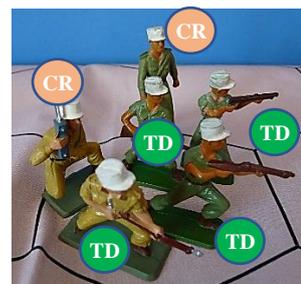
Un groupe compte, outre les CR qui ne sont pas concernés, 1 TD valide et un TD blessé. Le potentiel d'impact (PI) total donne 3 (2+1). Si le dé sort 1, 2 ou 3, ce chiffre est retranché du PI 3 : l'impact sera donc respectivement de 2, 1 ou 0.

Si le dé donne 4, 5 ou 6, chiffres supérieurs au PI de 3, le dé compte pour 0 et l'impact sera de 3.



Autre exemple :

Si un groupe compte 4 TD, soit un PI de 8, le tir aura, de fait, la garantie d'un impact minimum de 2 sur le groupe cible (le dé donnant au plus 6).



Quand l'impact a été calculé, le gestionnaire du groupe cible applique le résultat en répartissant et retranchant aux figurines qu'il choisit, un nombre total de PJ équivalents à cet impact, :

- S'il retranche 2PJ à une figurine valide, celle-ci est éliminée et retirée du jeu.
- S'il retranche 1PJ à une figurine valide, celle-ci est blessée, et est couchée.
- S'il retranche 1PJ à une figurine blessée, celle-ci est éliminée et retirée du jeu.

Si l'impact est supérieur au total des PJ du groupe, le groupe est retiré du jeu.



Si l'impact est de 1, le PJ correspondant pourra être retranché au blessé qui sortira du jeu, ou à la figurine valide (il y aura alors 2 blessés)

Si l'impact est de 2, il peut être enlevé 1PJ à chaque figurine (le blessé sort du jeu, l'autre figurine est couchée, blessée) ou 2PJ à la figurine valide qui sera sortie du jeu.

Si l'impact est de 3 ou plus, le nombre de PJ du groupe est atteint ou dépassé, et les deux figurines sont éliminés (le groupe disparaît de fait).

Action « Combat rapproché »

La décision de combat rapproché pour un groupe attaquant vers un groupe cible (et un seul désigné par l'attaquant), n'est possible **que** si ces 2 groupes sont « au contact » entre eux (donc sur un hexagone voisin).



Dans le cas du combat rapproché, on calcule

- D'une part l'impact que l'attaquant assène au groupe cible,
- D'autre part l'impact que le groupe attaqué rend pour se défendre.

Les deux calculs sont faits à partir de la situation avant application des impacts reçus.

La défense du groupe attaqué n'entre pas dans le cadre d'une activation (le groupe attaqué peut avoir reçu préalablement une marque de fin d'activation, ou s'il ne l'a pas encore été, être activé plus tard).

Pour calculer l'impact d'un groupe sur l'autre :

- On additionne le potentiel d'impact (PI) des CR donc « **non-tireurs distants** » du groupe (de base 2PI par CR, 1PI par CR blessé + les éventuels bonus),
- On lance 1D6 et on retranche le résultat du jet au total de l'addition des PI. Attention, comme pour le tir, le résultat du dé équivaut à 0 si le chiffre est supérieur à la somme des PI ci-dessus.

Quand les impacts ont été calculés de part et d'autre, les gestionnaires des 2 groupes appliquent le résultat en retranchant à leurs figurines un nombre de PJ équivalents à l'impact reçu (idem action tir).



Les chasseurs alpins blancs ciblent les uniformes verts pour une action de combat rapproché.

Le PI combat rapproché des blancs (3CR, dont 1 blessé, et 1TD) est de 5, le lancer de dé donne 2, l'impact reçu par les verts sera de $5-2=3$

Le PI des verts (2CR et 2TD) est de 4, le lancer de dé donne 6 (>4 , donc=0), l'impact reçu par les blancs sera de $4-0=4$

3 PJ devront être retirés aux verts (soit :

- 2PJ sur une figurine qui sera retirée du jeu, et 1PJ sur une autre qui sera ainsi blessée et couchée
- ou 1 PJ sur 3 éléments).

4 PJ devront être retirés aux blancs.



Les cow-boys ciblent les indiens pour une action de combat rapproché.

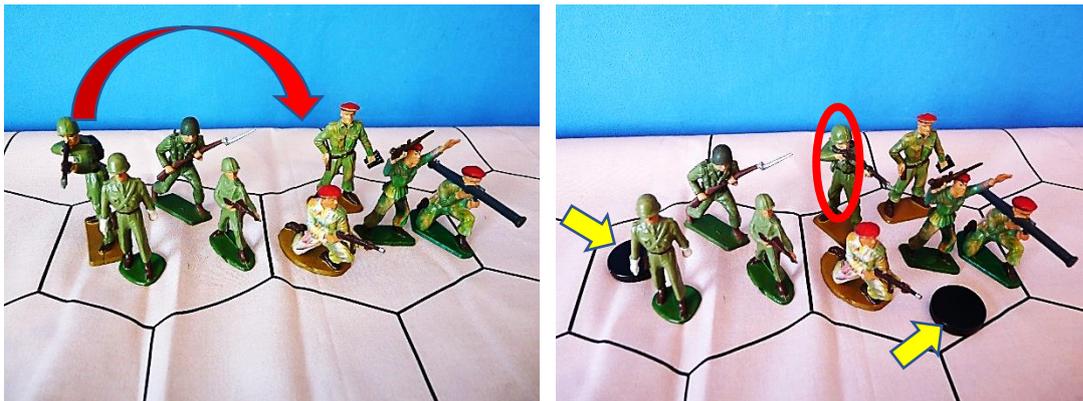
Le PI des cow-boys (2CR et 2TD) est de 4, le lancer de dé donne 4, l'impact reçu par les indiens sera de $4-4=0$

Le PI des indiens (2CR, dont 1 blessé et 2TD) est de 3, le lancer de dé donne 1, l'impact reçu par les cow-boys sera de $3-1=2$

2 PJ devront être retirés aux cow-boys Aucun aux indiens.

Action « Réaménagement de deux groupes amis ».

Cette action permet de réorganiser deux groupes amis (et que 2) qui sont en contact. L'action n'est possible que si aucun des 2 groupes n'est en contact avec un groupe ennemi. Dans le cadre de cette opération, il est possible de transférer des figurines entre les deux groupes ou, si le total des 2 groupes ne dépasse pas 6, de les rassembler sur une des 2 cases. A l'issue de cette action, le ou les deux groupes qui en sont issus reçoivent immédiatement une marque de fin d'activation. Par exception à la règle générale, il ne leur est donc plus possible d'enchaîner sur une autre action, même si cette action n'est pas la 4^{ème}.



*Un TD est transféré du groupe de gauche vers le groupe de droite.
Chaque groupe reçoit une marque de fin d'activation*

Note : cette action peut être faite entre alliés. Cependant, il conviendra de désigner lequel sera gestionnaire du ou des groupes résultants ; en effet ils seront attribués à ce joueur lors du décompte du nombre de groupes de chacun en début de tour.

Rappel : la division simple d'un groupe en 2 est une action « Déplacement » (cf. plus haut)

Rappel : l'objectif de ce jeu est de se faire plaisir en « bougeant » ses figurines.

_ \o/ _

ANNEXE 1 - BONUS ET COMPLEMENTS

Les règles de base de « CHOC BASE 6 » sont les plus simplifiées possibles. Cependant, il est tout à fait possible d'ajouter ponctuellement des points complémentaires en fonction de critères divers (impact pour un armement particulier, avance sur terrain spécifique, etc...). Attention, cependant, dans un souci de simplification, il est préférable de limiter ces ajouts notamment pour une rencontre occasionnelle.

BONUS FIGURINE

Des points de bonus exceptionnels sur certaines figurines peuvent être convenus entre les joueurs. Exemples :

Attribuer un bonus de +2 pour le déplacement d'un cavalier (PA base 2 + bonus 2 = un PA de 4),
*Rappel le PA d'un **groupe** est égal à celui de la figurine qui en a le plus faible : un groupe avec le cavalier ci-dessus (PA4) et un blessé (PA1) n'avancera donc que de 1H*



Attribuer à un TD équipé d'un lance-roquette, un bonus de +1 pour son potentiel d'impact au tir (PI base 2 + bonus 1 = PI de 3)



Attribuer à un CR lanceur de grenade, un bonus de +1 pour son potentiel d'impact en combat rapproché (PI base 2 + bonus 1 = PI de 3)



Autoriser un TD « tireur d'élite » de tirer sur une cible distante de 4 ou 5H (au lieu de la limite de de 3H)

Note : attention si dans un groupe, une figurine avec bonus tire au-delà des 4H, seuls les PI de tireur(s) d'élite du groupe seront pris en compte dans le calcul de l'impact, et l'action « Tir » aura été considérée comme exécutée pour l'ensemble du groupe.



Une figurine même blessée conservera ses bonus. Un cavalier avec un bonus PA de +2, blessé aurait un PA3, soit : 1 (situation de base blessé) +2 (bonus maintenu entièrement).



BONUS GROUPE

Sur la surface de jeu peuvent être placés des éléments de topographie qui influenceront les actions (position dominante, zone infranchissable, cours d'eau, etc...). Dans le cas d'un engagement, l'avantage d'une situation dominante pourra par exemple se traduire par un ajout d'un « bonus groupe » de +1 à l'impact global du groupe concerné pour les actions « Tir » ou « Combat rapproché »



ARME LOURDE

Il est envisageable aussi d'insérer des armes lourdes comme des canons (ou char ?) par exemple ; dans ce cas, l'objet sera assimilé à une figurine avec des caractéristiques spécifiques : Potentiel Impact « Tir » plus important, distante de tir supérieure à 3, Potentiel d'Avance et Point de Jeu adaptés.



DEBUT DU JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Le placement de départ, les forces en présence, les conditions de victoire, le nombre de tours sont fonction du scénario imaginé par les joueurs.

Sans scénario précis, les joueurs placent leurs groupes de part et d'autre de la surface de jeu, et gagne, celui qui a éliminé tous ses adversaires.

CLASSEMENT DES FIGURINES

La figurine est classée dans une des deux catégories, « Combat Rapproché » (CR) ou « Tireur Distant » (TD), en fonction de son équipement.

Rappel : les TD sont les figurines équipées d'armes qui permettent de toucher l'adversaire de loin (fusil, lance-roquette, arc, arbalète...) ; les autres figurines des CR.

Cependant, les joueurs peuvent s'entendre pour classer des figurines dont l'équipement n'est pas parlant.



Exemples de CR

...ou même prévoir des figurines sans PI

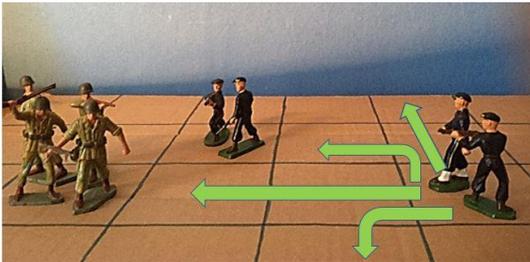


ANNEXE 2 - JEU SUR SURFACE SANS HEXAGONES

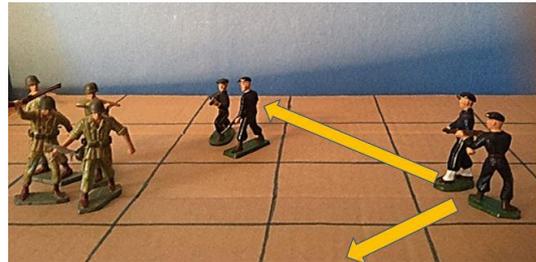
JEU SUR SURFACE AVEC CASES DE FORME CARREEE

Avec des cases carrées, les principes restent absolument les mêmes ; il s'agira simplement de ne prendre en compte que les seules cases successives qui ont un côté commun pour le calcul des distances de déplacements et d'éloignement des groupes pour le tir. On pourra remplacer « H » par « C » dans les annonces de distances.

Les avances de groupes ne suivent que des cases voisines par les côtés.

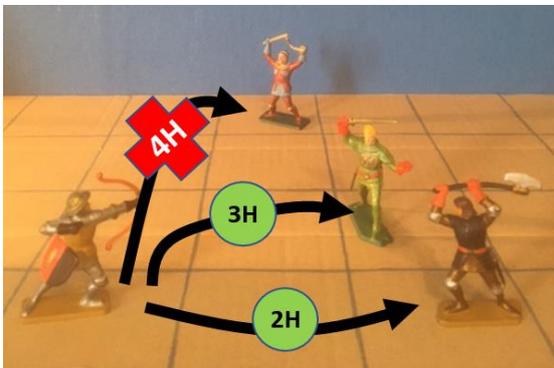


Exemples d'avances autorisées, 2 cases max, horizontal et/ou vertical



Exemples d'avances non autorisées, en diagonale entre les cases

Le calcul des distances de tir se également de façon horizontale ou verticale et ne devra pas traverser une case occupée (ami ou ennemi).



L'archer peut toucher les cibles à 3 cases au plus (comptage en horizontal et/ou vertical).

L'archer ne peut pas toucher la cible ici éloignée de 4 cases (comptage en horizontal et/ou vertical)

Les groupes sont en contact si les cases se touchent par un côté



Les 2 groupes sont en contact (cases voisines par un côté)



Les 2 groupes ne sont pas en contact (cases voisines par un coin)

JEU SUR SURFACE NEUTRE

Sans hexagones, les principes restent absolument les mêmes ; il s'agira simplement de mesurer les distances de déplacements et d'éloignement des groupes pour le tir, au lieu de compter les cases hexagonales. Note : la trajectoire de tir mesurée ne devra pas traverser un autre groupe.

En fonction de la place disponible, les joueurs pourront fixer en début de partie la valeur arbitraire de l'unité de mesure « M » (par exemple M=10 cm). Les déplacements et les tirs sont ainsi mesurés en « M » à la place de « H » pour la surface avec hexagones.

Pour faciliter la prise de ces mesures, il conviendra d'indiquer dans chaque groupe une **figurine référente** facilement repérable. C'est à partir de la tête de celle-ci que seront mesurés les distances et mouvements. Dans la pratique, pour un déplacement, on avancera d'abord la figurine référente, puis on rapprochera le reste du groupe.



A gauche, marque précisant la figurine de référence. A droite, inutile, la figurine est de fait dans son grade.

Durant toute la partie, les groupes doivent être **aisément identifiables**, et donc les éléments qui le composent au plus proche les uns des autres (distance inférieure à l'épaisseur d'une figurine) et à l'inverse laisser une séparation marquante entre les figurines de deux groupes différents.



La notion de groupes « **en contact** » sera traduite par le fait que les figurines référentes des deux groupes se trouveront placées à proximité l'une de l'autre (distance inférieure à leur épaisseur).



Proximité des deux figurines de référence