

BREF RESUME DES REGLES



THE STRATEGY GAME STUDIO

Préambule

Les règles du moteur du Strategy Game Studio (ou SGS en abrégé) sont adaptées à la simulation stratégique et opérationnelle au tour par tour de conflits industriels et modernes.

Plateaux de Jeu

- La plupart des cartes des jeux SGS sont basées sur des zones, généralement avec des formes non géométriques (bien que nous prévoyions à l'avenir d'utiliser également des cartes sur hexagones)
- Les cartes sont divisées en régions individuelles, chacune ayant un nom, un terrain associé et des ancrages possibles pour différentes choses comme les structures (par exemple les villes ou les ports), les piles d'unités, les sources d'approvisionnement, les marqueurs d'information, etc.
- Les régions sont reliées entre elles par des liaisons, de types divers, ayant chacune des coûts de déplacement, des types de transport et des effets de combat.
- Les structures sont des éléments qui sont présents à l'intérieur des régions (mais pas dans toutes). Elles peuvent avoir des caractéristiques supplémentaires comme la présence d'un port (permettant aux navires de s'y déplacer et au ravitaillement naval de l'atteindre), d'un aéroport (pour baser les unités aériennes), de fortifications (les structures fortifiées ne peuvent être capturées sans un siège ou un assaut) ou la capacité de servir de relais de ravitaillement (permettant au ravitaillement de passer à travers elles).
- Les terrains dans les régions affectent le mouvement des unités (toutes les régions coûtent 1 seulement pour les unités aériennes, le coût varie pour les unités terrestres de 1 à 3 ou plus selon le terrain et l'échelle du jeu), l'empilement de celles-ci, ainsi que le combat, tant sur les facteurs d'attaque et de défense que sur les facteurs moraux.

Nations et Camps

- Dans la plupart des jeux SGS, deux camps s'affrontent. C'est une guerre pure, il n'y a pas de diplomatie et seule la victoire (ou un traité de paix géré par les événements, les cartes ou la fin du jeu) peut l'arrêter.
- Les camps sont composés de nombreuses nations, ce qui permet de montrer les différents alliés ou sous-factions d'une nation (par exemple, nous séparons généralement les unités de l'armée, de la marine et de l'aviation d'une nation en «sous-nations»)
- Lorsqu'un camp reçoit des remplacements pour ses forces, ils affectent généralement à n'importe quelle nation partie du camp, sauf si l'événement ou la carte qui les amène le précise différemment.

Echelle, Événements et Cartes

- L'échelle de jeu des thèmes traités sous SGS peut varier, certains ayant des tours comptés en jours, d'autres en semaines ou même en mois. Le temps, la distance, les combats et les unités sont tous organisés de manière à correspondre à l'échelle de jeu choisie, pour différents aspects tels que la force des unités, les points de mouvement, le nombre de tours de combat, les phases de jeu, etc.
- Chaque tour de jeu peut voir (ou non) l'apparition d'Événements. En général, le joueur lira la description de l'événement et comprendra ce qui se passe. Certains événements peuvent demander aux joueurs de faire d'autres choix, soit immédiatement (comme l'emplacement des nouvelles unités entrant en jeu), soit plus tard (quelles unités reçoivent des renforts), une seule fois ou de manière récurrente.
- Chaque camp reçoit un certain nombre de cartes à chaque tour. Les cartes peuvent être jouées au cours des différentes phases du jeu (cartes, mouvement, combat, renforts, fin) si leurs conditions sont remplies. Les effets des cartes sont généralement décrits en bref sur la carte elle-même.

Tours et Séquence

- Chaque tour de jeu dans SGS suit généralement le même schéma, avec différentes phases qui se succèdent comme suit : cartes, renforts, ravitaillement, mouvement aérien, mouvement naval, combat aéronaval, mouvement terrestre, combat terrestre, remplacement, test de victoire et fin.
- Certaines phases peuvent être absentes si elles ne sont pas requises ou nécessaires (par exemple, la phase navale dans un jeu sans unités navales) ou ne peuvent être présentes que pendant certains tours de jeu (par exemple, une phase de test de victoire peut être présente seulement tous les deux tours).

Unités

- Il y a 3 types d'unités dans le SGS : de combat, de soutien (elles n'ont pas de facteurs de combat et restent en arrière dans la bataille) et des chefs.
- Les unités affichent généralement en permanence leurs facteurs d'attaque, de défense et de mouvement, ainsi que leur facteur de moral. D'autres facteurs ou valeurs peuvent être visualisés dans les fenêtres de détails des unités ou dans les info-bulles.
- Les unités ont des points de vie (= force) pour tenir compte de leur taille et de leur puissance, et une valeur d'empilement (pour le mouvement et le combat). Les unités qui perdent tous leurs points de vie sont éliminées.
- Les unités peuvent recevoir des remplacements : une unité qui en reçoit un est remise à pleine puissance en points de vie. Les unités non ravitaillées ne peuvent pas recevoir de remplacements.

Ravitaillement

- Une pile est ravitaillée si elle peut tracer un chemin ininterrompu hors des unités ou régions ennemies jusqu'à une source ou un relais de ravitaillement. Une source est indiquée sur la carte par le symbole de ravitaillement du scénario (par exemple, des barils de pétrole). Un relais est généralement soit une structure amie (ville, aéroport, port, fort), soit une unité logistique.
- Le chemin ne peut être que d'une certaine distance ou portée (en nombre de régions). Au-delà de cette portée, l'approvisionnement cesse de circuler. Dans la plupart des jeux en cours, la portée du ravitaillement est de 3 ou 4 (y compris la région de destination mais sans compter la région source/relais).
- Certains types de terrain empêchent le passage du ravitaillement. Le ravitaillement ne passe pas à travers ces régions, et les unités qui s'y trouvent seront non ravitaillées.
- Les unités non ravitaillées subiront une réduction de leur capacité de mouvement, une réduction de la valeur de combat et, au fil du temps, une réduction des points de vie, jusqu'à leur élimination. Ce processus est progressif mais constant dans le temps et entraînera la disparition de l'unité non ravitaillée si la situation n'est pas corrigée.

Empilement et Mouvement

- Une pile dans une région peut être constituée d'un nombre limité d'unités, basé sur la somme des valeurs d'empilement de chacune des unités individuelles de la pile, ladite somme étant égale ou inférieure à la valeur d'empilement de la région (en fonction du type de terrain de la région).
- Les piles se déplacent de région en région, en utilisant l'allocation de leur point de mouvement, en le dépensant en fonction du terrain et des coûts de connexion (indiqués dans les info-bulles).
- Toute pile peut entrer dans une région occupée par des unités de combat ennemies si elle ne dépasse pas la valeur d'empilement de la région.
- Des piles provenant de plusieurs régions d'origine peuvent attaquer et pénétrer dans la même région ennemie, depuis la même direction et/ou des directions différentes. Les attaques multiples provenant de différentes directions (c'est-à-dire les attaques concentriques) donnent généralement un bonus dans la bataille.
- Il n'y a pas d'impact dans la bataille quant au moment ou à l'endroit d'où une pile est entrée dans une région ennemie, hors effet de certaines corrections (rivières, plages). Toutes les piles attaquantes seront traitées comme une seule pile lors de la résolution de la bataille. Mais en cas de retraite les unités attaquantes reviennent vers leur région de provenance..
- Vous pouvez «sauter» par-dessus des régions amies qui sont entièrement ou presque entièrement empilées, à condition que vous ayez suffisamment de points de mouvement pour les traverser et suffisamment d'espace (c'est-à-dire en dessous de la valeur d'empilement) pour entrer dans la destination finale. Ce principe s'applique également lors des retraites (vous pouvez sauter des régions amies entièrement empilées pendant votre retraite).

Combats

Les combats opposent deux piles adverses dans la même région.

- Les combats aériens (interceptions) sont gérés automatiquement par le moteur de jeu sans intervention du joueur. Les unités aériennes qui gagnent l'interception poursuivent leur mission, les autres abandonnent et retournent à leur base d'origine
- Les batailles durent un nombre différent de tours et sont simultanées (sauf si une carte est jouée pour un effet de tir en premier).
- Les premiers tours de bataille sont spécifiques pour l'appui aérien, la préparation de l'artillerie, certaines unités particulières (par exemple les mines) ou des comportements particuliers dans certains cas (embuscades en forêt par exemple).
- Le round principal est précédé d'un round spécial pour les unités de reconnaissance présentes dans certains cas.
- Le round principal et les suivants voient toutes les unités terrestres (survivantes des rounds précédents) impliquées si elles sont capables de combattre, de même que les unités d'aviations capables de soutien tactique si présentes.
- Après le round principal, n'importe quel camp peut battre en retraite. Le camp qui ne bat pas en retraite gagne.
- A chaque round après le round principal, la bataille s'épuise (le moral de la bataille baisse) : lorsqu'un camp atteint 0, la bataille peut se terminer en déroute.
- Le Moral de Bataille de chaque camp est calculé comme suit : moyenne du moral des unités de combat + valeur du moral du chef + effets du terrain + bonus (provenant des cartes ou des unités, peut être positif ou négatif).
- De nombreux modificateurs (terrains, cartes, supériorités diverses) peuvent être appliqués aux facteurs de combat (ou facteurs de moral) des unités.
- Les modificateurs les plus importants, à côté du terrain et des retranchements, sont fournis par la présence d'unités blindées (en attaque et en défense), la supériorité aérienne (présence d'unités aériennes) et les chefs ou boosters (les boosters sont des unités qui donnent un bonus de combat ou de moral aux autres unités de la même pile, par exemple les unités logistiques, les QG ou certaines unités spéciales).
- dans une bataille, un dé (au moins) est joué pour chaque unité :
 - * Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de combat modifié, l'unité inflige un dégât au camp adverse.
 - * Si le résultat est supérieur au facteur de combat modifié, il ne se passe rien.
- Un résultat de 0 inflige toujours un dégât (quels que soient les modificateurs appliqués)
- Les pertes sont infligées automatiquement par le moteur de combat, au prorata des forces et du poids respectifs des unités sur le champ de bataille, et pour certaines unités, si elles sont touchées en premier (ligne de front) ou en dernier (défense).
- Lorsqu'une unité perd la moitié ou plus de sa force initiale, elle peut se démoraliser ou paniquer. Les unités démoralisée ou en panique quittent le champ de bataille et ne se battent plus (mais peuvent subir des pertes supplémentaires lors de la poursuite éventuelle). Chaque panique augmente l'épuisement du à la bataille de 1, ce qui peut la raccourcir.
- En cas de déroute (le moral du camp tombe à 0 ou moins et le test de déroute échoue), une poursuite peut avoir lieu (un round de tir gratuit contre toutes les unités survivantes en déroute).
- Dans certains cas où la bataille implique du côté victorieux des unités capables de percer (comme les blindés, certains chefs ou avions, les troupes mécanisés etc...), une percée peut avoir lieu. En pratique, elle donne au vainqueur la possibilité de se déplacer dans une région adjacente à celle où vient d'avoir lieu le combat victorieux (et d'y engager une bataille si l'ennemi est présent). Dans certains cas, en présence d'un chef expert en percée, une percée peut elle-même générer une autre percée (mais rarement au-delà de deux supplémentaires).

Aviation

Manifestement absent de tous les jeux d'avant 1914.

- Les unités aériennes se déplacent deux fois par tour (en premier en offensive sur les piles adverses et en second en défense aérienne sur des piles ou des structures amies) et ne sont pas arrêtées par les unités ennemies sauf si elles sont interceptées avec succès. Elles retournent automatiquement à leur base.
- Lorsque les unités aériennes survolent des structures ennemies avec des défenses de DCA, celles-ci peuvent leur tirer dessus (et peuvent faire retourner à la base, voire abattre les avions).
- Pendant leur phase d'offensive aérienne, elles peuvent attaquer les piles ennemies.
- Pendant leur phase de défense aérienne, elles ne peuvent se déplacer que vers des piles ou des structures amies (sur terre ou sur mer) pour les aider à se défendre.
- Dans les deux phases de mouvement, une unité aérienne peut être déplacée vers une autre base aérienne. La destination de transfert de la cible affichera un «halo» vert lorsqu'elle sera correctement ciblée.

Sièges

- Une forteresse est une structure sur carte qui affiche un facteur de défense (ou niveau) et peut contenir des unités amies à l'intérieur.
- Si au moins 2 unités ennemies assiègent une forteresse (= présentes dans la région à l'extérieur de celle-ci), un dé est lancé. Sur un résultat modifié inférieur ou égal au facteur de défense de la forteresse, celle-ci se rend (et les unités abritées à l'intérieur sont éliminées).
- La forteresse peut être prise d'assaut : cela est traité comme une bataille normale, mais les unités à l'intérieur (et la garnison de la forteresse) bénéficient d'un fort bonus défensif (d'autant plus élevée que le « niveau » de la forteresse est bas).

Victoire

- Les conditions de victoire sont détaillées pour chaque scénario.

Généralement, le camp qui a le plus de points de victoire à la fin du scénario gagne la partie. Il peut y avoir des victoires par «mort subite» (par exemple, la capture de la ville principale ou du point fort de l'ennemi). Consultez la fiche d'information sur le scénario.