

# Le jeu des Conquêtes

## Introduction

« Le jeu des Conquêtes » est un jeu de stratégie 1v1 de type combinatoire abstrait. Vous devez réfléchir aux mouvements de vos combattants; mais aussi anticiper ceux de votre adversaire. Cependant, un combattant vaincu ne vous mènera pas nécessairement à la victoire, car votre adversaire pourra le ramener sur le champ de bataille plus fort ! Il vous faudra donc être plus malin que votre adversaire pour capturer son général sans être trop agressif, car la conquête ne s'arrête pas tant aussi longtemps que le général est présent !


## Nombre de Joueurs

















- 2 joueurs

## Contenu du jeu

- 1 plateau de 6x6 cases.
- 8 combattants non colorés
- 8 combattants colorés

# Placement

- Placez les combattants comme indiqué sur le schéma, en plaçant les cubes sur la face comportant un seul chevron 

Archer 	Lancier 	Général 	Champion 	Lancier 	Archer 
	Soldat 			Soldat 	
	Soldat 			Soldat 	
Archer 	Lancier 	Général 	Champion 	Lancier 	Archer 

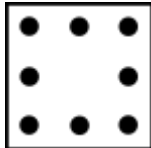
# Règles

## Déroulement de la partie

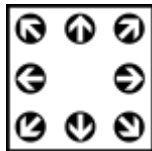
- Les joueurs jouent à tour de rôle
  - La partie commence par le joueur ayant pris les combattants non colorés
- Un joueur doit déplacer un combattant lors de son tour

## Déplacement d'un combattant

- Un joueur doit déplacer un combattant vers une nouvelle case, en respectant les règles de déplacement suivantes
  - Un point dans une direction indique que le combattant peut se déplacer dans cette direction d'une seule case



- Une flèche dans une direction indique que le combattant peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite dans cette direction.




- Un combattant est bloqué par les combattants de la même faction et ne peut pas passer par dessus ceux-ci

## Capture, promotion et retraite de combattants

- Un joueur peut conquérir un combattant adverse en déplaçant l'un de ses combattants sur une case occupée par un combattant adverse. Le combattant adverse éliminé est alors retiré du plateau et remis à son propriétaire dans son aire de renfort.
  - Le combattant ainsi remis est promu
    - Il est alors tourné vers l'avant afin de présenter un chevron de plus sur sa face visible qu'auparavant.




- Les différents combattants n'ont pas nécessairement le même nombre de promotions
- Un combattant qui a obtenu sa promotion maximale  ne peut plus monter en niveau après d'autres captures ; il doit prendre sa retraite et être complètement retiré du jeu
- Le « Champion » est le seul combattant qui devient de plus en plus faible avec les promotions


## Placement d'un combattant conquis

- Après avoir déplacé le « Général », un joueur peut remettre en jeu un combattant de son aire de renfort sur une case **libre** et **adjacente** à celle du combattant.

- Un combattant peut être remis dans les emplacements suivants :
- 

X	Général 	X
X	X	X

- Un combattant de style « Soldat » à l'avantage d'être remis dans les emplacements suivants :

X	X	X
X	Général 	X
X	X	X

# Conditions de victoire

## Danger général

- Lorsque le « Général » d'un joueur peut être conquis par un combattant adverse lors de son prochain tour, on doit annoncer qu'il est en « **Danger** ».
  - Par exemple, un joueur déplace sa « Lance » de façon à ce qu'elle se trouve en position pour conquérir le « Général » adverse au tour suivant, c'est-à-dire que si le « Général » adverse ne bouge pas, la « Lance » pourra le conquérir au tour suivant.
    - On dit alors que la « Lance » met le « Général » adverse en « **Danger** »
  - On doit annoncer à haute voix « **Danger** » lorsque l'on met en « **Danger** » le « Général » adverse.
  - Il est interdit de déplacer l'un de ses combattants si ce mouvement a pour conséquence de mettre son propre « Général » en « **Danger** ».

## Conquête du général

- Si un « Général » est en « **Danger** » et qu'il ne peut pas effectuer de déplacement pour ne plus être en « **Danger** », il est considéré conquis.
  - Le joueur dont le général est conquis perd la partie, et son adversaire est déclaré vainqueur

# Référence du mouvement des combattants

## Soldat



## Archer



## Lancier



## Champion



## Général

