

Règles du jeu

Les règles du jeu « Cartes et confusion » peuvent être imprimées sur une feuille A4. Elles sont suffisamment simples pour pouvoir être comprises et assimilées très vite en jouant.

Les règles de « Double trouble » sont encore plus simples. Les combats se jouent aux dés.

N'hésitez pas à m'envoyer des propositions de nouvelles règles du jeu et je les mettrai en ligne.

Double Trouble

Ces règles ont été mises au point par mon neveu Matthew, elles sont donc aussi simples qu'efficaces. Vous avez juste besoin de deux dés, deux armées opposées et d'un peu d'espace pour les manoeuvrer.

Les joueurs commencent par placer leur armée. Que vous préfériez une position plutôt défensive ou une colonne d'attaque, prenez garde à ce que votre artillerie dispose de lignes de feu et à ce que votre cavalerie ait suffisamment d'espace.

Quand les armées ont l'air prêtes, chaque joueur tire un dé pour savoir qui commence : le plus grand numéro commence.

Les joueurs tirent à tour de rôle les dés pour déterminer l'importance des dégâts causés dans les rangs adverses :

- 1 = coup manqué, aucun soldat ne tombe
- 2 = un fantassin ou un artilleur est touché
- 3 = un cavalier est touché
- 4 = un officier d'infanterie ou d'artillerie, un musicien, un sergent ou un drapeau est touché
- 5 = un officier de cavalerie ou un aide-de-camp est touché
- 6 = un général est touché

Si un joueur tire un double, il rejoue. Mais s'il tire une seconde fois le même double, il inflige alors les pertes à sa propre armée.

Un joueur peut diviser le tirage d'un dé pour faire tomber plus de soldats. Par exemple, s'il tire un 5, il peut décider de le répartir en 2+3 pour faire tomber un fantassin et un cavalier. mais par contre, s'il tire les dés 2 et 3, il ne peut pas les cumuler pour obtenir un 5 et faire tomber un officier de cavalerie. Ainsi seul le tirage d'un 6 peut permettre de blesser un général.

Conseil tactique : Au fur et à mesure du jeu, concentrez vos forces sur un point précis des lignes adverses, comme l'aurait fait Napoléon avec son artillerie. Puis déplacez vos forces vers le point ainsi affaibli pour tenter de diviser l'armée ennemie en deux. La bataille va alors rapidement s'animer !

Le vainqueur est le joueur qui a abattu l'armée ennemie.

Une règle encore plus simple (pour ceux qui savent viser!) : jeter à tour de rôle des boules de papier brouillon ou autre projectile léger contre l'armée adverse. Le gagnant est celui qui a renversé toutes les pièces de l'adversaire.