



L'objectif de ce document est de fournir une règle permettant de jouer sur plusieurs tables en même temps. Les troupes peuvent passer de table en table pour aller aider un commandant allié en difficulté.

Principe

Au lieu de jouer sur une seule table, les parties sont jouées sur plusieurs tables en simultané. Les troupes peuvent passer d'une table à l'autre pour aller aider un commandant allié en difficulté.

Chaque table joue à son propre rythme sans se préoccuper des séquences de jeu des autres parties en cours.

Disposition des tables

Les tables sont disposées en ligne, en colonne ou en réseau. L'alignement n'est pas obligatoire mais fournit un visuel plus sympathique. Le nombre de tables dépend des ambitions de l'organisateur et de l'ampleur de son scénario mais aussi du nombre de joueurs.

Pour représenter les changements de tables possibles on utilise un schéma fléché.

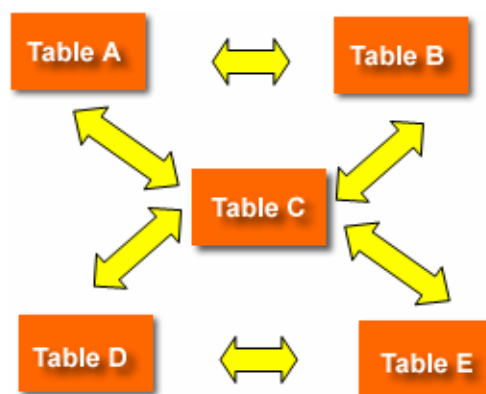


Les troupes de la table A et C peuvent passer sur la table B et réciproquement.

Tables en réseaux

On peut envisager d'avoir des réseaux qui permettent de jouer sur un nombre importants de tables pour des parties se déroulant avec un grand nombre de joueurs ou sur plusieurs jours. On parle

alors de campagne multi-tables. Cela permet aussi de pouvoir mettre en place des régions géographiques distinctes.



Les troupes de la table C peuvent aller partout.

Taille des tables

Les tables peuvent être de taille identique avec un même nombre de joueurs par table (par exemple un joueur de chaque camp par table).

Elles peuvent aussi être de tailles différentes et accueillir un nombre de joueurs différents les unes des autres. On peut avoir ainsi une table centrale qui constitue le champ de bataille principal et qui permet de faire jouer 2 ou 3 joueurs de chaque camp.

Si vous disposez de très grandes tables, elles peuvent être elles-mêmes séparées en 2 ou 3 zones de combat ; chaque zone obéissant aux mêmes règles de passage de troupes que pour des tables différentes.



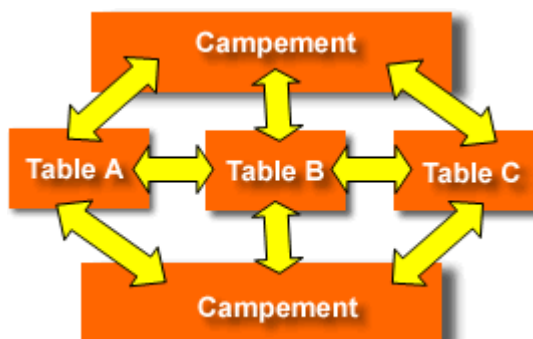
Les troupes de la table A et de la zone 2 de la table B peuvent passer sur la zone 1 de la table B et réciproquement.

Réserves

Il est possible d'ajouter la notion de tables de réserves qui représentent le campement où sont stationnées les renforts, des troupes arrivant petit à petit sur le champ de bataille, de troupes parachutées, etc.

On peut considérer que ces tables ne sont pas des aires de jeu et qu'un joueur ne peut pas de rendre sur la table de réserve de son adversaire. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de représenter un champ de bataille pour ces tables. Elles ne servent qu'à stocker les figurines.

A l'inverse, ces tables de réserves peuvent être incluses dans le synopsis de la partie multi-joueurs et devenir un champ de bataille à part entière.



Les troupes en réserve peuvent se déplacer du campement vers les tables A, B ou C et réciproquement.

L'un des joueurs peut être désigné pour l'acheminement des réserves sur les zones de combat. A l'inverse le scénario peut laisser chaque joueur piocher dans les unités en réserve selon son gré.

Passer d'une table à l'autre

Les unités passent d'une table à l'autre en sortant par un côté d'une table pour rentrer par un côté d'une autre table. Les côtés appropriés sont définis par les flèches du plan des tables.

Des troupes partent épauler leurs camarades, mais quand ? De nouvelles troupes arrivent, oui mais quand ?

Tout cela dépend du système de jeu. Il faut bien garder en tête que les tables combattent à leur rythme et qu'il y a une désynchronisation complète des séquences de jeu entre les tables.

Sortir d'une zone de combat

Durant leur phase de mouvement ou au cours d'une action de mouvement, dès qu'un membre d'une unité sort de sa table, l'unité au complet est considéré comme étant sorti de la zone de combat, (de la table de jeu).

L'unité est positionnée sur une zone neutre (bord de table, table de réserve, dans la poche, etc) en attendant d'apparaître sur sa nouvelle zone de combat.

Qui va jouer cette unité ?

Une unité envoyée sur une autre table est désormais jouée par le joueur ou l'équipe de joueurs de cette table.



Entrer dans une nouvelle zone de combat

La manière et le moment où l'unité arrive sur sa nouvelle table et entre en jeu dépendent de la règle utilisée. Pour simplifier, lorsque le joueur qui contrôle cette nouvelle unité peut jouer, l'unité est placée sur le terrain de jeu.

Dans un jeu à tours alternés, l'unité arrive à la fin de la phase de mouvement.

Dans un jeu à activation d'unités alternée, l'unité arrive lorsque c'est au tour du joueur d'activer une de ses unités.

Dans un jeu à ordres, l'unité arrive avec son propre ordre et ne peut bénéficier, lors du tour où elle arrive d'ordres

Où positionner la nouvelle unité ?

L'unité peut apparaître n'importe où sur le bord de table indiqué par la flèche (*voir schéma*) dans les 6 pouces du bord de table. De plus l'unité ne peut être à moins de 6 pouces de toute unité ennemie. Si ce n'est pas possible, l'unité reste en *standby* entre les deux tables et apparaîtra sur sa nouvelle table dès que les unités ennemies lui laisseront la place.

Cette distance de 6 pouces est donnée à titre indicatif et peut être aisément modifiée.

Attitude la nouvelle unité

Pour simplifier on considère que l'unité arrive en mouvement prudent sur la table. Lorsque cela est prévue dans la règle jouée, l'unité est placée en alerte ou en observation (action ou ordre de type *Opportunity*, *Hold* ou *Ready*).

Elle est toujours considérée comme activée lorsque ce type option n'existe pas.

On peut aussi considérer, suivant la règle, que l'unité ne peut pas subir de tirs d'opportunité ennemis.

Troupes aéroportées

Les troupes aéroportées issues de la réserve peuvent se déployer sur n'importe quelle table.

Initiative à n joueurs

A moins que la règle ne le gère autrement, les joueurs activent leur force armée ou activent à tour de rôle une unité dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une fois le premier joueur désigné, le joueur à sa gauche joue, puis on remonte par la gauche jusqu'au premier joueur.

Qui gagne ?

Les scénarios utilisés pour la partie multi-tables peuvent dicter leurs propres règles de victoire, mais il semble plus simple d'affecter à chaque table des objectifs à atteindre qui fourniront des points de victoire.

Le camp qui totalise le plus grand nombre de points de victoire pour l'ensemble des tables aura remporté la victoire.

Et pour conclure

Malgré le soin apporté à l'organisation de ce type d'événement, de nombreux cas non prévus arriveront lors de la partie. Il faut les régler avec calme, discernement et fair-play.