

MY LITTLE BATTLEFIELD



V1.13

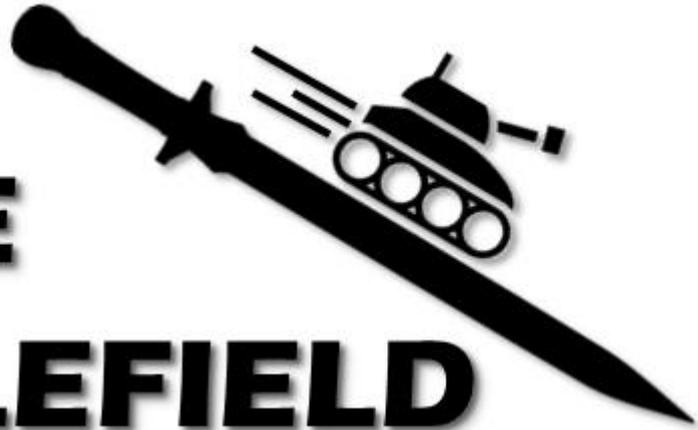
ATTENTION

**CE DOCUMENT EST UNE VERSION
BETA NON DEFINITIVE**

SOMMAIRE

PROLOGUE	4
OBJECTIFS	5
MATERIEL DE JEU	5
MISE EN PLACE	6
PLATEAU DE COMMANDEMENT	8
TOUR DE JEU	9
ACTIVER LES DÉES	10
RELANCER LES DÉES	11
SUIVRE UN AUTRE JOUEUR	11
DESCRIPTION D'UN SECTEUR	12
ACTION DES DÉES	13
COMBATTRE	13
MOUVEMENT	15
ACQUÉRIR DES RESSOURCES	16
SPECIAL	17
CONVERTIR DES DÉES	18
FIN DU TOUR	18
FIN DU JEU	18
MODE SOLO	19
MISE EN PLACE	19
ACTIONS DE L'IA	20
COMBATTRE	20
MOUVEMENT	21
ACQUÉRIR DES RESSOURCES	22
SPÉCIAL	23
FIN DU JEU SOLO	23
CREDITS	24

MY LITTLE BATTLEFIELD



PROLOGUE

Bienvenue sur le champ de bataille !

A la tête de votre armée, vous aurez la responsabilité de faire face à l'ennemi en prenant le contrôle du terrain, secteur par secteur !

Le combat sera long et sanglant tandis que vos unités manœuvreront pour sécuriser les différentes parties du champ de bataille et qu'elles affronteront celles de l'ennemi.

Quels que soient les objectifs qui vous ont été assignés, n'oubliez pas les responsabilités qui reposent sur vos épaules : la victoire ou la mort !

OBJECTIFS

A **My Little Battlefield**, les joueurs jouent soit une Bataille Rangée soit un Scénario.

Les objectifs et conditions de victoire d'un Scénario sont précisés dans sa description.

Dans le cadre d'une Bataille Rangée, l'objectif de chaque joueur est d'obtenir 20 Points de Victoire.

MATERIEL DE JEU

My Little Battlefield nécessite les éléments suivants :

- Un champ de bataille constitué de **Secteurs**
- Des **Plateaux de Commandement** pour les joueurs et l'IA
- Des **Unités**
- Et des **Marqueurs**

Visitez le site de **My Little Battlefield** pour télécharger la plupart de ces éléments.

MISE EN PLACE

Voici les règles de mise en place pour une Bataille Rangée.

1- Chaque joueur reçoit 1 PLATEAU DE COMMANDEMENT de la faction de son choix ainsi que 4 UNITÉS (2 Unités Standards, 1 Unité d'Elite et 1 Unité de Renom) ainsi que 21 PIONS.

2- Chaque joueur débute avec 2 UNITÉS STANDARDS dans sa Réserve. Ce sont les unités disponibles au début de la bataille. L'Unité d'Elite et l'Unité de Renom sont disposées à leur emplacement sur le Plateau de Commandement.

3- Chaque joueur place 1 PION sur la case 1 de la piste de Commandement et 1 PION sur la case 2 de la piste de Moral. Il s'agit du niveau de départ pour ces deux Ressources.

4- Chaque joueur place 1 PION sur la case 1 (*) de la piste Puissance de son Plateau de Commandement. La Puissance détermine le nombre de dés et d'unités que chaque joueur pourra utiliser durant son tour. La Puissance rapporte également des Points de Victoire.

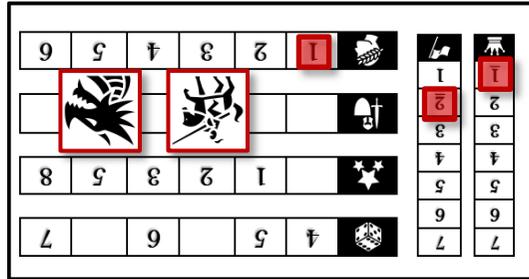
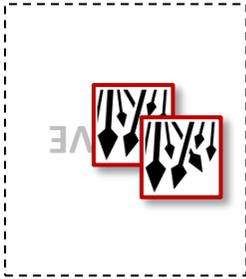
5- Mélangez le paquet de SECTEURS. Piochez en 9 et placez-les face visible de façon à former un carré de 3 Secteurs par 3 Secteurs. Il s'agit du champ de bataille sur lequel les joueurs vont s'affronter.

6- Placez le PLATEAU D'ACTIVATION à côté du champ de bataille et les 7 DÉS D'ACTIVATION à côté.

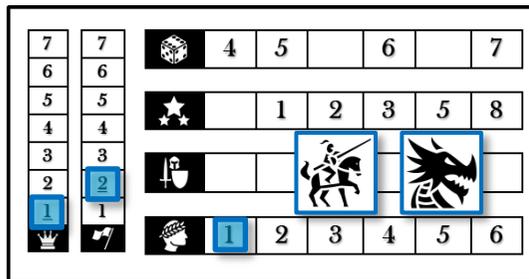
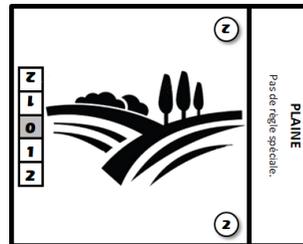
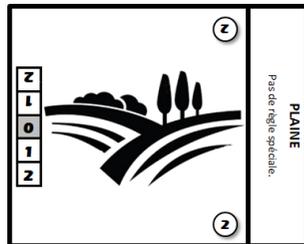
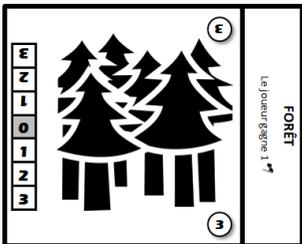
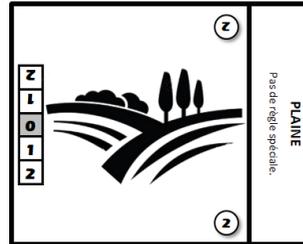
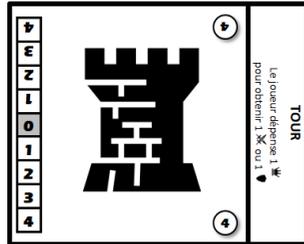
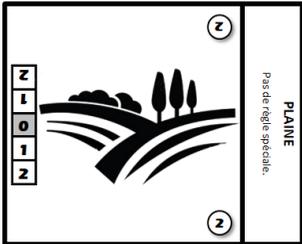
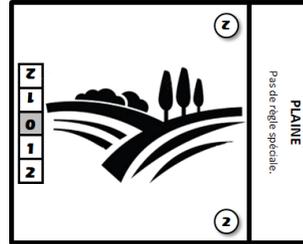
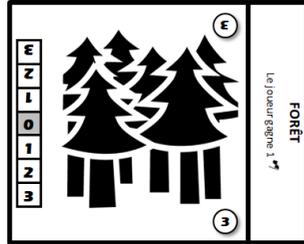
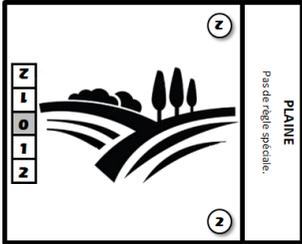
PREPARATION DU PAQUET DE SECTEURS

Le paquet de SECTEURS doit être constitué de 9 SECTEURS respectant les conditions suivantes :

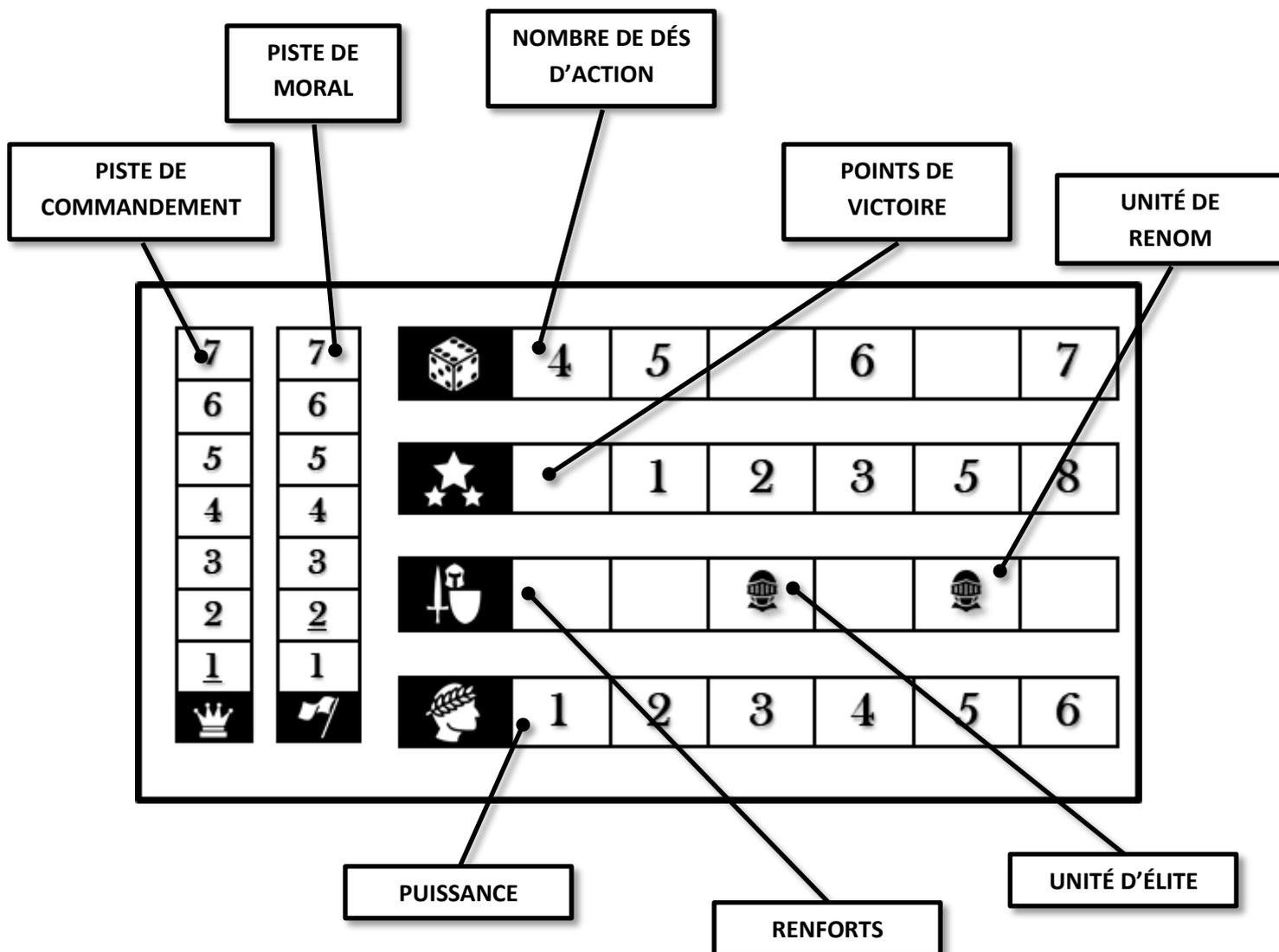
- 4 SECTEURS de catégorie 2
- 2 à 3 SECTEURS de catégorie 3
- 1 à 2 SECTEURS de catégorie 4
- 0 à 1 SECTEUR de catégorie 5



ACTIONS						
1	2	3	4	5	6	7



PLATEAU DE COMMANDEMENT



PISTE DE COMMANDEMENT et la PISTE DE MORAL permettent de suivre l'évolution du stock de ces ressources.

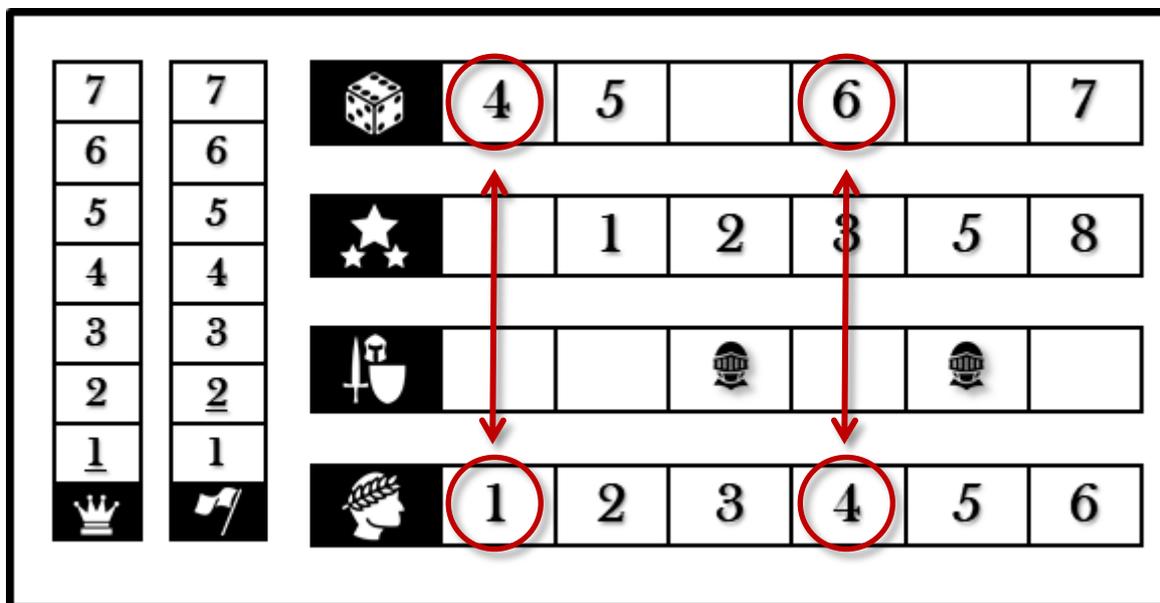
La PISTE DE PUISSANCE permet de déterminer le NOMBRE DE DÉS D'ACTION, l'arrivée potentielle de RENFORTS et le nombre de POINTS DE VICTOIRE supplémentaires obtenus par le joueur.

TOUR DE JEU

Déterminez aléatoirement quel joueur commence la bataille. Les joueurs jouent ensuite chacun à leur tour jusqu'à ce que l'objectif de la bataille soit atteint.

A votre tour, vérifiez la piste Puissance (🎲) de votre Plateau de Commandement, prenez le nombre de dés correspondant à votre niveau de Puissance et lancez-les.

Par exemple, à Puissance 1 le joueur dispose de 4 dés alors qu'à Puissance 4 il en dispose de 6 !



Le résultat des dés détermine les actions que vous pourrez faire ce tour. Vous pouvez activer les dés dans l'ordre de votre choix.

VOUS N'ETES JAMAIS OBLIGÉ D'ACTIVER TOUS LES DÉS DURANT VOTRE TOUR.

ACTIVER LES DÉS

Pour réaliser l'action d'un dé, placez-le sur le Panneau des Actions et effectuez l'action correspondante. Un dé ne peut pas être utilisé plus d'une fois par tour. Il doit rester sur le Panneau.

Notez que le Panneau des Actions vous permet d'utiliser des dés à 6 faces classiques et d'identifier rapidement le résultat obtenu et l'action correspondante.

Par exemple, si le premier dé utilisé par le joueur affiche un résultat de 3, il posera le dé dans la colonne 1 sur la ligne correspondante (à savoir une Action de Mouvement). Si le deuxième dé utilisé est un 5, il le posera dans la colonne 2 sur la ligne correspondant à l'action Commandement. Etc.

	1	2	3	4	5	6	7
							
							
							
							
							
							

RELANCER LES DÉS

A tout moment durant votre tour, vous pouvez relancer les dés qui n'ont pas encore été activés. **La première relance est gratuite.** Chaque relance supplémentaire coûte 1  (MORAL).

Par exemple, le joueur débute son tour en lançant 4 Dés d'Action. Il obtient , ,  et . Il utilise  pour gagner 1 point de  et décide de relancer gratuitement les 3 autres dés. Le nouveau jet est constitué de ,  et . Il utilise  pour déplacer une unité et décide de dépenser 1 point de  pour relancer les 2 derniers dés...

SUIVRE UN AUTRE JOUEUR

Durant le tour d'un joueur, après qu'il ait activé un dé, **son adversaire a la possibilité de suivre cette action.**

Pour suivre, un joueur doit dépenser 1  (COMMANDEMENT) et ainsi copier l'action de ce dé. Chaque dé ne peut être suivi qu'une fois.

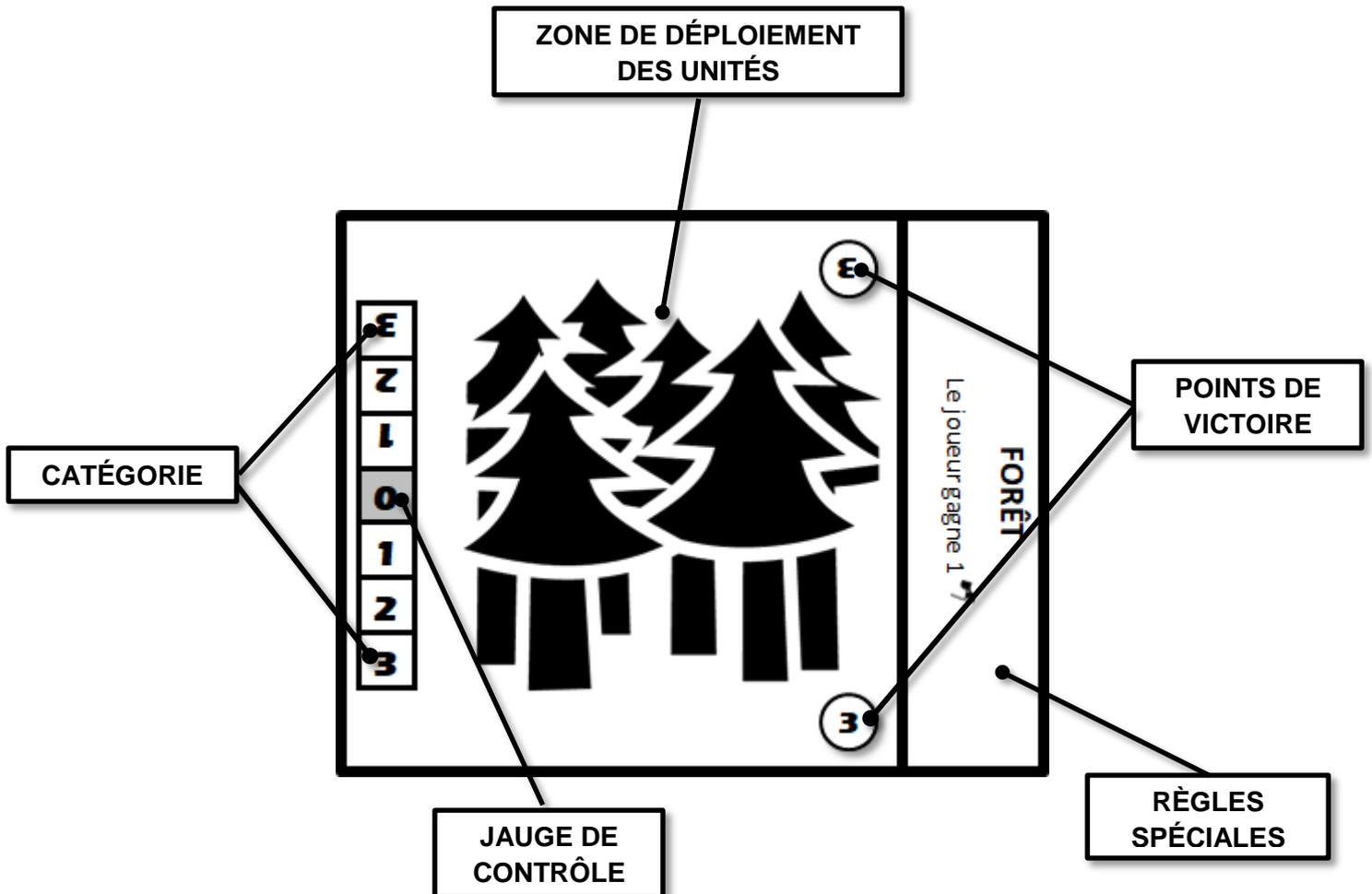
Une action "suivie" ne peut pas affectée un Secteur sur lequel a été utilisé le dé copié.

Par exemple, pendant son tour un joueur utilise une action . Immédiatement après la réalisation de l'action, son adversaire peut dépenser 1  pour effectuer à son tour une action .

DESCRIPTION D'UN SECTEUR

Le champ de bataille est représenté par 9 Secteurs formant un carré de 3 x 3. Chaque Secteur représente un type de terrain disposant d'une Jauge de Contrôle, de règles spéciales et d'une valeur en Points de Victoire.

La Catégorie d'un Secteur est la valeur maximal de sa Jauge de Contrôle (dans l'exemple ci-dessous, le Secteur « FORÊT » est de Catégorie 3).



ACTION DES DÉS



COMBATTRE



Vous ne pouvez utiliser un dé de Combat ( ou ) uniquement sur un Secteur dans lequel se trouve une ou plusieurs de vos Unités.

Selon l'emplacement du pion sur la Jauge de Contrôle, vous devrez dépenser 1  (ATTAQUE) ou 1  (DEFENSE).

Activez 1  (ATTAQUE) si le pion est dans la partie du joueur adverse de la Jauge pour le faire progresser d'une case de valeur inférieure.

Activez 1  (DEFENSE) si le pion est dans votre partie de la Jauge pour le faire progresser d'une case de valeur supérieure.

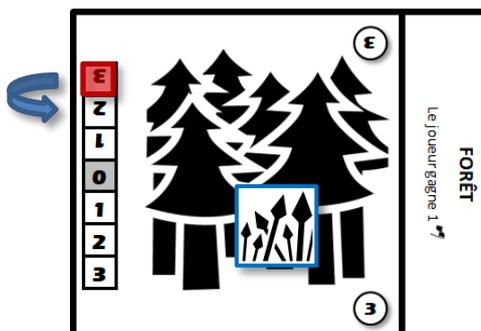
Si aucune Unité adverse ne se trouve sur le Secteur ou si le pion est sur la case 0, vous pouvez utiliser indifféremment 1  (ATTAQUE) ou 1  (DEFENSE) pour faire progresser le pion en votre faveur.

CONTRÔLE D'UN SECTEUR

Un joueur contrôle un Secteur si et uniquement si le pion est sur la plus haute case de sa partie de la Jauge de Contrôle.

Lorsqu'un joueur prend ou reprend le contrôle d'un Secteur, toute Unité adverse présente sur ce Secteur doit battre en retraite.

Une  utilisée sur un Secteur Contrôlée où se trouvent une ou plusieurs Unités ennemies oblige l'une de ces Unités à battre en retraite.



Par exemple, une Unité Standard bleue vient de pénétrer dans une Forêt contrôlée par le joueur rouge.

Le joueur bleu utilise 1  (ATTAQUE) pour faire progresser le pion de la jauge en sa faveur (le pion passe de la case 3 à la case 2). Le joueur rouge perd dès lors le contrôle de la Forêt.

LES UNITÉS

Dans le jeu de base, les joueurs disposent de 3 types d'Unités différents.

Les **Unités Standards** n'ont pas de règle spécifique et représentent les troupes formant l'ossature de l'armée. Des Lanciers Elfiques, des Chasseurs TIE de l'Empire Galactique ou encore des Guerriers de Feu T'au en sont de bons exemples.



UNITÉ STANDARD
(FANTASY)



UNITÉ STANDARD
(SF)

Les **Unités d'Elite** sont la fine fleur de l'armée, parmi les meilleurs combattants disponibles. Utiliser un résultat  ou  sur un Secteur où se trouve une Unité d'Elite permet d'en doubler la valeur (on considère que ce sont deux Résultats  ou  qui sont utilisés). Les Chevaucheurs de Sangliers Orques, les Space Marines en armure Terminator ou encore les bipodes TR-TT de l'Empire Galactique en sont de bons exemples.



UNITÉ D'ÉLITE
(FANTASY)



UNITÉ D'ÉLITE
(SF)

Les **Unités de Renom** sont des troupes particulièrement puissantes et rares. Non seulement elles disposent des mêmes règles que les Unités d'Elite mais en plus un résultat  utilisé sur un Secteur où se trouve une telle unité peut être considéré comme un résultat  (et vice-versa).

Les Géants et Dragons, les Quadripodes de l'Empire Galactique ou encore les Gargants Orks en sont de bons exemples.



UNITÉ DE RENOM
(FANTASY)



UNITÉ DE RENOM
(SF)

MOUVEMENT



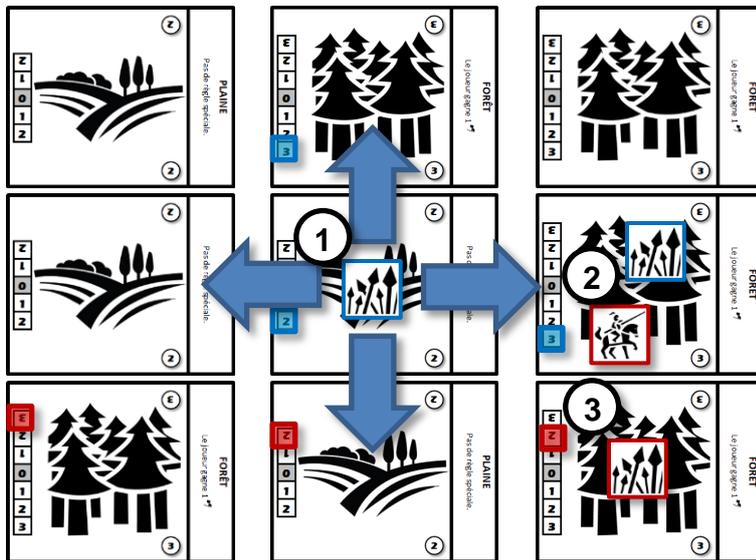
Déplacez une Unité de la Réserve ou d'un Secteur Contrôlé vers un autre Secteur. L'Unité est placée dans la Zone de Déploiement associée au joueur.

Règles de déplacement

- Une Unité ne peut pas se déplacer vers sa Réserve
- Le mouvement se fait vers un Secteur Adjacent. On considère que la Réserve est adjacente aux 3 Secteurs de la ligne la plus proche du Plateau de Commandement.
- Le mouvement est orthogonal (mouvement diagonal interdit)
- La Zone de Déploiement d'un Secteur ne peut contenir au maximum que 2 Unités Standard ou 1 Unité d'Elite ou 1 Unité de Renom.
- Une Unité ne peut quitter un Secteur que s'il est contrôlé par son joueur
- Une unité ne peut quitter un Secteur que s'il n'y a pas d'Unité ennemie dans le Secteur
- Lorsqu'une Unité pénètre dans un Secteur neutre, on place un Pion de Contrôle à la case 0 de sa Jauge de Contrôle

BATTRE EN RETRAITE

Lorsqu'une Unité doit battre en retraite, elle doit se replier sur un Secteur adjacent contrôlé si possible le plus proche de son Plateau de Commandement. Si le mouvement est impossible, l'Unité est envoyée dans la Réserve.



Quelques exemples ci-contre :

- 1- L'Unité Standard bleue peut se déplacer librement.
- 2- L'Unité Standard bleue et l'Unité d'Elite rouge se bloquent et ne peuvent pas se déplacer.
- 3- L'Unité Standard Rouge ne peut pas se déplacer car le joueur rouge ne contrôle pas le secteur.

ACQUÉRIR DES RESSOURCES



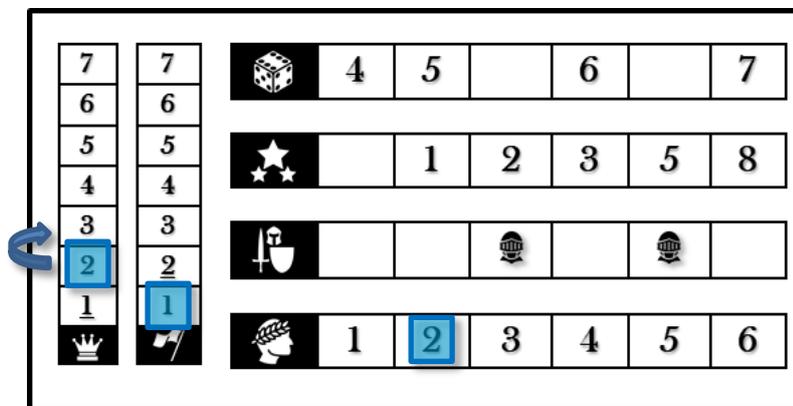
MORAL



COMMANDEMENT

Deux Ressources sont disponibles :  (MORAL) et  (COMMANDEMENT).

Quand un dé Ressource ( ou ) est activé, récupérez une ressource. Déplacez en conséquence le Pion sur la piste  ou la piste  (selon le type de ressource indiqué par le dé). Vous pouvez avoir au maximum 7 ressources de chaque type. Si vous épuisez complètement une ressource, retirez le Pion correspondant de votre Plateau de Commandement jusqu'à en acquérir de nouveau.



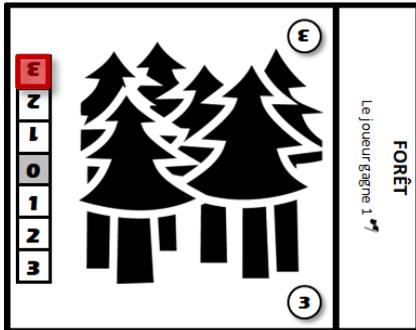
Par exemple le joueur utilise un dé  (COMMANDEMENT) pour déplacer son pion de la case 2 à la case 3 de la piste .

SPECIAL



Activez ce dé pour effectuer toute règle spéciale issue de votre Plateau de Commandement (augmentation de la Puissance), d'un Secteur contrôlé, etc.

Une même règle spéciale ne peut être utilisée qu'une fois par tour.



Par exemple le joueur rouge utilise un dé (SPÉCIAL) pour déclencher la règle spéciale d'une Forêt dont il contrôle le secteur :

« Le joueur gagne 1 »

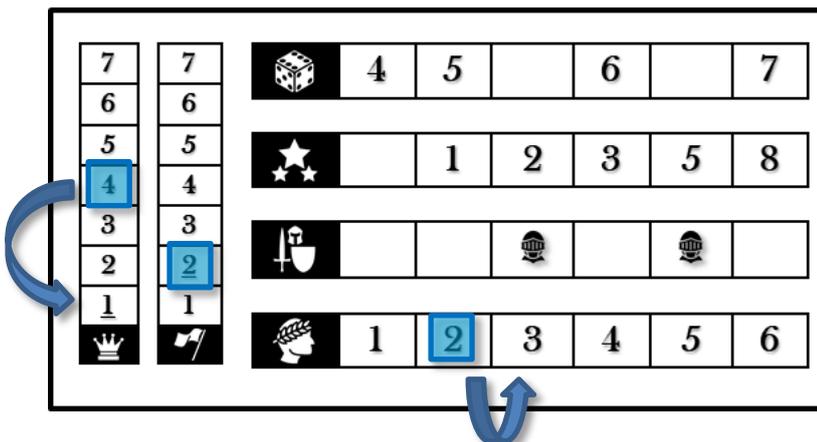
Il acquiert ainsi une ressource et peut mettre à jour la piste correspondante.

AUGMENTER VOTRE PUISSANCE

Dépensez le nombre de ressources inscrit sur le prochain niveau de votre piste Puissance. Ce coût doit être payé ENTIEREMENT AVEC UN SEUL TYPE DE RESSOURCE : ou .

Améliorer votre Puissance vous rapporte des points de victoire et augmente le nombre de dés et d'Unités.

Lorsque vous obtenez une nouvelle Unité, placez-la immédiatement dans votre Réserve. Cette Unité peut être utilisée dans le même tour. Si vous obtenez un dé supplémentaire, il ne sera disponible qu'au début de votre prochain tour.



Par exemple le joueur bleu utilise un dé (SPÉCIAL) pour augmenter sa Puissance.

Il dépense 3 pour avancer son pion de la case 2 à la case 3 de la piste Puissance.

CONVERTIR DES DÉS

Une fois par tour vous pouvez défausser 2 dés d'action pour changer la face d'un dé non utilisé de votre choix.

Par exemple le joueur défausse 1  (MORAL) et 1  (DEFENSE) pour changer 1  (ATTAQUE) en 1 .

FIN DU TOUR

Le tour d'un joueur prend fin lorsqu'il a activé l'ensemble de ses dés. Le joueur adverse peut décider de suivre le dernier dé activé. Retirez les dés du Plateau de Contrôle et c'est au tour du joueur adverse.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a atteint 20 Points de Victoire, la partie s'achève à la fin de son tour.

Un joueur calcule ses Points de Victoire en additionnant la valeur en PV de chacun des Secteurs qu'il contrôle et la valeur en PV de sa Puissance.

MODE SOLO

En solitaire, **My Little Battlefield** fait s'affronter le joueur à un joueur IA.

Dans la suite de ce chapitre, « Joueur » fait référence au joueur en solitaire et « IA » au joueur géré par les règles.

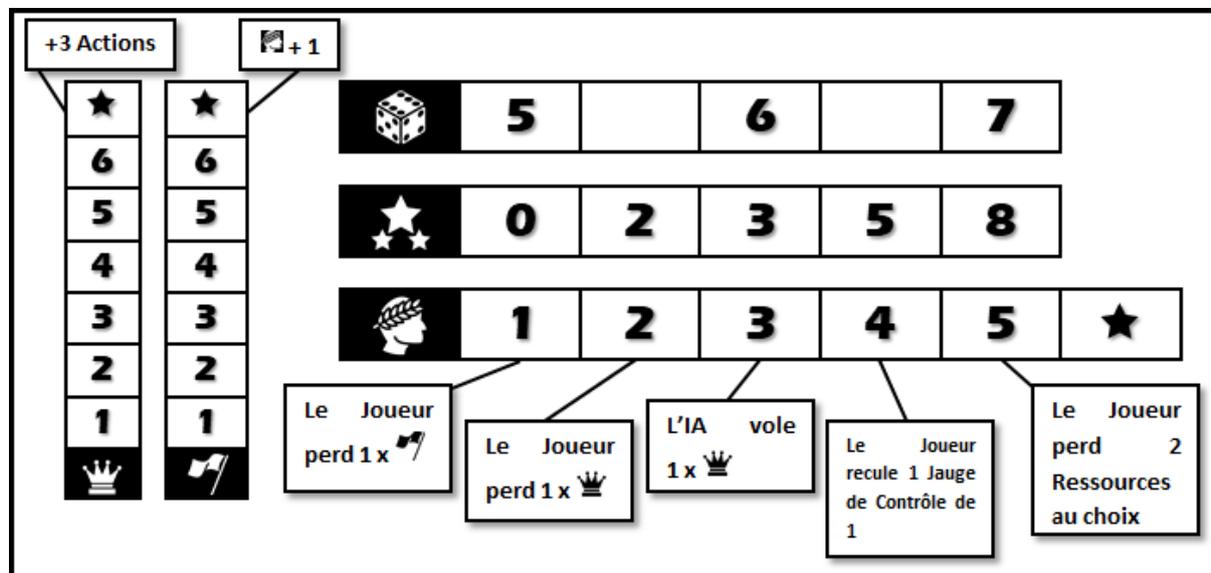
Les règles du jeu s'appliquent normalement pour le joueur et elles sont modifiées comme suit pour l'IA.

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à une partie classique avec les exceptions suivantes :

- Sélectionnez un Plateau de Commandement IA
- L'IA débute avec 0  (COMMANDEMENT) et 0  (MORAL) mais avec ses 4 UNITÉS en réserve dans l'ordre suivant :
 - Unités Standard
 - Unité d'Elite
 - Unité de Renom

Exemple de plateau de commandement IA :



ACTIONS DE L'IA

A son tour, 1 seul dé est lancé à la fois. Le dé est placé sur la Zone d'Activation du Plateau de Contrôle et l'action est réalisée par l'IA. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les dés disponibles de l'IA aient été jetés.

En dépensant 1  (MORAL) et 1 , vous pouvez forcer l'IA à RELANCER UN DÉ activable. Vous pouvez répéter cette opération autant de fois que vos ressources le permettent.

Vous pouvez suivre l'action d'un dé activé par l'IA en dépensant 1  (COMMANDEMENT). Cependant si l'ACTION D'UN DÉ EST INUTILISABLE par l'IA, LE DÉ EST RELANCÉ UNE FOIS. S'il est toujours inutilisable, le dé est DEFAUSSÉ ET NE PEUT ETRE SUIVI. L'IA ne suit jamais vos actions.

TABLE DES RELANCES	
	Aucune Unité en capacité d'Attaquer ou de Défendre (car localisées en Réserve ou dans des Secteurs déjà contrôlés par l'IA)
	Aucune Unité capable de se déplacer.
	Aucune relance.
	Aucune relance.
	Aucune relance.

COMBATTRE



ATTAQUE



DEFENSE

Lorsqu'un dé d'Attaque ou de Défense est activé, son effet est utilisé sur TOUS les Secteurs dans lesquels une Unité de l'IA est déployée.

MOUVEMENT



Déterminez l'Unité qui doit se déplacer selon les conditions suivantes :

- L'Unité est la plus proche possible de la Réserve adverse
- L'Unité doit pouvoir se déplacer (ie située dans la Réserve de l'IA ou sur un Secteur contrôlé par l'IA)
- L'Unité est la plus puissante possible (Unité de Renom > Unité d'Élite > Unité Standard)
- Si plusieurs Unités correspondent au même critère, vous pouvez choisir laquelle se déplacera

Une fois l'Unité déterminée, elle se déplace vers un Secteur choisi selon les critères suivants par ordre de priorité :

1. Le Secteur adjacent non contrôlé par l'IA dont la valeur en Points de Victoire est la plus élevée possible.
2. Un Secteur occupé par une unité adverse.
3. Le Secteur adjacent contrôlé par l'IA dont la valeur en Points de Victoire est la plus élevée possible.
4. Tout autre Secteur au choix du joueur

Le reste des règles normales de déplacement doit être respecté.

ORDRE D'ARRIVÉE DES UNITÉS DEPUIS LA RÉSERVE

Lorsqu'un dé  implique que l'IA doit faire arriver sur le champ de bataille une Unité depuis sa Réserve, le choix de l'Unité doit toujours se faire dans cet ordre :

- 1- Unité Standard
- 2- Unité d'Elite
- 3- Unité de Renom

ACQUÉRIR DES RESSOURCES



MORAL



COMMANDEMENT

L'IA obtient des ressources comme un joueur normal à la différence près qu'elle gagne 1  (MORAL) et 1  (COMMANDEMENT) à chaque fois.

À la fin de son tour, si une ressource a atteint le niveau maximum, une (ou les deux) des actions spéciales ci-dessous se réalise. Si les deux se réalisent, commencez par le MORAL puis par le COMMANDEMENT. Ces actions spéciales ne peuvent se reproduire avant la fin du prochain tour de l'IA.

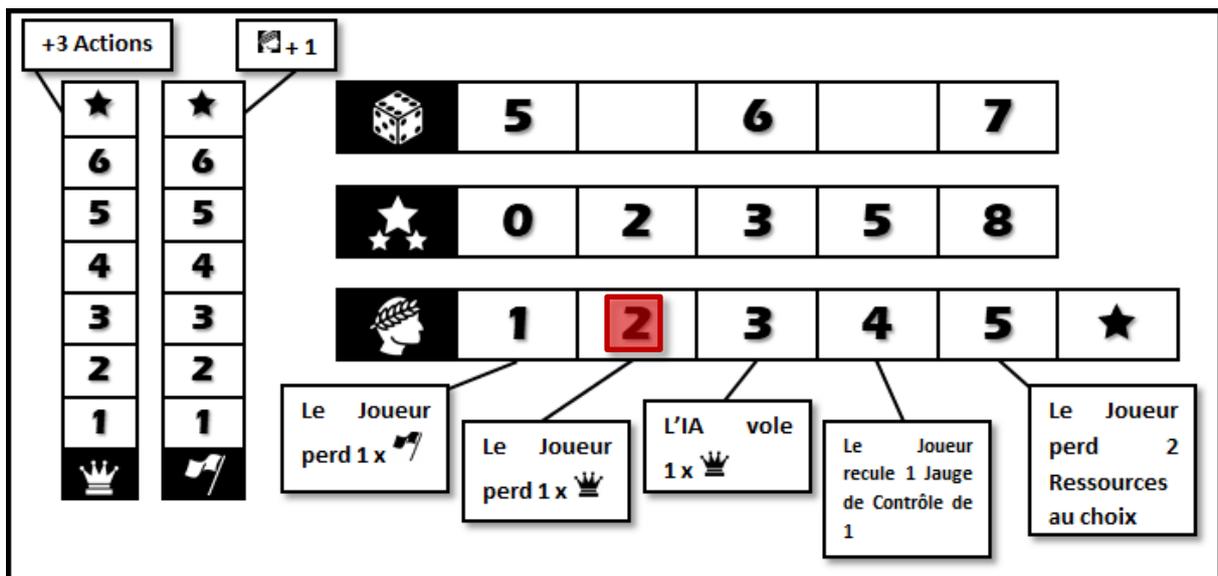
- **MORAL MAXIMUM** - L'IA améliore le niveau de sa Puissance. Une fois réalisée, le pion de la piste MORAL est remis à zéro (en dehors du plateau). L'IA ne peut améliorer sa Puissance qu'une fois par tour.
- **COMMANDEMENT MAXIMUM** - Une fois tous les dés activés, ôtez-les du plateau de Contrôle. L'IA joue un tour supplémentaire mais avec 3 dés seulement et sans ses actions spéciales. Une fois réalisé, le pion de la piste COMMANDEMENT est remis à zéro (en dehors du plateau)

SPÉCIAL



Les actions sont énoncées sur le Plateau de Commandement de l'IA (n'utilisez aucune action d'un Secteur Contrôlé par l'IA) et dépendent du niveau de Puissance. Seule l'action du niveau actuel est utilisée.

Dans l'exemple ci-dessous, le niveau de Puissance de l'IA est de 2. Un dé déclenche l'action associée : « Le Joueur perd 1 x »



FIN DU JEU SOLO

Dès qu'un joueur a atteint les Réserves de son adversaire ou que l'IA atteint sa Puissance maximale, la partie s'achève. Le joueur ayant remporté le plus de Points de Victoire ou ayant rempli les conditions du scénario choisi est désigné vainqueur.

CREDITS

My Little Battlefield est grandement inspiré du jeu **Tiny Epic Galaxies** de Scott Almes (éditeur Gamelyn Games).

Adaptation écrite par François Bruntz.

Icones tirés du site Game-icons.net (<https://game-icons.net/>).