

La Règle “Alexandre et Bayard”

Chapitre 5 : Victoire

Les conditions de victoire sont décidées à l'avance. En théorie, on vérifie à la fin de chaque tour de jeu si l'un des joueurs a rempli ces conditions de victoire. Il est alors déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Conditions de Victoire

Si l'on joue selon un scénario, celui-ci prévoit les conditions de victoire, où la prise d'objectifs peut se substituer à la perte de troupes adverses par exemple. A défaut, on considère qu'après un nombre d'unités perdues égal au moins à 1 tiers du nombre initial, l'armée est démoralisée et donc concède la victoire à l'adversaire. On peut aussi attribuer à chaque unité une valeur de démoralisation égale à sa valeur en budget divisée par 10 et arrondie à l'unité la plus proche, ce qui permet de simuler les relations sociales du moment. L'artillerie sera divisée par 20.

Détermination de la Victoire et conséquence

À la fin de chaque tour de jeu, on évalue ou on calcule (en cas de proximité) le nombre de points de démoralisation ou, en cas de scénario, la réalisation des objectifs. Si l'un des joueurs a rempli les conditions de victoire, il est déclaré vainqueur. Cependant, il est généralement admis que le premier joueur qui en cours de jeu atteint les conditions est immédiatement déclaré vainqueur.

Selon le nombre relatif d'unités perdues par les 2 joueurs, on peut considérer que c'est une victoire marginale (0 à 20% d'écart), moyenne (20 à 50 %) ou décisive (plus de 50% d'écart).

Exemple : Si la démoralisation est à 5 unités, celui qui a perdu 5 unités est perdant et l'autre est vainqueur. On a les cas suivants :

5 à 4 (20% d'écart) = victoire marginale ;

5 à 3 (40% d'écart) = victoire moyenne ;

5 à 2 (+50% d'écart) = victoire décisive.

