

La Règle “THUCIDIDE”

Annexe 6 – Mise en place du terrain et des armées.

Le plus facile est d'avoir un scénario préétabli. Mais il est aussi bien de faire un jeu rapide avec un minimum de préparation.

Jeu avec scénario

Si l'on joue un scénario préparé, les armées comme le terrain sont étudiés à l'avance, ainsi que les conditions de victoire. Donc, il suffit de suivre.

Il y a aussi des scénarios qui prévoient en partie ces éléments mais pas tout. En particulier, on peut donner un budget ou une partie de l'armée et indiquer un déploiement par zones. On adaptera donc ce qui suit à ces données.

Préparation des armées

Si l'il n'y a pas de scénario, on jouera généralement des armées équivalentes. Chaque joueur possède son armée, avec des particularité. De ce fait, il existe deux manières de composer son armée :

- en choisissant un budget et en composant son armée en fonction, autant que possible, des données historiques. Pour cela, l'on conseille des listes d'armées décrivant au mieux les troupes et leurs armes :
 - Il existe des quantités de listes d'armées correspondant à la période mais beaucoup ont une description trop simplifiée des troupes. Nous conseillons en particulier les listes d'armées de « Clash l'autre jeu d'Histoire » de Philippe Bondurand, à la fois très exhaustives et très nombreuses ;
 - Nous fournirons peu à peu autant de listes d'armées que possible (voir Tome 2) ;
- en choisissant le même nombre d'unités de chaque côté en sachant que les caractéristiques de chacune pourront créer un déséquilibre.

Nous conseillons le budget car c'est à la fois le plus équilibré et ce qui amène le plus de variété.

Mise en place du terrain

Il y a plusieurs façons de placer le terrain :

- d'un commun accord ;
- par un tiers extérieur neutre ;
- par un des joueurs, l'autre choisissant le côté et le joueur qui commencera.

Mise en place des armées

Les joueurs doivent disposer leurs unités sur le champ de bataille dans les deux premières lignes de cases le long de leur côté. Rappel : il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Les unités ne peuvent pas être déployées sur des terrains qui leur sont normalement inaccessibles lors de leur déplacement. Sauf sur scénario, il n'est pas possible de laisser toute ou une partie de l'armée hors de la table. Toutes les troupes d'un joueur doivent être placées sur la table avant de commencer la partie.

Déploiement alternatif

C'est le système le plus courant : les joueurs déploient alternativement 3 ou 4 unités en commençant par celui qui jouera en premier.

La Règle “THUCIDIDE”

Paravent opaque

Afin de ménager la surprise, on installe un paravent opaque au milieu du champ de bataille afin que les joueurs ne puissent pas voir le déploiement des troupes adverses. Lorsque les deux joueurs ont fini de déployer leurs troupes, le paravent est retiré. Il est aussi possible que l'un des joueurs installe ses troupes en l'absence de l'autre puis pose un drap sur elles, le second joueur installant ensuite les siennes.

Petits papiers

Chaque joueur dispose d'un petit papier pour chacune de ses unités. Les deux joueurs disposent ces papiers aux places qui seront occupées par les unités correspondantes, face cachée. Lorsque les deux joueurs ont fini, ils remplacent les papiers par les unités correspondantes. Pour corser un peu le résultat, on peut ajouter 1 leurre (papier blanc) pour 4 unités réelles.

Premier joueur

Sauf dans le cas vu ci-dessus à la mise en place du terrain, on tire généralement au sort le joueur qui jouera premier. C'est généralement aussi celui qui pose ses troupes en premier.

