

## Introduction

« Fields of Strategy » (FoS) est une version simplifiée du jeu d'histoire « E.S.T.H. ». Il permet de rejouer les batailles de l'ancien régime et du premier empire (période allant environ de 1650 à 1850) selon des règles volontairement très simples et abstraites qui peuvent s'assimiler en quelques minutes. « FoS » se situe ainsi entre les jeux de réflexion classiques comme les échecs ou le go et les wargames. Pour le moment, FoS est limité aux grandes batailles du 1er empire, mais des extensions pour d'autres périodes et échelles sont en cours de préparation.

Ce fichier d'aide constitue le manuel du joueur de « FoS » et a pour vocation de présenter les règles de ce jeu en dehors de toute question informatique. Les joueurs sont ainsi libres d'utiliser ces règles avec d'autre support comme une carte papier et des pions, ou une table de figurines. L'utilisation du logiciel associé à ces règles est abordée dans le manuel de l'utilisateur (UserManual.hlp).

Les règles présentées dans ce fichier d'aide sont utilisables librement mais ne peuvent faire l'objet de distribution commerciale ou d'adaptation sans le consentement de l'auteur.

Nous espérons que ce jeu vous passionnera comme il nous passionne.

T. Pannérec

## Présentation générale

Dans « FoS », chaque joueur dispose d'une armée composée d'unités placées sur des cases. Le jeu est décomposé en tours. A chaque tour, le joueur 1 programme des mouvements pour ces unités et ceux-ci sont ensuite résolus simultanément. Des combats peuvent alors avoir lieu entre les unités ennemies. Le joueur 2 effectue ensuite ses propres mouvements (et combats), puis on recommence avec un nouveau tour.

Les parties se jouent en un certain nombre de tours et le but est de détruire le maximum de force adverse tout en préservant les siennes et en occupant des objectifs sur le champs de bataille.

## Les unités

Dans «FoS», une unité est définie par deux informations : le type et la force.

Quatre types d'unité sont possibles : infanterie, cavalerie, artillerie et leader. Les trois premiers sont appelés « types combattants » par opposition au leader qui représente simplement un état-major et non une unité combattante. Chaque type a des caractéristiques différentes en terme de mouvement et de combat. Ces caractéristiques sont détaillées dans la suite.

La force d'une pièce est de 1, 2 ou 3 et est fixée initialement selon le scénario. Cette force représente aussi bien la quantité que la qualité, l'expérience et le moral d'une unité. Par exemple, une unité de d'infanterie de ligne napoléonienne sera normalement initialement de force 2 (unité normale), alors qu'une unité de la garde impériale sera de force 3 (unité d'élite) et une unité de garde nationale sera de force 1 (unité inférieure).

La force d'une unité peut diminuer au cours de la partie en fonction des combats. Lorsqu'une unité arrive à force de 0, elle est éliminée.

### Cas particulier des leaders

Les leaders sont des unités qui fonctionnent très différemment des autres types. Ils peuvent s'empiler avec d'autres unités mais ne peuvent combattre. S'ils sont dans une case sans unité amie combattante et adjacent à une unité combattante ennemie, ils doivent se replier (un leader ne peut ainsi empêcher une unité combattante d'avancer).

## **Le terrain**

Le terrain de jeu est un damier avec trois types de cases : les cases normales, les cases interdites (mer, rivières) et les cases abris (villages, forêts). Aucune unité ne peut entrer dans une case interdite et seules les unités d'infanterie peuvent entrer dans une case abris. Celle-ci leur confère alors une protection lors des combats (sauf si elles sont en mouvement).

Outre son type, une case est également définie par sa hauteur et les unités situées plus haut que leurs adversaires bénéficient également d'un bonus lors des combats.

Des obstacles linéaires (ruisseaux, fortifications) peuvent séparer deux cases. Franchir un tel obstacle est équivalent à entrer dans une case abris.

Des routes sont également présentes et permettent des mouvements plus rapides.

Une unité est toujours dans une case et il ne peut y avoir plus d'une unité combattante par case (les leaders peuvent en revanche être empilés sans restriction).

## Les mouvements

La programmation des mouvements consiste à donner pour chaque unité possédée un chemin à partir son emplacement actuel.

### Programmation des déplacements

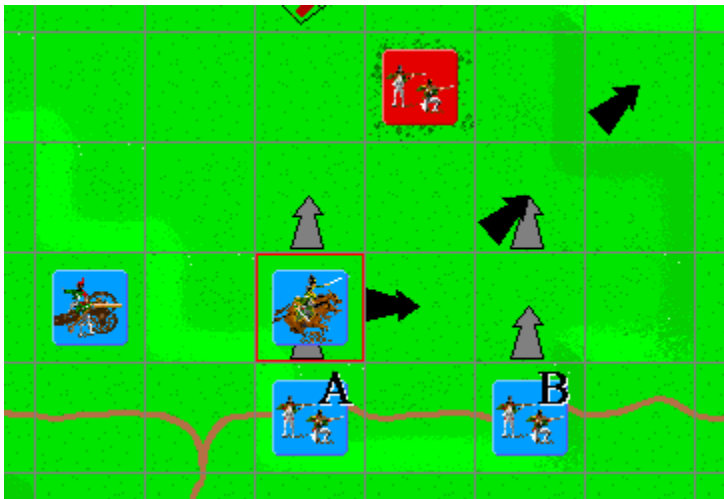
Durant chaque tour de jeu, les unités d'infanterie et d'artillerie peuvent se déplacer de trois cases et la cavalerie et les généraux de cinq. Le déplacement se fait dans les huit directions possibles à chaque nouvelle case. Rappelons qu'une unité ne peut entrer dans une case interdite et que, s'il n'y a pas de route, seule les unités d'infanterie et les généraux peuvent entrer dans une case abris. Le déplacement sur route se fait à double vitesse si aucune unité de combat ennemie n'est présente à moins de 4 cases. Les routes annulent en outre les effets d'un abri ou d'un obstacle linéaire.

### Résolution

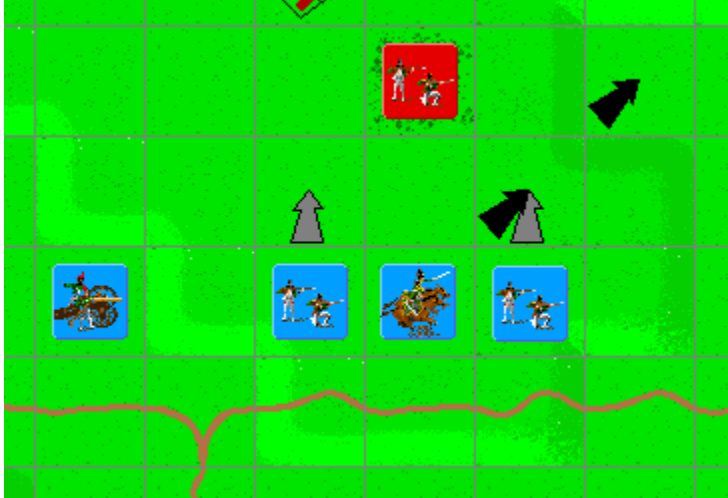
Les déplacements des pièces ne sont réellement effectués qu'une fois les mouvements programmés (pour le joueur en phase). Les déplacements sont alors résolus simultanément : toutes les unités qui se déplacent doivent avoir effectué leur premier mouvement avant de passer aux seconds et ainsi de suite. Si, au moment de l'exécution des mouvements, deux unités combattantes doivent aller dans la même case, on donnera priorité aux unités de cavalerie et si cela ne suffit pas, à l'unité la plus forte. L'unité qui n'a pas la priorité reste dans sa case actuelle (et peut ainsi gêner une autre unité). Lorsque l'on programme des mouvements, il faut donc faire attention à ce que cela ne se produise pas.

Lorsqu'au cours de son mouvement, une unité se retrouve adjacente à une unité ennemie, elle s'arrête automatiquement sans pouvoir terminer son mouvement et un combat aura lieu.

### Exemple de mouvements :



Mouvements programmés par le joueur bleu



1er déplacement



2ème déplacement : l'unité de cavalerie est adjacente à une unité de combat ennemie donc elle ne peut continuer son mouvement. L'unité d'infanterie B ne peut alors avancer.

## Les combats

A chaque tour, après avoir effectué les mouvements d'un camp, on calcule les éventuels combats lorsque des unités combattantes ennemies sont adjacentes (ces unités sont dites engagées).

### Tirs

On commence tout d'abord par définir les tirs des joueurs. Les unités d'artillerie qui ne sont pas engagées peuvent en effet attaquer à distance une unité de combat ennemie si celle-ci est engagée en mêlée et à moins de 5 cases. Il faut également avoir une ligne de vue valide entre l'unité d'artillerie et sa cible.

Chaque unité d'artillerie ne peut avoir qu'une cible par tour. Si plusieurs cibles sont possibles, on prend toujours la plus proche (en terme de distance réelle et non du nombre de cases). En cas d'égalité, les unités en terrain découvert seront des cibles prioritaires sur celles en abris et finalement, on prendra les cibles les plus fortes.

### Mêlées

Une fois les tirs définis, on calcule pour chaque unité de combats engagée un facteur de combat en ajoutant à la force actuelle de l'unité les modificateurs suivants :

. Artillerie immobile :	+1
. Artillerie mobile :	-2
. Cavalerie mobile :	+1
. Infanterie immobile abritée :	+1
. Pour chaque tir d'artillerie subit :	-1
. Pour chaque unité combattante ennemie adjacente :	-1
. Leader empilé :	+1

Ensuite, pour chaque couple d'unités ennemies adjacentes, on fait la différence des facteurs précédents en ajoutant éventuellement +1 si une unité est plus haute que l'autre et un facteur aléatoire de -1/0/+1. Si le différentiel est supérieur à 2, l'unité la plus faible perd la mêlée.

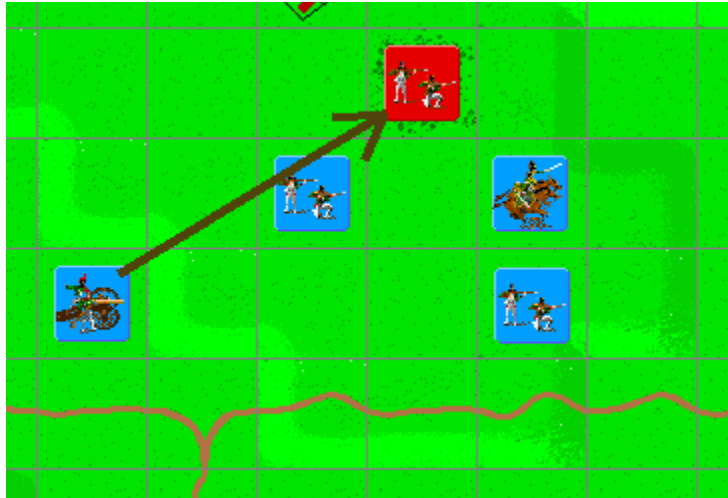
Lorsqu'une unité perd une mêlée, elle doit reculer d'une case dans une zone libre non adjacente à une unité de combat ennemie. Si c'est impossible, elle est éliminée. L'unité doit en outre effectuer un test de moral (ralliement).

Cas particulier de mêlée : Une unité de cavalerie ou d'artillerie perd toujours la mêlée contre une unité d'infanterie abritée, quel que soit le différentiel.

Remarque : Les prises sont simultanées. Les conséquences d'une mêlée perdue sont appliquées une fois que toutes les mêlées ont été résolues.

Conseil : il est souvent plus simple de calculer directement le différentiel entre deux unités en examinant ce qui les différencie plutôt que de calculer d'abord leur force. Voir l'exemple de combat suivant.

Exemple de combat :



Situation après les mouvements

Une unité d'infanterie et une unité de cavalerie bleues (toutes les deux de force 2) attaquent une unité d'infanterie rouge de force 2 dans un abri. L'unité d'artillerie bleue située sur le plateau a une ligne de vue vers l'unité rouge et celle-ci subit donc un tir.

L'unité de cavalerie perd automatiquement sa mêlée car elle attaque une unité abritée. Elle recule donc et doit effectuer un teste de moral.

Les deux unités d'infanterie ont la même force, mais l'unité rouge a +1 pour l'abri et -1 pour le tir. Le différentiel avant tirage du dé est donc de 0. Quel que soit le résultat du dé, une différence de 2 points ne sera pas atteinte. Il y a donc statu quo.



## **Test de moral (ralliement)**

### Test de moral

Lorsqu'une unité perd une mêlée, elle doit effectuer un test de moral. Pour cela, un nombre aléatoire entre 0 et 100 est tiré. On ajoute à ce nombre  $(d-2)*10 + h$  où  $d$  est le différentiel de combat le plus élevé subi par l'unité et  $h$  un éventuel handicap (pour un scénario non équilibré ou des joueurs d'expériences différentes). Si ce nombre est supérieur au facteur de ralliement du camp, le test échoue et l'unité perd un point de force. Si elle n'en avait qu'un, elle est éliminée. Si le test réussit, il ne se passe rien.

### Facteur de ralliement d'un camp

Le facteur de ralliement d'un camp est égal au pourcentage d'objectifs contrôlés. Un objectif est contrôlé par le camp de l'unité la plus proche.

### Exemple

Une unité perd une mêlée avec un différentiel de 4. L'aléatoire donne 58 auquel on ajoute alors 20  $((4-2)*10$ , pas de handicap), ce qui fait 78. Si le joueur possédant l'unité contrôle moins de 78% des objectifs de la carte, l'unité perd un point de force.

## Visibilité

### Brouillard de guerre

Dans FoS, les unités adverses qui ne peuvent être détectées par des unités amies sont normalement cachées. Pour détecter une unité adverse, une unité amie doit être à 8 cases ou moins et avoir une ligne de vue valide. Si la distance est de 7 ou 8 cases, l'unité est détectée mais non identifiée : son type et sa force ne sont pas révélées.

Les unités en abris ne sont visibles qu'à une case de distance. Les états-majors ont un bonus de vision qui leur permet de détecter une unité en terrain clair à 9 cases et une unité en abris à 2 cases.

Cette règle est optionnelle car elle peut être difficile à utiliser sans le programme informatique (la règle est systématiquement utilisée dans celui-ci).

### Ligne de vue

Pour qu'une unité puisse voir une autre unité et effectuer un tir (pour les unités d'artillerie), il doit exister une ligne de vue valide.

Si ces deux unités sont situées à la même hauteur, il ne faut aucun terrain plus élevé ou abris. En outre, pour les tirs, il ne faut aucune unité à la même hauteur sur la trajectoire.

Si les deux points sont à des hauteurs différentes, il ne doit pas y avoir de hauteur supérieure ou égale à la plus haute et les obstacles doivent être plus proches de l'extrémité la plus haute. Les unités ne gênent pas la visibilité dans ces conditions (les obstacles sont considérés comme ayant une hauteur égale à un demi niveau d'élévation).

Les obstacles linéaires ne constituent pas des obstacles à la vision.

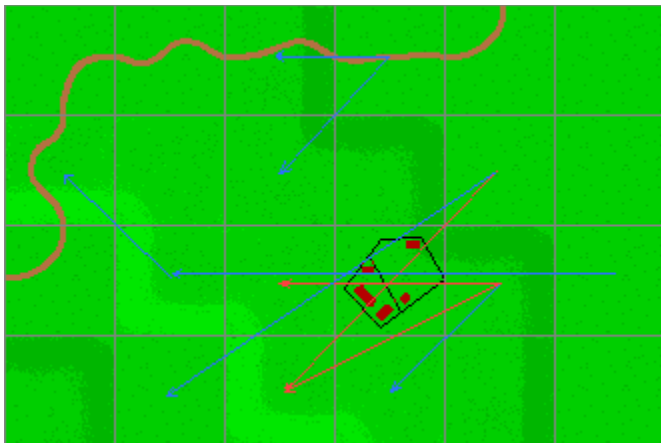


Figure 1 : Exemple de lignes de vue valides (bleu) et invalides (rouge)

## **Fin de la partie**

La partie se termine après un certain nombre de tours fixé par le scénario. A ce moment, on ajoute pour chaque joueur le pourcentage d'unités restantes et le pourcentage d'objectifs contrôlés. Si la différence entre les deux joueurs excède 10%, le joueur avec le total le plus élevé est déclaré vainqueur, sinon il y a nul. Si la différence est supérieure à 50%, il s'agira d'une victoire stratégique, sinon d'une victoire tactique.

## Notes

### Notes de conception

FoS n'est pas un wargame et encore moins une simulation précise de bataille. Bien qu'il s'appuie sur l'histoire, son objectif est d'être un jeu de stratégie abstrait et très simple. Les règles s'assimilent en quelques minutes et les combats se font de tête. Jouer une bataille comprenant une centaine d'unités est possible en une heure et sans efforts de calcul.

### Différences entre FoS et E.S.T.H.

FoS est une version très simplifiée de E.S.T.H.. Il n'y a pas en particulier de paramètres différents selon les époques. Les unités sont modélisées plus grossièrement et les niveaux de fatigue et de désorganisation ont disparus. Il y a moins de type d'unité et les types possibles sont identiques pour toute nation et toute période (mais la force initiale moyenne des unités varie évidemment selon les nations et les scénarios). Les mécanismes et résultats de tir et combat sont plus simples. De nombreuses options possibles dans E.S.T.H. sont prédéfinies dans FoS ou impossible (pas de simultané complet par exemple). FoS est également limité au niveau de l'échelle car il ne peut simuler des campagnes ou des combats tactiques et au niveau de la période historique (le premier empire). Mais des extensions pour d'autres périodes et échelles sont en cours de préparation. Enfin, les conditions de victoires sont génériques et simplifiées dans FoS.

