

---

# ZARGOS

---

*Xavier FABRE  
Tommy HAPHUOC  
Quentin DEBERDT  
Julien GALLOUDEC*

# I. Règles du jeu

## But du jeu :

Le but du jeu est de réussir à conquérir la Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos et les trois provinces qui l'entourent. Dès qu'un peuple réussit à occuper ces quatre territoires, il est déclaré vainqueur et la partie prend fin immédiatement.

## Présentation :

Chaque joueur choisit un peuple (Chevaliers, Araignées, Amazones, Moines, Dragons, Ailés) et part à la conquête des différents royaumes. La possession d'un royaume donne des points de renforts et une carte de magie à chaque tour. Chaque peuple se déplace ou combat d'une façon particulière. Chacune d'elles possèdent également des caractéristiques de combat qui lui sont propres. Les cartes de magie interfèrent dans le cours du jeu pour aider un joueur ou le désavantager.

## Préparation du jeu :

Avant de commencer la partie, il faut assembler le tapis de jeu et bien mélanger les cartes de magie. On mélange également les cartes de positionnement initial après avoir séparé les cartes à dos vert des cartes à dos bleu. Un joueur est désigné pour distribuer les cartes pendant la partie. Puis, chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé choisit en premier l'un des six peuples de la planète. Chacun fait de même en respectant l'ordre obtenu par les dés. A deux et trois joueurs, chaque joueur choisit à tour de rôle un peuple, puis un deuxième. Après avoir choisi son peuple, chacun reçoit la fiche de jeu correspondante et le nombre d'unité indiqué dans le tableau ci dessous :

Peuples	Nombre de joueurs				
	6 joueurs	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Chevaliers	20 pions	25 pions	30 pions	20 pions	30 pions
Moines	20 pions	25 pions	30 pions	20 pions	30 pions
Amazones	25 pions	30 pions	35 pions	25 pions	35 pions
Dragons	25 pions	30 pions	35 pions	25 pions	35 pions
Araignées	30 pions	35 pions	40 pions	30 pions	40 pions
Ailés	30 pions	35 pions	40 pions	30 pions	40 pions

**Attention !** Les pions normaux valent UN et les grands pions valent CINQ. A tout moment, un joueur peut échanger un pion de 5 contre cinq pions de 1 et vice-versa.

Les joueurs placent ensuite les pions démon sur Zargos en respectant les consignes suivantes :

- 3 unités par province extérieure du royaume de Zargos
- 6 unités par province qui entourent la Cité Interdite
- 10 unités pour la Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos.

### ***Positionnement initial :***

Les cartes de positionnement initial se répartissent en deux catégories :

**Les cartes à dos bleu.** Elles contiennent les 37 provinces des royaumes à l'exception du royaume de Zargos qui est inoccupé en début de partie et 3 cartes donnant droit à un pion bateau chacune.

**Les cartes à dos vert.** Elles contiennent les 10 capitales des royaumes et 10 cartes donnant droit à des pions peuple supplémentaires, symbolisés par des épées.

En suivant l'ordre qui a servi pour le choix des peuples, chaque joueur prend à tour de rôle soit une carte à dos vert, soit deux cartes à dos bleu, au choix. On continue ainsi jusqu'à ce que les deux piles soient épuisées. Chaque joueur place ensuite un pion peuple par province ou capitale dont il possède la carte. Les cartes de renfort et de bateaux sont tenues secrètes.

Les joueurs ont alors 10 minutes (pas une de plus!) pour effectuer librement des échanges de cartes. Tous les échanges sont possibles : une province de tel royaume plus un bateau contre deux provinces de tel autre, trois cartes de renforts contre une capitale, etc. Quand une province change de propriétaire, on change le pion peuple qui se trouve dessus.

Les 10 minutes écoulées, chacun reçoit les pions bateau et peuple supplémentaires correspondants aux cartes qu'il a en main. Puis, celui qui a le plus de pions peuple répartit tous ses pions sur les territoires qu'il contrôle. Chaque joueur en fait de même par ordre décroissant du nombre de pions qu'il possède. Les pions bateau sont placés devant chaque joueur. Les cartes de capitales servent durant la partie comme cartes de royaume. Les autres cartes sont mises de côté.

Une fois tous les pions placés, le premier tour de jeu peut commencer.

### ***Déroulement d'un tour :***

Chaque tour de jeu se déroule de la façon suivante :

Le premier joueur tire une carte « Malédiction de Zargos ». L'effet de cette carte n'affecte pas les joueurs qui possèdent des unités sur Zargos.

Chaque joueur, à tour de rôle\*, effectue des attaques à partir des provinces qu'il contrôle. Quand il a terminé ses attaques, il réorganise ses forces à l'intérieur de son territoire.

\* Au premier tour, l'ordre de jeu est celui qui a servi pour la répartition des pions.

Quand tous les joueurs ont effectué leurs attaques, on compte les points de territoire obtenus par chacun et on détermine le nouvel ordre de jeu.

On distribue les cartes royaume et les cartes de magie. En respectant le nouvel ordre de jeu, chaque joueur achète des pions bateau et des pions de renforts qu'il répartit entre les provinces qu'il contrôle. Quand le dernier joueur a fini de placer ses renforts, on commence un nouveau tour en suivant le nouvel ordre de jeu.

## **Attaques :**

### ***Attaques terrestres***

Pour mener une attaque terrestre, un joueur déplace ses pions d'une province vers une autre, en laissant au moins un pion dans la province d'origine. La province de départ et la province d'arrivée doivent avoir une frontière commune et être occupées par des peuples différents (il n'est pas possible de s'attaquer soi-même!). A partir d'une même province, un joueur peut diviser ses forces pour attaquer plusieurs provinces situées autour. De la même façon, à partir de plusieurs provinces, il peut réunir ses forces pour une attaque groupée contre une même province (voir exemples d'attaques sur les fiches de jeu).

En résumé, un joueur peut effectuer autant d'attaques terrestres qu'il veut pendant son tour à condition :

- Qu'il laisse à chaque fois au moins un pion dans la province d'origine;
- Qu'aucun pion ne se déplace de plus d'une province pour attaquer;
- Qu'aucun pion ne participe à plus d'un combat.

### ***Attaques maritimes***

En échange d'un ou plusieurs pions bateaux, un joueur peut mener une attaque par mer en transportant un groupe de pions d'une province côtière qu'il contrôle à une autre province côtière contrôlée par un autre peuple. Pour chaque case mer traversée, il doit donner un pion bateau. Les pions à transporter doivent déjà se trouver dans la province de départ au début du tour. Autrement dit, il n'est pas possible de regrouper des pions de différentes provinces pour les convoier par mer dans le même tour. Il n'est pas possible non plus de prendre ou de laisser des pions au passage.

En résumé, un joueur peut effectuer autant d'attaques par mer qu'il veut pendant son tour à condition :

- Qu'il laisse à chaque fois au moins un pion dans la province d'origine;
- Que la province de départ borde la première case mer empruntée;
- Que la province d'arrivée borde la dernière case mer empruntée;
- Que pour chaque attaque, il donne effectivement autant de pions bateau que de cases mer traversées;
- Qu'aucun pion ne participe à plus d'un combat.

## **Combats**

Une fois tous ses déplacements terminés, un joueur résout un par un les combats engagés, dans l'ordre qu'il désire. Il y a combat à chaque fois que les pions de deux peuples se trouvent sur une même province. Un combat dure un ou plusieurs rounds, jusqu'à ce que tous les pions de l'un des peuples aient été éliminés de la province.

Chaque round se déroule en 4 phases successives :

### **1) l'initiative :**

Pour savoir quel peuple va attaquer en premier, chaque joueur regarde la caractéristique de vitesse de son peuple. C'est celui qui a la plus élevée qui commence. Si les deux peuples ont la même vitesse, alors les joueurs attaques en même temps.

### **2) Les forces en présence :**

Pour connaître le nombre de dés qu'il va pouvoir lancer, chaque joueur compte les pions qu'il a engagés dans la bataille.

- de 1 à 3 pions: 1 dé
- de 4 à 6 pions: 2 dés
- 7 pions et plus: 3 dés

### **3) La bataille :**

Chaque joueur lance le nombre de dés auquel il a droit. L'attaquant ajoute ensuite la valeur de sa caractéristique d'attaque, multiplié par le nombre de dé lancé. Puis il divise le total par deux. Le défenseur fait de même en remplaçant la caractéristique d'attaque par celle de défense. Si il obtient un chiffre supérieur à celui de l'attaquant, le round s'arrête. En revanche si l'attaquant a un résultat supérieur à celui du défenseur, alors les joueurs font la différence des deux. Le résultat ainsi obtenu, indique le nombre d'unité perdu par le défenseur.

PS : on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur.

### **4) L'issue du combat :**

Si, après avoir retiré les pions éliminés, le joueur défenseur n'a plus de pions, le combat s'arrête automatiquement. Le peuple qui l'a emporté obtient le contrôle du territoire. Par contre, s'il lui reste encore des pions, on engage un nouveau round à la manière du précédent, mais en inversant les rôles attaquant/défenseur.

**Attention !** Le nombre de dés que chaque joueur va lancer est calculé à partir du nouveau rapport de forces.

## **Attaque d'une capitale**

Quand un joueur attaque une province qui contient la capitale d'un royaume, y compris la Cité Interdite, le combat est modifié de la façon suivante :

- Le peuple qui attaque doit réussir à franchir les remparts, pour pouvoir pénétrer dans la capitale. Le joueur défenseur a donc le droit à une attaque « gratuite », effectué avant le véritable combat. Cette attaque se déroule comme vu précédemment.
- Une fois l'attaque effectuée, les pertes éventuellement subites par le peuple tentant de prendre la capitale sont retirées. Le combat commence alors normalement à partir du nouveau rapport de forces: le peuple le plus rapide attaque le premier (même si c'est le peuple défenseur), etc.

## **Réorganisation**

Une fois ses attaques terminées, un joueur peut réorganiser ses forces, autrement dit, redéployer partiellement ses pions entre les provinces qu'il occupe. Il a droit de

déplacer 1 groupe de pions de 2 provinces ou bien 2 groupes de pions d'une province. Il doit toujours laisser au moins un pion dans chaque province. S'il effectue un mouvement consécutif de 2 provinces, il peut prendre ou laisser des pions au passage. A l'inverse des attaques, seuls les mouvements entre les provinces qu'il contrôle sont autorisés. Il peut inclure autant de cases mer qu'il veut dans ses déplacements du moment qu'il respecte les limitations ci-dessus et qu'il dépense le nombre de pions bateau correspondant.

**NOTE :** La case lac entre les royaumes de KORI et LUDOS est considérée comme une case MER, pour les attaques comme pour la réorganisation.

**Important :** Certains peuples ont des pouvoirs particuliers dans la façon d'attaquer (les Chevaliers), de se déplacer (les Ailés, les Araignées et les Dragons) de combattre (les Amazones et les moines). Les pouvoirs de chaque peuple sont expliqués en détail sur la fiche correspondante.

#### *Les points de territoires*

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, on compte les points marqués par chacun :

- 1 point par province
- 2 points par province où est située la capitale d'un royaume
- 3 points par province extérieure du royaume de Zargos
- 5 points par province qui entourent la Cité Interdite
- 7 points pour la Cité Interdite, capitale du royaume de Zargos.

Quand un joueur occupe toutes les provinces d'un royaume, au lieu de compter les points par province, il touche le nombre de points indiqués sur la capitale. S'il perd l'une des provinces du royaume, il calcule à nouveau les points par province.

#### ***Nouvel ordre de jeu :***

Les points obtenus par les joueurs déterminent le nouvel ordre de jeu: celui qui a obtenu le plus de points joue désormais le premier, et ainsi de suite en ordre décroissant. En cas d'égalité de points entre deux joueurs, ils se départagent par un lancer de dé.

Le nouvel ordre de jeu détermine l'ordre dans lequel les joueurs vont recevoir leurs cartes, puis l'ordre dans lequel ils vont acquérir et placer leurs renforts, enfin l'ordre dans lequel ils vont attaquer et se réorganiser.

Pour se rappeler l'ordre de jeu, chaque joueur place l'un de ses pions sur le tapis de jeu, dans le cercle correspondant à son rang.

#### ***Les cartes de royaumes :***

Quand un joueur contrôle toutes les provinces d'un royaume au moment du décompte des points, il reçoit la carte avec la capitale du royaume correspondant (carte à dos vert) et la pose devant lui. Par la suite, il garde la carte du royaume tant qu'il contrôle la capitale. Autrement dit, le fait de perdre le contrôle de certaines provinces d'un royaume ne fait pas perdre la carte du royaume correspondant tant que la capitale n'est pas prise. Si, au moment du décompte des points, un joueur ne contrôle plus la capitale, il perd la carte du royaume concerné.

#### ***Les cartes de magie :***

Un joueur reçoit à chaque tour une carte de magie par carte de royaume en sa possession. Chaque joueur ne peut pas posséder plus de 3 cartes de magie à la fois. S'il

en a plus de trois, il doit choisir immédiatement les 3 cartes qu'il garde et rejeter les autres. Les cartes en surnombre sont remises sous la pile des cartes de magie.

Il y a 40 cartes de magie réparties en 2 catégories :

- **Les cartes rouges** : Ceux sont des cartes qui défavorisent les autres joueurs. Elles font perdre des pions (Vent de Folie, Vent de Mort, Vent Démoniaque), bloquent certains déplacements (Vent de Glace, Vent de Tempête), ou annulent momentanément les pouvoirs d'un peuple (Inondations, Typhon, Eclipse, etc. ..).

On ne peut les jouer qu'avant le tour d'un joueur, pas pendant. Dès qu'un joueur a commencé à déplacer ses pions, il n'est plus possible de les jouer. On peut jouer plusieurs cartes de magie dans le même tour. Une carte de magie n'est pas nécessairement dirigée contre le joueur dont c'est le tour. Elle peut parfaitement s'en prendre à un joueur qui a déjà joué ou qui jouera plus tard. Dès qu'une carte n'a plus d'effet, elle est remise sous la pile des cartes de magie.

Les 20 cartes rouges sont réparties de la façon suivante: 4 Vents de Folie, 4 Vents de Glace, 3 Vents de Tempête, 2 Vents de Mort, 1 Vent Démoniaque, 1 Typhon, 1 Eclipse, 1 Canicule, 1 Inondations, 1 Raz-de-marée et 1 Tremblement de terre.

- **Les cartes vertes** : Ce sont des cartes qui favorisent le joueur qui les jouent. Elles facilitent ses déplacements (Vents de Terre, Vents d'Ailleurs), le renforcent au moment des combats (Vents de Guerre), l'aident à se réorganiser (Vents de Brume), ou lui permettent de détourner une attaque (Vent d'Illusion). Elles sont jouées au moment précis où elles s'appliquent. Dès qu'une carte a été jouée, elle est remise sous la pile des cartes de magie.

Les 20 cartes vertes sont réparties de la façon suivante: 11 Vents de Guerre, 3 Vents de Terre, 2 Vents d'Illusion, 2 Vents de Brume et 2 Vents d'Ailleurs.

## ***Renforts et bateaux***

Après avoir reçu ses cartes, chaque joueur va pouvoir acquérir à tour de rôle\* des pions de renforts et des pions bateaux avec les points qu'il a obtenu. La valeur d'une unité n'est pas la même pour chaque race. Référez vous donc à la fiche peuple pour connaître le prix d'une unité. Chaque pion bateau vaut 5 points. Les points qui ne sont pas dépensés sont perdus: ils ne peuvent pas être mis de côté pour le tour suivant.

\* Autrement dit, en respectant le nouvel ordre de jeu obtenu au moment du décompte des points.

Dès qu'un joueur a acquis ses pions de renfort, il les répartit comme bon lui semble entre les différentes provinces qu'il contrôle, y compris celles qui font partie du royaume de Zargos. Il place, par contre, ses pions bateau devant lui, jusqu'au moment où il décide de les utiliser.

## ***Le royaume de Zargos***

La disparition du dernier Maître des Vents a déchaîné les puissances maléfiques dans tout le royaume de Zargos. Aussi, quand un joueur place ses pions sur une province inoccupée du royaume, il doit combattre les démons qui s'y trouvent. Ces démons possèdent les caractéristiques de combat suivantes :

Vitesse	Attaque	Défense
3	3	3

Le combat se déroule suivant les règles classiques.

Le joueur qui prend possession de la Cité Interdite devient immédiatement le Maître des Vents. Sans attendre la fin de son tour, le nouveau Maître des Vents prend toutes les cartes de magie de tous les joueurs, y compris les siennes. Il en choisit 5 qu'il garde en main. Les autres sont défaussées et remises sous la pile. Le Maître des Vents reçoit automatiquement 5 cartes de magie à chaque tour, mais il ne doit jamais en avoir plus de 5 en main. Tant qu'il y a un Maître des Vents, les cartes de Royaume ne donnent plus droit à aucune carte de magie. Le Maître des Vents a également la capacité de neutraliser les démons.

Par conséquent, il ne lance aucun dé quand il place ses pions sur une province inoccupée du royaume de Zargos.

Si un joueur est chassé de la Cité Interdite par un autre joueur, il doit lui remettre aussitôt les cartes de magie qu'il possède. S'il n'y a plus aucun pion sur la Cité Interdite, tous les pouvoirs du Maître des Vents sont annulés et les règles habituelles sont à nouveau appliquées.

### ***Les cartes Malédiction de Zargos***

D'autres conséquences du déchaînement des puissances maléfiques sur tous les royaumes de Zargos, sont les malédictions lancées au hasard par Zargos sur les autres royaumes et peuples.

A chaque début de tour, avant que le premier joueur n'entame ses actions, il pioche une carte Malédiction de Zargos qui aura des répercussions sur la partie. Mais les effets de ces cartes ne s'appliquent pas aux joueurs qui possèdent des unités sur Zargos.

Les différents effets des cartes Zargos :

- Tempête : une carte pour chaque province qui ampute le joueur de quelques unités.
- Le pouvoir des différentes races est annulé pendant le prochain tour.
- Ajoutez 2 unités dans chaque province de Zargos.
- Les cartes de magie ne peuvent être utilisées ce tour ci.
- A la fin du tour le total des points accumulés par les joueurs est divisé par deux.
- Tous les joueurs doivent choisir une de leurs provinces et ne laisser qu'une seule unité dessus.
- Les joueurs n'ont pas le droit à l'action de réorganisation.
- Les navires ne peuvent passer d'un océan à l'autre durant ce tour.

## **Caractéristique et prix des différents peuples**

(Se trouvant normalement sur les fiches peuples)

### **Chevaliers :**

Vitesse	Attaque	Défense
1	4	5

1 unité = 4 points

### **Moines :**

Vitesse	Attaque	Défense
2	5	3

1 unité = 4 points

### **Amazones :**

Vitesse	Attaque	Défense
3	4	3

1 unité = 2 points

### **Dragons :**

Vitesse	Attaque	Défense
3	3	4

1 unité = 2 points

### **Araignées :**

Vitesse	Attaque	Défense
4	4	2

1 unité = 1 point

### **Ailés :**

Vitesse	Attaque	Défense
5	3	2

1 unité = 1 point

## ***II. Intentions des améliorations de Zargos***

En accord avec nos améliorations apportées aux combats et à l'intérêt de la province noire, notre but principal a été de rendre le jeu plus profond, plus construit et donc plus complexe. Nous avons essayé d'insuffler à ces affrontements une dimension beaucoup plus stratégique, construite, et moins aléatoire. Nous avons ensuite voulu rehausser l'intérêt de la cité interdite dans la partie ainsi que sa présence pour qu'elle influe dorénavant sur le monde et les joueurs.

### ***III. Identification des mécanismes du jeu Zargos***

#### **1. L'aléatoire**

L'aspect aléatoire du jeu intervient dans un premier temps en début de partie pour déterminer l'ordre de jeu et l'attribution de territoires, puis ensuite pour combattre ou encore pour acquérir des bonus. En effet, tout au long du jeu, les joueurs devront lancer des dés et tirer des cartes. Ce système, présent à chaque partie, force le joueur à s'adapter à la situation, ce qui augmente l'intérêt du jeu ainsi que sa rejouabilité, mais l'oblige également à prévoir sa stratégie sur la probabilité.

#### **2. Les dés**

Les dés sont utilisés très rapidement en début de partie pour déterminer l'ordre de jeu mais servent essentiellement lors des affrontements. En effet, les joueurs devront les tirer pour combattre et se départager. En fonction de la situation, ils seront amenés à lancer entre 1 et 3 dés. L'utilisation des dés rend l'issue des combats incertaine en raison de l'aléatoire mais permettent, avec le calcul des points obtenus, de rendre les assauts plus détaillés et les pertes plus précises.

#### **3. Les cartes**

Les royaumes, provinces, bateaux et renforts ainsi que la magie sont représentés par des cartes. Ils y a quatre grands types de cartes : les Territoires, représentant les différentes provinces et capitales de Zargos. Les Royaumes, qui ne sont données qu'aux joueurs qui possèdent toutes les provinces ainsi que la capitale du dit royaume. Les cartes Magies, vertes ou rouges, en fonction de l'effet positif ou négatif du sort. Puis enfin les cartes Malédiction de Zargos qui devront être tirées à chaque tour et qui affligeront des malus aux joueurs de façon directe ou indirecte. On notera également la présence de cartes renforts et bateaux, considérées comme des cartes Territoires de manière à être distribuées discrètement lors de l'attribution de provinces. Toutes ces cartes pourront changer de propriétaire ou être remises dans leur tas d'origine.

#### **4. La négociation**

Après avoir obtenu leurs cartes Territoires, les joueurs auront la possibilité, dans un temps imparti, de se les échanger et de négocier entre eux leurs placements sur le plateau de jeu. Les cartes n'ont de valeurs que celles définies par les joueurs eux même en fonction de l'importance qu'ils y attachent. Le but de cette phase est de favoriser au mieux sa position sur la carte, sans pour autant trop dévoiler ses intentions à ses adversaires. Ce mécanisme est un élément important du jeu car il lui donne un aspect stratégique avant même que la partie n'ait réellement débuté.

#### **5. La pression du temps**

C'est peut-être le mécanisme le moins présent dans le jeu, mais malgré cela il reste assez important. En effet, on ne ressent la pression du temps seulement lors de la phase de négociation. Les joueurs ont exactement 10 minutes, pas une de plus, pour s'échanger leurs territoires. Le fait d'avoir restreint les négociations les oblige à en venir

directement au fait, sans perdre de temps, car plus il y a de joueurs, plus ils devront faire vite pour conclure chacune des propositions.

## **6. La stratégie**

Le mécanisme principal de Zargos est la stratégie. En début de partie, les joueurs devront choisir quelle race ils contrôleront, sachant que chacune possède des caractéristiques qui influenceront sur la manière de jouer. Ensuite les ils devront habilement répartir leurs forces dans les provinces qu'ils possèdent pour être en position de force, pour palier les éventuels envahissements de territoires ou encore pour renforcer leurs capitales, tout cela en prévision des futures batailles. Tout au long de la partie et à chacun de leur tour, les joueurs devront faire des choix stratégique, que ce soit pour décider d'une attaque, de la réorganisation et le renforcement de ses troupes, ou encore dans l'utilisation d'une carte magie. La stratégie est évidemment le point fort de ce jeu et surtout permet, malgré une grosse présence de l'aléatoire, de récompenser les joueurs les plus habiles et les plus calculateurs.

## **7. Les pions**

Comme dans tous les jeux de stratégie, s'il y a des troupes, elles sont forcément représentées par des pions. Zargos ne déroge pas à la règle et possède 2 catégories de pions. Les plus nombreux, à savoir les pions unités, dont le motif est propre à chaque race. Il y a les petits qui comptent comme 1 unité et les gros pour 5 unités. Il n'y a pas de limite quant au nombre de pions que peut disposer un joueur sur un territoire, mais il doit par contre toujours laisser au minimum 1 unité sur un de ses territoires. Lorsque les unités sont tuées lors d'un combat, on retire le nombre de pion équivalent et ils repartent dans la boîte du jeu. C'est également le cas avec les pions bateaux qui comment leur nom l'indique, représentent les bateaux dont disposent le joueur. L'intérêt des pions est de donnée une vue d'ensemble et de mieux juger l'importance de nos forces.

## **8. Les compétences**

Qui dit races, dit caractéristiques et dans Zargos cela signifie que la stratégie et la manière de jouer seront différentes en fonction de ces choix. Il y a deux grandes compétences : les Pouvoirs, propre à chaque races, qui peuvent avantager l'attaque, les déplacements, la manière de combattre ou encore de se réorganiser. Enfin, le point le plus important lors des choix de races, et qui déterminera la stratégie à adopter pendant la partie est les attributs de combats. Ils sont composés de la Vitesse qui représente la réaction lors des affrontements, de la puissance d'Attaque et de l'efficacité de la Défense. Le minimum étant 1 et le maximum étant 5 pour chaque attribut, les joueurs devront choisir selon leur style de jeu, sachant qu'une race qui est très rapide ne fait pas beaucoup de dégâts. Cette grande variété de compétences apporte en premier temps une plus grande part de stratégie quant au choix des races mais également des combats beaucoup plus détaillés qui permettent à la stratégie de palier l'aléatoire des lancers de dés. Enfin cela influera dans le comportement des joueurs en matière de placement, de réorganisation et d'assaut.

## **9. Les déplacements**

Il faut à bon escient, lors des phases d'attaque, de possession et de réorganisation se déplacer. Ce sont des actions très importantes qui prennent une dimension stratégique

pour la prise de provinces et les combats. Ceux-ci varient en fonction du terrain (mer, terre) mais aussi des facultés de chacune des races.

## **10. Le placement**

Stratégiquement important, le placement d'unités demande beaucoup de réflexion. Il faut tenir compte des déplacements de chacun, de la portée des coups suivant les races ainsi que l'endroit sur lequel est positionné l'ennemi. Car le placement a effectivement une importance lors des combats et les phases de réorganisation. Par exemple lorsque un joueur en attaque un autre qui est placé sur une capitale, le second fait un jet gratuitement faisant perdre des unités au premier, ce sont les pertes du à l'assaut.

## **11. La course/compétition**

Ce sont des notions importantes du jeu puisqu'elles permettent de déterminer qui de tous les joueurs remportera la partie. Elle est d'ailleurs renforcée grâce à nos nouvelles règles puisque Zargos a dorénavant une influence sur le monde et les joueurs, pénalisant ces derniers à chaque tour. La compétition quant à elle est directement liée à la victoire, aux affrontements entre joueurs et bien sur à l'implication de chacun dans le jeu.

## **12. Les bonus/malus**

Ils sont physiquement représentés par des cartes. Les bonus se matérialisent sous forme de pouvoirs magique (Un joueur peut empêcher n'importe quel autre joueur de faire une quelconque action durant un tour), d'ajouts d'unités ou de bateaux. Les malus se matérialisent sous forme de tempêtes qui amputent des unités aux joueurs, d'annulation de pouvoir des races, d'ajouts d'unités sur la province noire, d'annulation des pouvoirs des cartes, d'annulation de la phase de réorganisation et autres. Ils permettent principalement de casser la linéarité des tours et de déséquilibrer la partie le temps d'un tour.

## **13. Les transactions**

Elles sont liées à la phase de négociation et n'interviennent que lors de celle-ci. Les joueurs ont le droit de s'échanger leurs cartes bonus/provinces/unités durant cette période. Il n'y a pas de prix fixe du genre une carte province d'un territoire contre une carte province d'un territoire, une capitale contre une autre capitale. Il ne tient qu'au joueur de déterminer la valeur de ce qu'il possède suivant son placement et la nécessité du joueur qui souhaite la récupérer. C'est une phase très enrichissante qui permet de mettre à contribution d'autres mécanismes que ceux des Wargames habituel.

## **14. Les combats**

Le mécanisme le plus présent de Zargos, toutefois c'est aussi le plus complexe car il demande une excellente assimilation des calculs qui les régissent. Il fait appel à presque tous les autres mécanismes du jeu, aléatoire, dés, cartes, stratégie, pions, compétences, placement, compétition et anticipation. Ils demandent dorénavant grâce à nos modifications beaucoup plus de réflexion ainsi qu'une plus grande connaissance du jeu en général. On peut maintenant facilement élaborer toutes sortes de stratégies suivant la race que l'on possède. Par exemple une race avec beaucoup de vitesse peut attaquer un

faible nombre d'unités sans subir de dommage, alors qu'à nombre d'unités égales elle va logiquement s'incliner. Il est important de prendre en compte bien des paramètres lors de ces confrontations comme le terrain sur lequel se trouvent vos unités, le nombre d'unités engagées dans le combat, le pouvoir de votre race et celui de votre adversaire, de même pour les caractéristiques de vos peuples ainsi que les cartes bonus potentiellement acquises. Une bonne gestion des affrontements avec vos ennemis vous permettra d'accéder plus vite à la province noire.

## **15. L'anticipation**

C'est une des clés de la victoire, pouvoir lire les intentions de vos adversaires est une arme redoutable. Or logiquement comme dans la plupart des jeux de ce calibre il est important de réfléchir aux conséquences des actions de vos concurrents, ainsi qu'à ce qu'ils projettent de faire tout en essayant d'être le plus rapide pour les contrer.

## **16. Le plateau/aire de jeu**

Il est le support de la bataille qui oppose les joueurs. Les provinces sont agencées en cercle autour de la Cité Interdite, Zargos. Elles peuvent avoir des frontières communes ou bien être séparées par des mers. Dans le second cas pour celles qui sont trop éloignées il faut obligatoirement utiliser des bateaux pour s'y rendre.

## **17. Tour de jeu**

Les parties de Zargos sont séquencées en 5 phases bien distinctes et ordonnées. La première consiste à tirer une carte « Malédiction de Zargos ». Une fois ce tour terminé, les joueurs, suivant l'ordre prédéfini (par les dés en début de partie ou lors du compte des points), jouent le tour d'attaque et de réorganisation. Lorsque tous ont effectué cette partie là, ils doivent compter leurs points en fonction des provinces possédées et peuvent acheter, toujours suivant un ordre bien déterminé, leurs renforts. La 4<sup>e</sup> phase consiste à distribuer des cartes Magies aux joueurs pouvant en posséder ainsi que de répartir les cartes Territoires à leurs nouveaux propriétaires. Enfin, le dernier tour, mais non des moindres, autorise les joueurs à placer leurs renforts dans les provinces ou capitales possédées. Le fait d'avoir décomposé la partie en 5 phases permet aux joueurs de se concentrer sur chacune d'elles pour mieux calculer leur stratégie. Dans la mesure où chaque tour se fait dans un ordre variable et défini par le déroulement de la partie, chacune de ces phases sont capitales et doivent être incorporées dans la stratégie des joueurs.