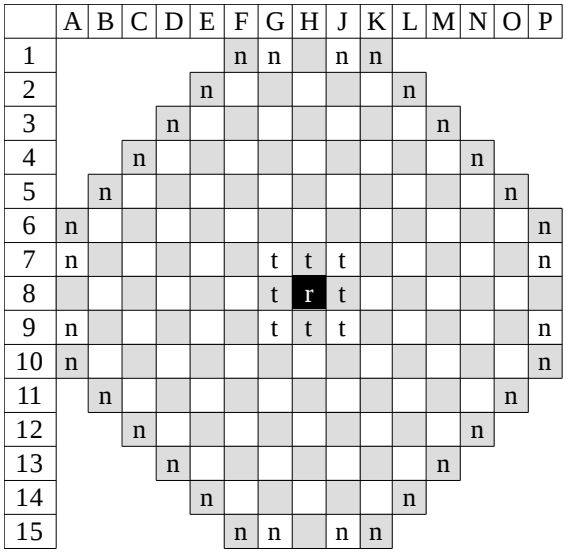
Thud
Les règles du Grand Jeu
écrites par le Thudmeister Trevor Truran

Thud, le jeu

Copyright 2001, Terry Pratchett, Trevor Truran et Bernard Pearson.

Aucune partie de ces règles, de ces plans de jeux, ou de ces designs ne peut être reproduite sans la permission expresse des tenants du copyright.

Disposition du jeu



Nains 32 (n). Trolls 8 (t). Rocher central 1 (r).

Une partie

Une partie de Thud consiste en deux batailles, et le résultat est déduit de la combinaison des résultats de chaque bataille.

Le joueur contrôlant les nains lors de la première bataille sera chargé des trolls dans la deuxième, et vice versa. À partir de maintenant les mots « nains » et « trolls » indiqueront aussi bien les pièces que le joueur qui les contrôle.

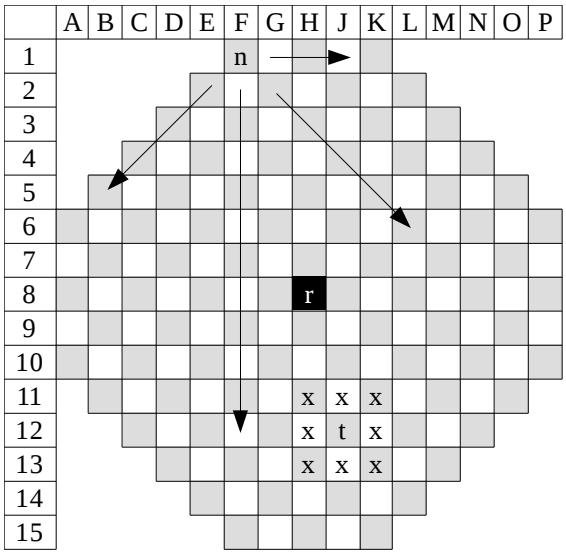
Mouvements

Les joueurs bougent chacun une pièce à tour de rôle. Les NAINS jouent les premiers.

Un NAIN se déplace de n’importe quelle distance en ligne droite (devant, derrière, sur le côté ou en diagonale). Comme un nain bouge rapidement, il peut finir son déplacement sur une case adjacente

à un troll sans être capturé. (Les trolls ne voient rien dans la proximité de leurs genoux.)

Un TROLL marche pesamment, il avance d'une case dans n'importe quelle direction (devant, derrière, sur le côté ou en diagonale).



Le nain en F1peut bouger horizontalement, disons en K1, verticalement n'importe où jusqu'en F15, en diagonale en direction de B5 ou vers L6 et au-delà.

Le troll en J12 peut bouger vers le haut en H11, J11 ou K11, à gauche en H12, à droite en K12 ou en bas en H13, J13 ou K13 (sur le diagramme, tous les petits « x »).

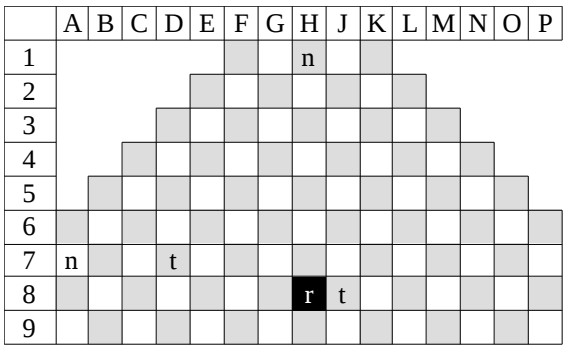
AUCUNE PIÈCE NE PEUT PASSER PAR-DESSUS UNE AUTRE PIÈCE.

Le nain en A7 ne peut pas aller directement au-delà de C7 à cause du troll en D7.

Aucune pièce ne peut se poser sur, ni passer par-dessus, le rocher central.

Le troll en J8 ne peut pas aller en H8. Le nain en H1 ne peut pas descendre en H9, par exemple, à cause du rocher en H8.

Le rocher central en H8 n'appartient à aucun joueur et ne peut pas être déplacé, mais il peut être une pièce d'importance stratégique.

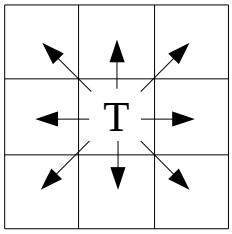


La capture

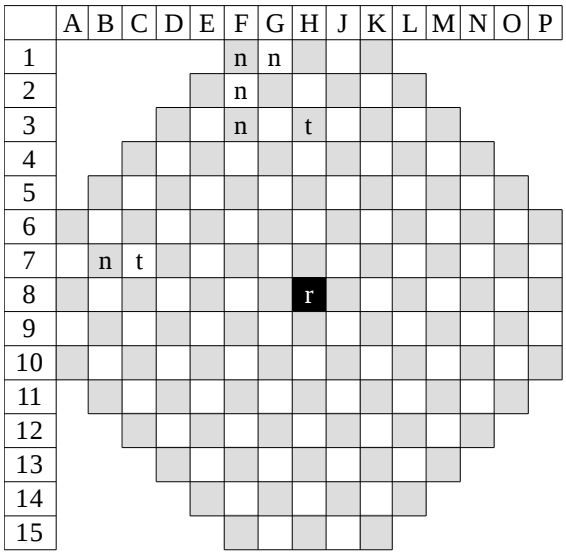
La capture n’est pas obligatoire.

Les captures se font en ligne droite, y compris en diagonale.

Un troll capture un ou plusieurs nains en se déplaçant vers une case adjacente au(x) nain(s).



Les nains capturés sont retirés du plateau. Le troll doit bouger pour faire une capture ; il ne peut pas simplement démolir un nain qui est déjà à côté de lui.



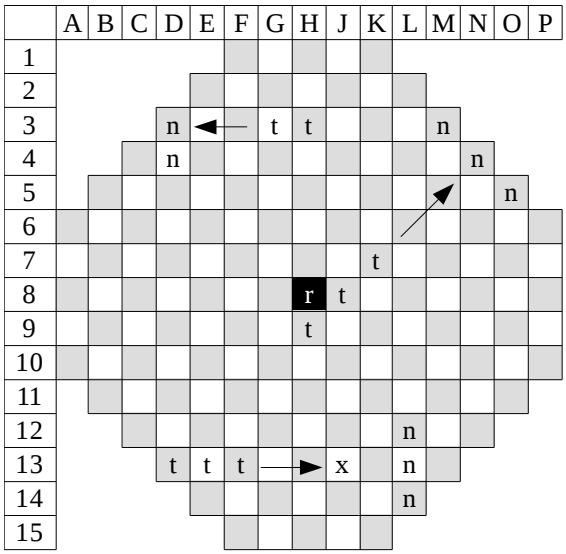
Le troll en H3 peut capturer un nain en se déplaçant en H2, il prend alors le nain en G1 ; ou deux nains en bougeant en G3 (et en écrasant les compagnons en F3 et F2) ou il peut capturer les quatre nains en allant en G2.

Si le troll en C7 veut capturer le nain en B7, il doit bouger en B6, C6, B8 ou C8. Il ne peut pas prendre le nain sans bouger.

Les trolls peuvent aussi faire une capture en formant une ligne continue. Au lieu d’un mouvement

ordinaire, le troll qui est à l'avant est poussé dans le dos par les autres trolls, qui restent à leur place. Le troll poussé avance directement d'autant de cases (ou moins) qu'il y a de trolls dans la ligne (*voir diagramme ci-dessous*).

Un troll ne peut être poussé que pour faire une capture. Il ne peut pas utiliser la poussée comme mouvement normal. Rappelez-vous, les trolls capturent en atterrissant À CÔTÉ d'un ou plusieurs nains. Ils n'atterrissent pas sur une case occupée par un nain.



Il y a deux trolls alignés en G3 et H3. Donc le troll « de devant » en G3 peut être poussé de deux cases et atterrir en E3. Il tombe donc à côté de deux nains qui sont capturés.

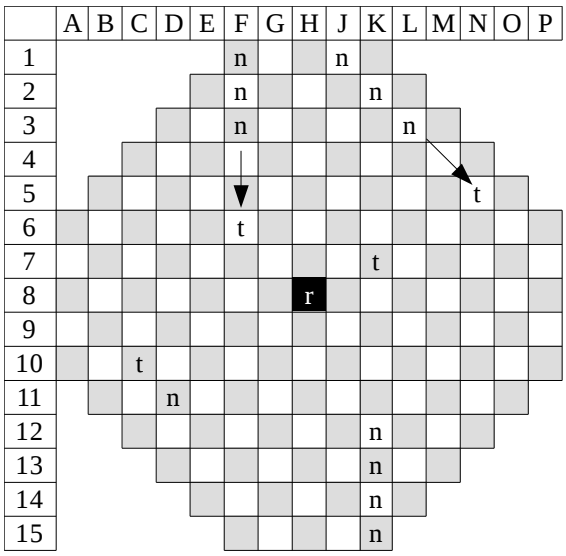
Le troll en K7 est à l'avant d'une ligne de trois trolls, donc il peut se déplacer d'une à trois cases. Ici il peut avancer de deux cases en M5 et capturer le nain en N4.

Le troll en F13 ne peut pas être poussé vers l'avant. Il peut avancer de trois cases au mieux, et il ne ferait aucune capture en arrivant en J13.

Un nain capture en s'appuyant sur une ligne ininterrompue de nains visant un troll. Le premier nain se jette sur le troll pour l'attaquer. Le troll est retiré du jeu et le nain occupe sa case.

Mais ATTENTION : l'attaque ne peut avoir lieu que si la distance entre le nain de devant et le troll est inférieure au nombre de nains formant la ligne.

Par exemple, 4 nains peuvent lancer une attaque sur un troll s'il y a 0, 1, 2 ou 3 cases vides entre eux.



Les trois nains en F1, F2, F3 ne sont séparés du troll en F6 que de deux cases vides. Le nain de devant est jeté (pas littéralement, bien sûr) de F3 jusqu'en F6, il atterrit sur le troll qui est capturé et retiré du jeu.

De même, la ligne de nains en J1, K2, L3 n'est qu'à une case vide du troll en N5. Le nain en L3 peut bouger en N5 et capturer le troll.

Le troll en K7 ne peut pas être attaqué par le nain de devant de la ligne de quatre de K12 à K15 parce qu'il y a quatre cases entre le nain attaquant et le troll et seulement quatre nains dans la ligne.

Un nain tout seul peut attaquer un troll juste à côté de lui (1 nain, distance 0) si le troll est assez malchanceux pour se faire attraper. Donc le nain en D11 peut capturer le troll en C10.

Les nains ne peuvent pas faire un mouvement normal et capturer dans le même tour.

Autrement dit, les nains doivent soit faire un déplacement, soit jeter un nain pour faire une capture, mais jamais les deux en même temps.

Rappelez-vous : pousser et jeter des créatures se fait en ligne droite, y compris en diagonale.

La bataille se termine…

… quand les joueurs s'accordent pour dire qu'on ne pourra pas faire plus de captures. (Cette situation inclut bien sûr celle où l'un des joueurs n'a plus de pièces !)

S'ils ne se mettent pas d'accord, la bataille continue jusqu'à ce qu'un accord soit conclu.

La décision de terminer une bataille ou de continuer à jouer est une partie vitale du jeu.

Une fois la fin de la bataille décrétée, le nombre de points de chaque joueur est calculé selon le nombre de pièces qui restent à chacun.

Résultat de la bataille

Chaque joueur marque des points pour les pièces qui restent sur le champ de bataille.

Chaque NAIN compte pour un point. Chaque TROLL compte pour quatre points.

La marge du gagnant est la différence entre les scores des joueurs.

Si la bataille finit avec cinq nains et deux trolls les scores sont :

Nains 5 – Trolls 8 (2x4)

Le joueur commandant les trolls gagne de trois (8-5).

S'il était resté cinq nains et un troll, le joueur commandant les nains aurait gagné de un.

Si les deux joueurs ont le même nombre de points, alors la bataille est nulle et aucun point n'est conservé pour la suite.

Le résultat de la première bataille est noté et conservé par le joueur lors de la seconde bataille.

Dans cette seconde bataille, les joueurs changent de rôle : le commandant des nains devient le commandant des trolls et vice versa.

Résultat du jeu

Le joueur ayant le plus grand nombre de points après les deux batailles est le gagnant du jeu, et la différence de points indique de combien on a gagné.

Le match est nul si les deux joueurs ont exactement le même nombre de points.

Les premières parties

Comme le jeu s'appuie sur la capacité des joueurs à manipuler deux forces différentes avec des mouvements et des méthodes de capture différents, il est probable que les premières parties seront à l'avantage d'un des joueurs. Les tactiques vont ensuite s'affiner, les plans de bataille vont se former, le jeu sera alors plus serré et les parties plus longues.

Faites pousser les nains

Le commandant des nains ne doit être obsédé que par un but : former un bloc solide de nains. Il/elle devra volontairement sacrifier des nains, ou faire le lâche et fuir, pour obtenir le seul résultat souhaitable en première partie du jeu : un BLOC COMPACT de nains qui peuvent retenir une attaque de n'importe quelle direction.

Ce résultat ne sera atteint qu'à travers le sacrifice : des nains doivent joyeusement se jeter sur le chemin d'un troll en déplacement en une action désespérée pour le bien commun de la phalange construite derrière eux.

Le principal avantage des nains est leur mobilité. Les nains peuvent foncer dans tous les sens, et rapidement déplacer le centre d'activité du jeu d'une région du terrain à une autre.

Bien qu'une ligne de nains puisse attaquer un troll, il est assez facile d'éviter l'attaque. Les trolls ne sont donc pas prêts d'être battus par une série d'attaques en lignes simples.

Sans former de bloc, les nains seront pris un par un et décimés par leurs opposants, plus puissants. Pour les nains, l'union fait la force.

Argument massue

Commander les trolls est une affaire bien plus simple. Les options sont : former des lignes de

poussée et capturer autant de nains que possible ; attaquer le bloc de nains tandis qu'il est encore petit et l'empêcher de devenir trop fort ; ou un mélange des deux.

Quand les nains ont formé un bloc compact, il devient difficile pour les trolls de faire encore des attaques, donc ils doivent avoir engrangé autant de points que possible avant l'offensive des nains.

Le Thud de la Vallée de Koom

Un jeu rapide qui reconstitue la bataille antique

Les règles officielles

compilées et annotée par le Thudmeister T. Truran

Le Thud de la Vallée de Koom

Copyright 2004/2005 Terry Pratchett, Trevor Truran et Bernard Pearson

Aucune partie de ces règles, de ces plans de jeux, ou de ces designs ne peut être reproduite sans la permission expresse des tenants du copyright.

Un jeu

Chaque Jour de la Vallée de Koom, les nains et les trolls viennent de tout le Disque à l'emplacement original de la bataille. Cependant ce n'est pas pour une simple reconstitution : il s'agit de régler les vieux comptes une fois pour toutes.

À cette occasion, les nains tentent de sortir de la Vallée de Koom avec le Rocher. Ils pensent qu'un de leurs antiques cubes parlants qu'ils cherchent depuis des années y est caché.

Les trolls tentent de les en empêcher, non pas parce qu'ils savent ce qui est dans le Rocher, mais parce qu'ils refusent que les nains enlèvent un quelconque monolithe, qui pourrait très bien être le grand-père d'un troll en train de méditer tranquillement.

L'objet du jeu

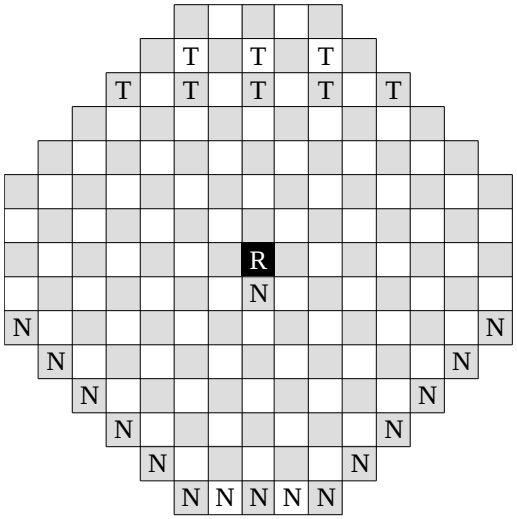
Pour que les nains gagnent ils doivent pousser le rocher à l'autre extrémité de la vallée, sur l'une des cinq cases du côté opposé du plateau, là où se tient le commandant troll. Pour que les trolls gagnent, ils doivent capturer le rocher en plaçant trois trolls dans des cases adjacentes au rocher (dans toutes les directions, y compris en diagonale). Si aucun joueur n'atteint son objectif, le match est nul.

Le plateau du Thud de la Vallée de Koom

Équipement

- Plateau de Thud

- Huit trolls (T)
- Seize nains (N)
- Le rocher (R). UTILISEZ LA PIERRE DE THUD POUR CETTE PIÈCE.



Mouvements

Les nains commencent.

Un troll peut bouger d'une, deux ou trois cases en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Un nain se déplace de n'importe quelle distance en ligne droite, horizontale, verticale ou en diagonale. Aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre pièce, y compris le rocher.

Le rocher ne peut être déplacé que par les nains (au lieu de bouger un nain). Il ne peut bouger que d'une case à la fois dans toutes les directions. Pour être bougé il doit être dans une case adjacente à un nain et il doit aussi atterrir dans une case adjacente à un nain.

Captures

Un troll capture un nain en le piétinant. Il bouge en ligne droite depuis une case près du nain, passe par-dessus celui-ci et atterrit dans la case juste après. Le nain piétiné est retiré du jeu.

Plusieurs captures peuvent être faites dans le même mouvement et un changement de direction est permis entre les captures.

Les nains capturent un troll en bougeant un nain de sorte que le troll est piégé entre deux nains dans une même ligne (y compris en diagonale). Les trois pièces, deux nains et un troll, doivent être sur la même ligne.

Si le nain qui vient de bouger a piégé un autre troll dans la même ligne entre lui et un autre nain, ce troll est lui aussi capturé.

Le rocher ne participe pas aux captures.

Une pièce peut être bougée et posée entre deux pièces opposées. Les captures ne sont faites que quand le joueur qui capture bouge une pièce. Le rocher peut être déplacé près de trois trolls sans être capturé. Il ne sera capturé que si un troll bouge.