

Playmobil Battle

Les règles du jeu

Introduction

Playmobil battle est un jeu créé bénévolement, vous permettant de donner une nouvelle dimension à ce célèbre jeu de figurines. Ces règles peuvent s'adapter à tous les univers de batailles de playmobil existants.

Dans ces batailles, vous pourrez aller d'un simple affrontement entre quelques figurines à des grandes batailles épiques si vous disposez d'assez de personnages. De l'assaut de forteresse du Moyen-âge à la chasse au trésor en passant par les batailles navales entre pirates, la seule limite est votre imagination.

Ce jeu a été pensé pour permettre au petits et grands de partager un bon moment ludique autour des playmobils. Notez que ces règles du jeu peuvent être adaptées pour tout autre jeu de figurines qui permettent de créer des batailles comme les lego ou les petits soldats. Dans le cas de l'utilisation des lego par exemple, vous pouvez reprendre les mêmes règles mais diviser les distances de mouvement par 2 (14 cm pour un playmobil et 7 pour un lego, et le double pour les chevaux et véhicules).

Mise en place:

Pour jouer il vous faudra **des dés à six faces classiques (D6)**, idéalement une dizaine pour limiter les lancers mais 1 ou 2 dés piqués dans un jeu de société feront tout aussi bien l'affaire (pensez à les remettre après !).

Il vous faudra aussi une **règle graduée en centimètre** ou un mètre ruban pour les distances de mouvement des figurines et véhicules. Vous pouvez aussi fabriquer des petites règles en carton, papier ou bois mesurant la distance de mouvement souhaitée (14 cm pour les playmobils).

Ensuite vous choisissez un univers (pirates, chevaliers, romains, vikings, policiers...) et vous pouvez utiliser des décors playmobils (maisons, bateaux, châteaux, îles...). Une fois l'aire de jeu aménagée au sol ou sur une table, choisissez vos combattants, l'idée est que le combat soit équilibré si possible, sauf si vous souhaitez rendre la tâche plus compliquée pour un des joueurs.

Déroulement de la partie:

Une fois les deux camps installés, vous allez pouvoir lancer le jeu. Les tours de jeu se déroulent dans l'ordre suivant:

1- Lancez un dé par joueur, le plus haut résultat commence.

2- Machines de guerre

Si vous avez des machines de guerre dans votre partie, elles tirent en premier. Choisissez une cible, la machine tire. La puissance des machines de guerre permet d'ignorer les protections. Si le joueur obtient 4 ou plus avec son dé, c'est forcément une réussite. Dans le cas contraire, le tir est manqué. Si le tir est réussi, la cible est blessée sauf si elle obtient un 6 à son jet pour se sauver, on considère alors que dans un saut héroïque, le personnage a esquivé le projectile. Tout autre résultat qu'un 6 est un échec. Si le personnage a 1 seul point de vie, il est considéré comme éliminé et est retiré du jeu.

Les machines de guerre concernées : Catapultes, balistes, canons, lance missiles...

3- Mouvement

Le joueur 1 avance ses figurines individuellement de 14 cm maximum, dans la direction de son choix. S'il arrive au contact d'un ennemi il peut alors se lancer dans un combat au corps à corps, si l'ennemi est encore trop loin, vous pouvez lui tirer dessus avec les figurines ayant une arme à distance (Fusil, arc, arbalète, pistolet...).

Les chevaux et véhicules motorisés se déplacent de 28 cm maximum. C'est valable pour les voitures, motos, chevaux, charrettes... Les bateaux à rames et à voile ne se déplacent que de 14 cm comme les piétons.

4- **Tirs**

On résoudra toujours les tirs avant les combats au corps à corps. Si une figurine ennemie vous attaque et arrive au corps à corps, vous pouvez riposter avec un tir si vous avez une arme de tir avant que le combat au corps à corps commence. Avec un peu de chance, vous abattrez l'adversaire avant qu'il ne vous atteigne.

Si vous avez une arme de tir et que vous n'êtes pas encore au corps à corps, vous pouvez tirer sur une figurine visible et située à moins de 28cm de votre personnage.

Pour lui tirer dessus vous lancez un dé, sur un 4 ou plus, le tir est réussi. L'adversaire qui se fait tirer dessus lancera alors un dé à son tour pour tenter de déterminer si son armure ou gilet pare balle l'a sauvé. Sur un 5 ou plus, l'armure a sauvé le porteur. Sauf dans le cas des chevaliers en armure lourde qui eux réussiront ce jet sur un 4 ou plus.

Si la cible est derrière une muraille, un muret ou une palissade, vous ne la toucherez que sur un 5 ou plus.

Dans le cas d'un tir de riposte face à un adversaire vous fonçant dessus pour arriver au corps à corps, vous réussirez votre tir sur un 5 ou plus seulement car on considère que votre personnage se précipite à tirer et peut donc moins bien viser. L'adversaire pourra alors quand même tenter son jet d'armure sur 5 ou plus (4 ou plus pour un chevalier lourdement protégé).

Si un tir est réussi et n'est pas sauvé par le jet d'armure, la figurine perd 1 point de vie et s'il n'en a qu'un elle est retirée du jeu comme perte.

5– **Corps à corps**

Une fois tous les tirs résolus, on va passer au combat au corps à corps.

Vous lancez chacun un dé. Le plus haut résultat gagne le duel. Celui qui perd le duel doit lancer un dé pour voir si son armure le sauve de la blessure.

Si le personnage qui blesse est muni d'une arme de corps à corps (lance, épée, poignard, dague, masse...) le joueur touché par l'attaque devra réussir un jet de dé de 5 ou plus pour être sauvé de la blessure.

Si le personnage qui blesse est muni d'une arme de tir (pistolet, fusil, arc, arbalète...) on considère que le coup porté un moins dangereux qu'une lame. Le joueur touché devra alors réussir un jet sur un 4 ou plus pour s'en sortir indemne.

ATTENTION:

Si votre personnage a plusieurs points de vies (en général le chef de votre armée / camp) vous devez penser à matérialiser les vies perdues. La plupart du temps on dit que le chef / capitaine / roi dispose de 3 points de vie pour montrer sa supériorité au combat. S'il perd un point de vie, vous pouvez soit poser un dé sur la face « 2 » pour indiquer qu'il n'a plus que 2 points de vies. Ou alors poser un jeton près de lui pour indiquer qu'il a subi une blessure (le noter sur une feuille près de vous est aussi une solution pratique). Une fois que le personnage a perdu tous ces points de vie, il est retiré du jeu comme perte.

Conditions de victoire:

Le camp qui a perdu tous ces guerriers est perdant. Vous pouvez aussi jouer une capture d'objectif, par exemple si le camp qui attaque atteint le roi / un coffre au trésor ou un lieu précis, il est déclaré vainqueur, même si le camp défenseur n'est pas anéanti.

Ces règles sont une base de jeu, vous pouvez les modifier et améliorer à votre goût pour rendre le jeu plus complexe ou amusant.

Règles spéciales:

Vous pouvez définir des règles spéciales. Par exemple dans le cas d'une bataille navale, un guerrier devra réussir un jet de dé sur 4 ou plus pour réussir à aborder la bateau adverse. S'il fait moins de 4, il rate son abordage et tombe à l'eau. Il devra alors réussir un nouveau jet à 4 ou plus pour remonter sur SON navire et retenter un abordage.

Vous pouvez aussi corser le jeu en ajoutant des requins. Si le personnage tombe à l'eau, il doit réussir un jet de 4 ou plus sinon il se retrouve en combat contre un requin féroce qui sera considéré comme un adversaire muni d'une arme de corps à corps et possédant 2 points de vie.

Si vous ajoutez des animaux ou autres créatures féroces au combat, vous pouvez définir leurs caractéristiques. On considérera qu'ils sont équipés d'une arme de corps à corps. Un dinosaure pourra alors avoir 5 points de vie, un ours ou un lion 3 points de vie, un chien 1 point de vie... Laissez votre imagination animer ces créatures et les rendre aussi dangereuses que vous le souhaitez.

Vous pouvez aussi déterminer des tests à réussir. Par exemple si vous utilisez un bélier pour détruire une porte, la porte est considérée comme ayant 5 points de vie et ne peut être blessée que par le bélier sur un jet de 4 ou plus sans jet d'armure en cas de réussite.

Un assaillant souhaitant utiliser une échelle pour grimper sur une muraille devra réussir un jet de 4 ou plus pour monter. En cas d'échec il restera coincé en bas.

Une tour de siège par contre ne nécessitera pas de jet, elle est considérée comme un escalier. Mais elle doit partir du bord le plus éloigné de l'objectif et devra atteindre la muraille en se déplaçant de 14 cm par tour comme un piéton.

Il ne vous reste plus qu'à vous amuser !

Ce jeu est une création bénévole sans aucun lien avec une entreprise. Il a été créé par des passionnés et ne peut être vendu ! Vous pouvez imprimer ce document pour votre usage personnel mais vous ne pouvez pas le commercialiser !

Association Les Brumes d'Isha

<https://lesbrumesdisha.com/>

