

Règle d'activation avec cartes pour **MARMITAGES**

Matériel

Un jeu de 54 cartes classique.

Préparation

Séparer le jeu en deux pioches identiques, une **rouge** et une **noire** ; chacune est soigneusement mélangée puis attribuée à un camp et posée face cachée auprès du joueur.

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur constitue ou reconstitue une main en piochant des cartes qui complètent sa donne éventuellement conservée du tour précédent.

Notion de Ligne de Bataille

En termes de jeu, une **Ligne de Bataille** (LdB) correspond à un segment transversal occupé même partiellement par le joueur, c'est à dire comportant **au moins un secteur** contenant une ou plusieurs de ses unités.

La LdB contenant les éléments de pointe les plus proches du bord de table adverse est appelée **première ligne**, et celle la plus proche du bord de table du joueur est appelée **réserve**.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a déployé ses unités sur deux Lignes de Bataille seulement, au risque de restreindre ses choix d'activation comme cela est détaillé plus loin.

Constitution de la main

La main est constituée du nombre de cartes correspondant au nombre de LdB contrôlées par le joueur au début de chacun de ses tours de jeu. Au premier tour de jeu, le joueur **attaquant** bénéficie d'une carte supplémentaire ; par exemple, s'il a déployé ses troupes sur trois lignes de bataille, il constituera une main de quatre cartes.

Si en cours de partie un joueur se retrouve par inadvertance avec un nombre de cartes supérieur au nombre requis, la ou les cartes excédentaires sont immédiatement prélevées au hasard par le joueur adverse et défaussées.

Défausses

Chaque joueur doit prévoir auprès de sa pioche deux emplacements pour ses **défausses** : un pour les cartes défaussées de manière définitive, et un pour les cartes défaussées temporairement.

Les cartes défaussées sont posées **face visible**.

Rôle des cartes

Cartes d'activation :

Les cartes 2 à 10 sont employées pour activer les LdB du joueur ; leur chiffre correspond au nombre d'unités qui pourront être activées dans la LdB désignée.

Procédure : le joueur abat une carte de son choix, et désigne la LdB correspondante puis joue les unités activées. Par exemple, si le joueur abat un « 3 », seules trois unités dans la LdB désignée pourront bouger puis combattre, les éventuelles autres unités présentes dans la LdB restant inactives durant ce tour.

Une seule carte par tour peut être attribuée à une et une seule LdB ; les éventuelles unités non-activées peuvent être identifiées par un petit marqueur pour mémoire.

Le joueur commence par activer sa 1ère ligne, puis sa deuxième, etc. en finissant par sa réserve, en fonction des cartes dont il dispose. Bien évidemment, une unité qui se replie dans un secteur arrière ne pourra pas être jouée une seconde fois si cette LdB est ensuite activée.



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a attribué un « 7 » à sa 1ère ligne, un « 9 » à sa seconde, et un « 4 » à sa réserve. Une unité de 1ère ligne n'est pas activée et est identifiée par un marqueur rouge.

Une fois jouées, les cartes d'activation sont défaussées, selon le cas dans la zone « temporaire » ou dans la zone « définitive » :

- ➔ Les cartes « 10 » sont défaussées de manière définitive ; une fois les deux cartes « 10 » jouées, c'est au tour des cartes « 9 », et ainsi de suite à rebours jusqu'à la fin de la partie.
- ➔ Les autres cartes sont défaussées temporairement : quand la pioche est finie, les cartes de la défausse « temporaire » sont battues pour constituer une nouvelle pioche.

Les cartes d'événements :

- « **Pénurie de munitions** » (Valets) : les unités ennemies contenues dans le secteur désigné ne pourront pas **combattre** dans la séquence consécutive du joueur adverse.
- « **Pénurie d'approvisionnement** » (Dames) : les unités ennemies contenues dans le secteur désigné ne pourront pas **bouger** dans la séquence consécutive du joueur adverse.
- « **Mutinerie !** » (Rois) : les unités ennemies contenues dans le secteur désigné ne pourront **ni bouger ni combattre** dans la séquence consécutive du joueur adverse.

- « **Assaut général !** » (Joker) : **toutes les unités** amies contenues dans la LdB désignée peuvent être activées.
- « **Surplus d'artillerie** » (As) : en jouant cette carte, le joueur peut soit effectuer ses *tirs de barrage d'interdiction* (règle additive 16) au coût d'un seul PA par tir, soit rajouter **1d6 PA** supplémentaires à son stock de munitions d'artillerie.

Une fois jouées, les cartes d'événements sont défaussées dans la défausse **temporaire**.



Dans l'exemple ci-dessus, les deux unités situées dans le secteur désigné comme subissant une « pénurie de munitions » ne pourront pas combattre dans leur séquence d'action, mais pourront être déplacées si elles sont activées.

Pour mémoire, les unités affectées par une carte d'événement adverse peuvent être identifiées dans la séquence de jeu consécutive par un marqueur, par exemple :

- **Jaune** pour une pénurie de munitions,
- **Vert** pour une pénurie d'approvisionnement,
- **Rouge** pour une mutinerie.

Attention : les unités qui ne combattent pas restent susceptibles d'être éliminées au même titre que les autres si elles occupent un secteur impacté par un combat défavorable.

Résumé :

Dans sa séquence de jeu, le joueur peut :

- attribuer les cartes d'activation de sa main à ses LdB ; une fois les LdB activées, les cartes correspondantes sont défaussées au fur et à mesure,
- jouer une ou plusieurs cartes d'événement en indiquant au joueur adverse le ou les secteur(s) éventuellement impacté(s) ; une fois jouées, les cartes d'événement sont défaussées,
- conserver en main une ou plusieurs cartes en vue d'une utilisation ultérieure ou pour bluffer l'adversaire,
- défausser une ou plusieurs cartes jugées inutiles.

<http://regles.wargames.monsite-orange.fr>