

CLASH ! – L'autre jeu d'histoire.



« CLASH ! » est un système de jeu d'Histoire avec figurines qui se place comme un pont entre joueurs de niveau, d'expérience et même de de périodes différentes. « CLASH ! » ne prétend pas être une règle « meilleure » ou plus historique qu'une autre. Il ne manque pas, par ailleurs, d'excellentes règles qui vous permettront de recréer des batailles historiques dans le plus grand détail.

« CLASH ! » n'a pas non plus vocation à être utilisée en compétition, ni par des joueurs faisant passer leur volonté de vaincre avant celle de passer un bon moment amical avec leur adversaire. Pour prévoir et prévenir toute contestation, tout en gardant un minimum de vraisemblance, elle devrait être BEAUCOUP plus longue.

« CLASH ! » ne place pas le joueur dans la peau d'un général

en chef qui voit se dérouler passivement le plan qu'il a conçu au départ avec peu ou pas de possibilités de le faire évoluer. Le joueur incarne au contraire toute son armée et prend des décisions à la place de chaque officier. Des règles d'ordre seront prochainement proposées en option dans un supplément pour ceux qui préfèrent mettre l'accent sur la chaîne de commandement.

« CLASH ! » ne met pas l'accent sur les formations de combat. Vous verrez à l'usage que dans l'essentiel des cas, adopter une formation historique est tout simplement la meilleure manière et la plus efficace de placer vos unités.

« CLASH ! » se veut avant tout facile à apprendre, amusante, facile à jouer, ouverte à tous. L'idée est de poser les figurines dont vous disposez sur la table et de jouer contre n'importe quel adversaire contemporain ou non.

Comment ça marche ?

Il s'agit d'un jeu en alterné interruptible. Chaque joueur est tour à tour en phase, mais l'autre joueur peut interrompre la phase de l'autre pour réagir. Le joueur en phase possède plusieurs actions par unité. Chacune de ces actions lui permet soit de bouger, de se redéployer ou de tirer. L'autre joueur n'a qu'une action par unité, à lui de l'utiliser à bon escient : contre mouvement, redéploiement ou tir pour clouer le mouvement ennemi ? A lui de choisir... Puis on inverse les rôles.

Une seule règle de l'homme des cavernes à l'aviation ? C'est pas une usine à gaz ?

Pas pour le joueur. Ça a demandé aux développeurs beaucoup de recherches et de tests, mais quelle que soit l'époque de vos figurines, ce sont toujours les mêmes mécanismes : on choisit son type d'action, on l'exécute selon les facteurs de la figurine, on passe à l'unité suivante sauf si le partenaire vous interrompt.

Y a t il des listes d'armées ?

Il y en a déjà des dizaines, et de nouvelles sont ajoutées chaque jour. De plus il est possible de se faire créer des listes sur mesure selon ses figurines.

Où la trouver, combien coute-t-elle ?

Elle est gratuite, ainsi que les listes. Mais il est possible et souhaitable de faire un don, même modique, pour garder la motivation des auteurs intacte. Surtout si on veut des conseils sur les listes ou les scénarios.

Le site de la règle et des listes est :

ac.bondurand.com