

Reportage de Sud info TV.

Frédéric crée « Les Luites Seigneuriales », son propre jeu de plateau à Hannut : « C'est très addictif, on peut y passer des heures ! » (vidéo)

Lors des « 15 heures de jeux », Frédéric Warnant, de Hannut, a présenté « Les Luites Seigneuriales », un jeu de stratégie retraçant la vie des seigneurs occidentaux pendant le Moyen-Âge. Véritable passionné, il l'a conçu seul, du début à la fin. Vidéo consultable sur le net « Sud info : Les luites seigneuriales »



Frédéric a mis 10 ans (début 2015) pour peaufiner les règles de son jeu. - C.Q.

Infos : Warnant Frédéric

Contact : +32 (0) 472/484322

Mail : jeux.warnant.frederick@gmail.com

Recherche actuellement un éditeur (et dessinateur) spécialisé dans les jeux « EXPERT GAMING » et s'y connaissant bien en illustration médiévale.

Présentations officielles : 2x la nuit du jeu au Brussels game festival (1 des 5 dernière table encore pleine à la fin de la nuit) ; les 15 H de jeu aux ludistes hannutois, la nuit du jeu lors des 20 ans de la case départ LLN ; et beaucoup d'autres dans différents clubs (Golden meeple, Cap-club, Plait-il...).

Mention générale des bêta-testeurs : Bon à excellent jeu.

Présentation

Type de jeu :

- Epoque médiévale (début IVX siècle).
- *Gestion* : 10 ressources différentes et 3 spéciales (trésorerie, bonheur et influence).
- *Développement* : Seigneurs (+ mariage), seigneuries (châteaux, bâtiments) et domaine seigneurial (tenures sur plan hexagonale).
- *Stratégie* : commerciale, militaire et politique (guildes). Avec les extensions : faveurs, reliques / routiers, maisons fortes, troupes élites et 1 joueur peut jouer le Félon.

Catégorie :

- *Hard gaming* : version normale (7 mécaniques de jeu).
- *Very hard gaming* : avec extensions (10+ mécaniques de jeu).

Nombre de joueurs et âge :

- A partir de 13 ans.
- De 2 à 5 mais préférentiellement de 3 à 5 (6 max avec extension).

Durée de jeu :

- Au choix entre 4 à 8 tours de jeu (9 phases/tour).
- Partie courte : +-3h. Aucunes extensions permises.
- Partie longue : +- 5h. Rajouter 1h avec les extensions.

Points forts : (avis des joueurs repris)

- Plusieurs modes de jeu différents (court, long, tactique, parangon de vertus, ...) dépendant du temps dont vous disposez.
- Peu d'inactivité par tour grâce aux « phases alternées et simultanées ».
- Peu de hasard (aucun jet de dé), quasi que du choix stratégique sauf tirage carte.
- Multi deck building stratégique (offensif, défensif, siège, raid, ...).
- Liberté totale de développement du Seigneur (bon ou méchant, militariste ou expansionniste, commercial ou voleur, ...) avec un bon équilibrage.
- Historique et termes médiévaux avec fascicule explicatif.

Réponses aux interrogations BGF 2024 :

- Concernant le sexisme apparent des caractéristiques de départ plus faibles de Elianore la belle / aux seigneurs, c'est voulu. Cela est compensé lors de son mariage anticipé et offre, avec son époux, des combinaisons uniques que ne peuvent pas avoir les autres seigneurs. Le jeu reste donc équilibré sur la longueur.
- Il en est de même pour les mariages arrangés. Il n'y a aucune volonté de sexisme. J'ai juste repris un historique médiéval général en sachant qu'il y avait aussi des mariages consentant mais qui n'étaient pas la norme dans la haute noblesse.

Préambule

« Les Luites Seigneuriales » est un jeu de stratégie (gestion et combats) pour 2 à 5 personnes retraçant la dure vie des Seigneurs occidentaux pendant la période du Moyen Âge vers l'an de grâce 1300.

Ce jeu est basé sur les luites de pouvoirs pour la succession du trône du Royaume de Wardiël ainsi que sur le développement et la gestion d'une seigneurie pour y arriver. La réputation du Seigneur, au travers de ses Osts, de ses relations aussi bien religieuses, commerciales, militaires, que politiques, est vitale pour s'assurer une place de Roy aux commandes du pays. Tout cela sans oublier les incontournables devoirs du Seigneur (Vertus Nobiliaires) et les mariages arrangés de l'époque classique du Moyen Âge.

Suite au décès suspect du Roi « Alaric le bon » et, profitant de la jeunesse des héritiers (16, 15, 13, 13 et une demoiselle de 14 ans) le frère cadet de celui-ci, « Agélfric le félon », s'approprie le pouvoir. Les cinq héritiers légitimes n'ont d'autres choix pour luitter que de fuir la capitale vers leur seigneurie secondaire s'ils ne veulent pas subir le joug de leur oncle malveillant.

Rôle des joueurs

Chaque joueur incarne 1 des 5 prétendants au trône devant prouver leur valeur aux autres protagonistes (les Vassaux de feu le Roy et les autres héritiers) **en atteignant le plus de points de renommées (👑) à la fin de la partie. Le joueur qui y arrive sera déclaré ROY du Wardiël.** Pour ce faire, chaque prétendant dispose d'une seigneurie à développer dans les alentours de la capitale.

Pour gérer sa richesse, chaque prétendant peut accumuler :

- De la trésorerie (💰) représentant l'ensemble de ses richesses monétaires, joailleries et vestimentaires.
- De l'influence (👑) représentant l'ensemble de sa force de persuasion politique et militaire.
- Du bonheur (😊) représentant l'ensemble de ses Vertus Nobiliaires (actes de bravoures, honneur, foi, loyauté, piété, humilité, courtoisie) envers ses sujets.
- 10 types de ressources différentes classées en 3 catégories (5 de bases 🏠, 3 avancées 🏰 et 2 de luxes 🏰).

Pour gérer sa seigneurie, chaque prétendant peut développer :

- Sa puissance personnelle représentée par le développement de ses 5 compétences de seigneur (noblesse, gestion, commerce, arme et commandement).
- Sa puissance terrienne (🏰) représentée par son niveau de château principal (🏰), ses tenures (🏠) et les fiefs de ses vassaux (🏠, 🏠).
- Sa puissance militaire (👑) représentée par les troupes (👑) composant ses osts.
- Sa puissance urbaine représentée par ses bâtiments (🏠).
- Sa puissance politique représentée par ses liens avec les différentes « Guildes » (🏠).

Pour gérer sa pérennité, chaque prétendant peut faire :

- Des épousailles (💍) représentées par un époux ou une épouse (💍).
- Des bâtards avant mariage et/ou des héritiers(ères) une fois mariés (💍).

Les actions militaires (raids (👑), conquêtes (👑) et sièges (👑)) sont conseillées pour ralentir les concurrents et collecter de précieuses ressources.

Matériel de jeu

- 3 plateaux de jeu généraux (400 x 360 mm) dont 2 en double encollage.
- 5 plateaux individuels (A4 plein) double encollage.
- 5 caches de mer ()
- 5 nouveaux caches de terrains (pour varier le jeu).
- 3 aides de jeu (recto-verso).
- 5 tuiles hexagonales « seigneur de départ » (     ).
- 5 tuiles hexagonales « emplacement de départ » numérotée 1 à 5.
- 1 pion garnison ().
- 40 cubes noirs () , 5 cubes blancs () , 3 cubes vert clair () et 2 cubes vert foncé () .
Tous de taille 5x5x5 mm.

Cartes générales

- 8 sets de 9 cartes de piétailles de 3 types différents (archers, hommes d'armes et piquiers) ().
- 20 cartes « opportunités » ().
- 12 cartes « rebelles » ().
- 8 cartes « événement général » ().
- 8 cartes « événement particulier » ().
- 6 cartes « demoiselles » ().

Usurpateur

- 1 tuile carrée (30x30 mm) recto verso « Agélfric le félon », 40 blasons () et 1 castel « forterese » ().

Joueurs

- 5x le set suivant dans chacune des 5 couleurs (rouge, bleu, rose, orange et jaune)
- 3 figurines d'osts (,  et ).
- 40 blasons de la même couleur () et 1 pot de stockage.
- 5 tuiles castels (le manoir () , la motte castrale () , le donjon () , le château () et la forteresse ()).
- 1 pion de marquage de renommée () et 1 pion de commerce ().
- 1 plaque aimantée, 4 aimants carrés et 6 étendards aimantés ().
- 1 tuiles rectangulaires pour le commerce extérieur (recto) et 1 le marché noir (verso)
- 1 tuiles rectangulaires pour la relique (recto) et les routiers (verso).
- 13 cubes de marquage des avoirs () (8x8x8 mm).
- 18 Cartes (1 , 1 , 3 , 4  recto-verso et 9  recto-verso.

PS : pour le set de la princesse : 1  et 1  représentant « Louis le Pieux » (son époux) en plus.



Phases d'un tour de jeu et de combat.

PHASES DE JEU

- 1 Événement
Pioche de la carte d'événement général. (Simultanée)
- 2 Collecte des revenus
Tout ce qui est en fond jaune (Voir table 7, 8 et fiche personnelle).
- 3 Expansion
Acquisition de qui coûtent 1 et 1 et fait gagner 1 et 1 .
- 4 Actions militaires
a. Choix des actions (un chevalier sans est en « soutien » obligatoire sur son fief) et composition de l'ost choisi (max , (Simultanée multiple)).
b. Résolution des actions (voir verso). (Alternée)
c. Opportunités post combat => Jouer la partie supérieure des (1 / ost). (Simultanée)
- 5 Production
a. Récolte des non pillées et ensuite des et . (Simultanée)
b. Manufacture des et des (les pioches de cartes et les gains de se font par ordre du tour). (Simultanée)
Utilisez vos . Fin de phase, réinitialisez les pions de commerces.
- 6 Commerce
(Alternée)
- 7 Développement du Seigneur :
a. Développement des compétences seigneuriales (Voir table 7).
b. Si marié => jouer la partie inférieure d'1 (1 tour de table pour les naissances et ensuite 1 tour de table pour les décès). (Simultanée)
Investissez dans , , et/ou . (Alternée)
PS : vous pouvez utiliser vos (au coût indiqué au marché) pour réaliser n'importe quel projet.
- 8 Projets annuels
a. Corvées paysannes (Voir table 7). (Simultanée)
b. Vérification des conditions de victoire :
• Conditions anticipées : tuer Agéfric le félon.
• Devenir une « Légende » ou « Parangon de vertu ».
• Conditions déterminées : terminer le nombre de tours choisis.
- 9 Hivernage
Si victoire acquise : appliquez la table 7 pour terminer la partie.
Si victoire non acquise : remplacez tous les cubes au début du marché, remplacez tous les blasons à l'endroit, récupérez vos figurines de pillages sur les , déterminez le 1er joueur (dernier en et au-dessus de la pile) et passer au tour suivant.

RÉSOLUTION DES COMBATS

- 1 Sélection du combat
 puis
- 2 Préparations défensives
Jouez des si désiré et calculez le nombre de .
- 3 Activation de l'ost
Révélez les du ou des ost.
- 4 Effets défensifs
a. Appliquez les de l'assaillant et les longs.
b. Appliquez les restants sur l'assaillant.
L'assaillant additionne toutes ses valeurs et le défenseur toutes ses valeurs . Le vainqueur est celui qui en a le plus. Les sont en faveur du défenseur.
- 5 Effets de combat
(chaque joueur attribue ses sur les adverses)
- 6 Effets post-combat
a. Appliquez les du seigneur ou des sur les totaux de l'adversaire.
b. Encaissement des pièces (ordre au choix du défenseur).
c. Encaissement du chevalier (rançon possible : table des rançons).
d. Appliquez la (récupérez 1 détruite dans l'ost) et défaussez les tués.
e. Appliquez les récompenses de combat :
• **Raid gagné** : pillage des (retournez les blasons) et laissez l'ost sur les pillés.
• **Raid perdu** : retraite. Gain défenseur : 1 .• **Conquête gagnée** : gagnez la (+ 1 /).
• **Conquête perdue** : - 1 / perdues.
• **Conquête perdue** : pillage de la (sauf et retraite. Gain défenseur : 2).
• **Siège gagné** : 1 / rang de . Pillage des adjacentes, de la (max rang du) et/ou d'entrepôt dans .• **Siège perdu** : pillage de max 2 adjacentes au et retraite. Gain défenseur : 1 / rang de .PS : Récompense supplémentaire sur l'usurpateur PNJ : Si ou gagné, ajoutez la récompense entre 0 de la partie supérieure de la . Si gagné, remplacez le pillage normal par les choix entre 0 de la partie inférieure de la (1 / choix).
f. Les survivantes retournent dans l' .

Extensions jeu « Les luttes Seigneuriales » encore en cours de finalisation.

