

Le jeu de figurines : comment ça marche ?

Voici quelques explications de la règle de jeu « *Argad !* » (d'autres règles de jeu sont différentes, mais les grands principes sont souvent plus ou moins les mêmes).

Comment se déroule un tour de jeu ?

À chaque tour de jeu, on fait les trois phases suivantes l'une après l'autre :

- 1) Les « mouvements » : chaque joueur déplace ses figurines s'il le souhaite.
- 2) Les « tirs » : chaque joueur peut faire tirer ses tireurs s'il le souhaite.
- 3) Les « mêlées » : les personnages ennemis dont les socles se touchent se frappent avec les armes qu'ils ont en main.



Les joueurs utilisent un mètre ruban pour déplacer les figurines et vérifier les portées de tir.

Ci-contre : ces cavaliers peuvent avancer de 40 cm par tour de jeu en terrain dégagé, ils peuvent donc essayer d'attaquer les piétons adverses de l'autre côté du village. Les archers ennemis, eux aussi, sont à portée de tir...

(photo M. B.)

On joue avec des dés ?

Le jeu n'est pas dominé par le hasard. Les dés sont utilisés pour que les joueurs ne soient pas sûrs de réussir tout ce qu'ils essayent de faire.

Par exemple, il n'y a pas besoin de dés pour déplacer les figurines en terrain dégagé. À chaque tour de jeu, chaque joueur peut déplacer autant de ses petits personnages qu'il le désire ; un piéton vêtu légèrement peut être déplacé de 20 cm au maximum, un piéton en armure de chevalier ne peut faire que 12 cm, un cavalier peut parcourir jusqu'à 40 cm :

<i>mouvement possible</i>	vêtu légèrement	en cotte de mailles	en armure
piéton	jusqu'à 20 cm	jusqu'à 16 cm	jusqu'à 12 cm
cavalier	jusqu'à 40 cm	jusqu'à 40 cm	jusqu'à 32 cm

Mais si un joueur veut que ses personnages traversent une zone de broussailles ou de forêt, il lance un dé pour savoir si leur mouvement est diminué : quand on marche dans les bois, on peut être ralenti par des buissons sans l'avoir prévu avant.

<i>terrains</i>	piéton	cavalier
broussailles, cultures	<i>terrain « difficile »</i> mouvement moins un dé	<i>terrain « difficile »</i> mouvement moins deux dés
forêt, bois	<i>terrain « difficile »</i> mouvement moins un dé	<i>terrain « très difficile »</i> ½ mouvement moins deux dés

De même, quand on tire sur une cible, on n'est pas sûr de l'atteindre mais on a davantage de chances si on est plus près. Dans le jeu, si une figurine de tireur tire sur un ennemi à courte portée, il le touche sur un résultat de 5 ou 6 au dé ; si cet ennemi un peu plus éloigné, il est normal que ça soit plus difficile et il faut faire 6 au dé.

Bien sûr, les distances et les cadences de tir sont simplifiées et raccourcies par rapport à la réalité pour que le jeu reste simple et tienne sur une table ! quelques exemples :

Moyen Âge :

<i>arme / distance</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm	<i>cadence de tir</i>
javelot	5, 6 au dé	6 au dé	—	<i>un tir par tour</i>
	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	
arbalète du XIV^e siècle	5, 6 au dé	6 au dé	7 (ou double 6)	<i>un tir / deux tours</i>
arc	5, 6 au dé	6 au dé	7 (ou double 6)	<i>un tir par tour</i>
fronde (+1 contre groupe)	6 au dé	7 (ou double 6)	8 (ou triple 6)	<i>un tir par tour</i>

XVII^e et XVIII^e siècles, pirates :

<i>arme / distance</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm	<i>cadence de tir</i>
pistolet à silex	5, 6 au dé	7 (ou double 6)	—	<i>un tir / deux tours</i>
	0 - 20 cm	20 - 40 cm	40 - 60 cm	
mousquet à fourquine (+1 contre groupe)	6 au dé	7 (ou double 6)	8 (ou triple 6)	<i>un tir / trois tours</i>
fusil à silex	5, 6 au dé	6 au dé	7 (ou double 6)	<i>un tir / deux tours</i>

Fin XIX^e siècle, début XX^e siècle, « pulp » :

<i>arme</i>	0 - 10 cm	10 - 20 cm	20 - 30 cm	<i>cadence de tir</i>
revolver, pistolet	5, 6 au dé	6 au dé	7 (ou double 6)	<i>deux tirs par tour</i>
	0 - 40 cm	40 - 80 cm	80 - 120 cm	
fusil rayé, à verrou	5, 6 au dé	6 au dé	7 (ou double 6)	<i>un tir par tour</i>

Certaines armes peuvent tirer en mouvement, d'autres non. Si l'ennemi visé est en partie caché par des arbres ou des broussailles, il est plus difficile à atteindre : il y a un malus -1 au résultat du dé ; de même, si on vise avec certaines armes médiévales quelqu'un qui a une cotte de mailles ou une armure. Les joueurs cherchent donc la meilleure situation pour éviter de se faire tirer dessus.

Quand des figurines ennemies entrent en contact, elles se battent en « mêlée ». Les armes longues (lances) jettent le dé avant les armes courtes (épées). Le résultat à obtenir pour éliminer un ennemi en mêlée dépend de sa capacité de combat ; par exemple, on élimine un adversaire bien entraîné ou muni d'une cotte des mailles avec 5 ou 6 au dé ; les soldats de ligne, moins capables, sont tués sur 4, 5, ou 6 ; les très bons combattants ne sont éliminés que sur un 6. Suivant la situation tactique, il peut y avoir un bonus ou malus au résultat du dé ; par exemple, en terrain dégagé un cavalier est avantagé contre un piéton. Et certains personnages exceptionnels peuvent subir une première blessure et ne succomber que la deuxième fois qu'ils sont touchés.

Rien n'interdit aux joueurs de se mettre d'accord pour modifier les règles du jeu et les tableaux.

Les principes d'« Argad ! »

La première édition de la règle « Argad ! » est parue en 1996, en français et en breton. À l'époque, les règles disponibles dans le commerce mettaient en jeu soit des batailles entre paquets de figurines représentant des armées nombreuses, soit de très petits combats entre peu de personnages aux caractéristiques détaillées. L'objectif indiqué sur la couverture d'« Argad ! » était différent : permettre « des batailles d'escarmouches que ce soit avec 10 ou 200 figurines » dans un Moyen Âge historique ou imaginaire. Le système de combat est donc simpliste, sans comptabilité hors table, avec peu de calculs à faire, et en évitant autant que possible les marqueurs qui dénaturent le décor.



Pendant quelques années, un petit magazine nommé « An Argader » a proposé des compléments, scénarios et articles pour développer le jeu. Ce fanzine a ensuite cessé sa parution ; un forum internet du même nom a repris sa place depuis 2008.

De 2010 à 2012, la règle a été retravaillée pour aborder d'autres contextes, tout d'abord les XVII^e et XVIII^e siècles : des aventures de corsaires ou pirates historiques ou semi-historiques sont maintenant jouées avec « Argad ! », en complément de règles de combats navals comme *PMET* ou *ITAT*. Cependant, la règle médiévale modifiée en même temps est alors devenue trop complexe. Pour retrouver la simplicité d'origine de la règle, les nouvelles versions 2013 sont expurgées des complications inutiles et [les règles optionnelles sont écrites en caractères bleus](#) pour plus de clarté.

Les principes de la règle :

Les figurine sont soclées individuellement ; chacune représente une personne. Les caractéristiques des combattants sont leur entraînement au combat, qu'on nomme leur « **classe** » (de 1 à 5) ; éventuellement leur « **armure** » (4 ou 5, s'ils portent des protections) ; et leurs **armes** (les armes visibles sur la figurine). On utilise des dés à 6 faces ; un double 6 vaut un 7.

À chaque tour de jeu, les joueurs font ensemble : d'abord la « phase de mouvement », puis la « phase de tir », puis la « phase de mêlée ».

Mouvements : le système de « simultané convivial » (voir page suivante) permet des déplacements rapides, les joueurs décident et effectuent leurs mouvements en même temps.

Tirs : on admet que les tireurs passent le tour de jeu à se préparer à tirer ; leurs tirs sont donc résolus à la fin du tour, après les mouvements éventuels. [Une règle optionnelle permet de ne pas tirer tout de suite, mais d'attendre un moment opportun au tour de jeu suivant.](#) On lance un dé par projectile (si possible en même temps quand des armes analogues visent une même cible). Les portées de tir sont réduites par rapport à l'échelle des figurines pour ne pas dominer la table de jeu. La plupart des armes touchent sur 5-6 au dé à courte portée, 6 à moyenne portée, 7 (= double 6) à longue portée. Quelques bonus-malus peuvent modifier les résultats des dés.

Mêlées : les combats au corps à corps se font figurine contre figurine (mais plusieurs combattants peuvent frapper le même ennemi). Les armes les plus longues frappent en premier (exemple : une lance frappe avant une épée). Pour « tuer » un ennemi, il faut faire plus que sa classe (s'il porte une armure meilleure que sa classe, il faut faire plus que l'armure et la classe). Si on fait autant que sa classe, il recule ; si on fait moins, il est indemne. Quelques bonus-malus peuvent modifier les résultats des dés.

Tout combattant touché au tir ou en mêlée est retiré du jeu (il n'y a pas de "jets de sauvegarde"). [Une règle optionnelle permet au chef de chaque troupe, et parfois à d'autres personnages importants, d'avoir "deux points de vie" \(= de pouvoir être blessé une fois sans être tué\).](#)

Unités : il est conseillé de grouper les soldats en escouades cohérentes ; des règles optionnelles permettent certaines formations simples (ordre serré, mur de boucliers, ordre dispersé...)

Moral : le moral n'est pas pris en compte de manière impérative ; les joueurs peuvent lancer un dé « sous la classe » quand il y a un doute.

Le jeu en « simultané convivial »

Certaines règles de jeu fonctionnent en « alterné » (*les joueurs jouent "chacun à leur tour"*), ou bien font intervenir l'« initiative » (*un jet de dés ou un tirage de cartes permet à un joueur de jouer en premier*) ; il existe aussi des systèmes de « simultané programmé » où il faut prévoir ses actions à l'avance, puis les faire en même temps. La règle « **Argad !** » d'origine utilise un autre système : le « simultané convivial ».

Exemple ci-contre : un cavalier d'une garnison côtière fait face à un marin ennemi qui a débarqué sur le rivage.

Dans une telle situation, le cavalier peut choisir de tirer avec son mousqueton, ou s'avancer pour tirer au pistolet ou charger au sabre.

Le marin, lui, peut tenter de courir s'abriter derrière les abattis de troncs d'arbres qu'on voit près de lui ; ou attendre le cavalier, s'il charge, pour le recevoir avec sa lance.



– Dans un jeu où les joueurs agissent l'un après l'autre (*système "alterné" ou avec "initiative"*), celui qui joue en premier impose la suite des événements. L'autre joueur agira ensuite, suivant la nouvelle situation, quand ce sera à lui de jouer.

– Dans un jeu où les joueurs agissent en même temps en fixant d'abord leurs actions secrètement (*système "simultané préparé"*), les décisions s'appliquent en même temps et les personnages agissent sans pouvoir changer d'avis.

– Dans le système « **Argad !** » (*le "simultané convivial"*) on suppose que les personnages s'observent et décident en quelques instants ce qu'ils vont faire en regardant les réactions apparentes de leurs adversaires. Les joueurs demandent « qu'est-ce que tu fais si je bouge ? » ou « qu'est-ce que tu fais si je ne bouge pas ? », ou, le plus souvent : « là, tu fais quoi ? » et décident de leur action par accord mutuel.

Dans l'exemple de la photo ci-dessus, le cavalier annoncerait sans doute « de toutes manières, je fonce ! » ou bien « je reste immobile et je tire » ; le marin annoncerait « je me sauve » ou « j'attends immobile avec ma lance ». Chacun confirme ou non ce qu'il fait suivant la réponse de l'autre, puis les figurines sont déplacées en même temps comme si, dans une situation réelle, elles réagissaient immédiatement au fur et à mesure du mouvement adverse.

Certains joueurs attendent parfois l'annonce de l'adversaire pour se décider ; mais cela ne leur donne pas vraiment d'avantage, puisque l'adversaire peut changer d'avis suivant leur réponse. *En cas de désaccord (rare), les figurines ne font rien du tout, ce qui oblige vite les joueurs à se décider.*

Il ne faut pas hésiter à insister pour que la décision, puis les mouvements, soient effectués ensemble. Quand ce principe est bien compris, les mouvements sont rapides (puisque tout le monde bouge en même temps) et le jeu avance très vite.

Rapidité, espace, convivialité

La règle « **Argad !** » est conçue pour être jouée vite, pour permettre de nombreuses actions rapides et aventureuses durant la partie, sur une table aussi grande que possible parsemée de nombreux éléments de terrain. Pour profiter pleinement du jeu, il vaut mieux éviter les retards inutiles.

Quelques conseils :

- Ne cherchez pas dans la règle des complications qui n’y sont pas. La règle de base et ses tableaux servent à résoudre le plus simplement possible les situations les plus fréquentes, pas à créer de nouvelles questions inutiles ; et les règles optionnelles ne sont proposées que pour permettre davantage de possibilités, pas davantage de discussions.
- Les actions seront plus mouvementées et spectaculaires sur une grande table parsemée d’obstacles (forêts, collines, village...) Jouer sur une simple plaine nue n’offre pas beaucoup d’intérêt avec cette règle, le jeu risquerait de s’y limiter à une suite de jets de dés.
- Pour les mouvements : commencez à les faire dès le début du tour. Il n’y a pas à hésiter de longs moments avant chaque mouvement (*si vous voulez vraiment mettre une heure pour avancer de 20 cm, il vaut mieux choisir une autre règle de jeu, il y en a qui sont faites spécialement pour ça*). Un joueur qui ne peut vraiment pas se décider n’a sans doute pas besoin de bouger (ses personnages ne se décident pas non plus à agir). Si des figurines d’un autre joueur sont proches des vôtres ou risquent de réagir à vos mouvements, ne faites pas vos propres mouvements séparément si ce joueur a le dos tourné ! vous risquez d’avoir à les refaire si ses personnages se déplacent et si son action contrarie la vôtre, ce qui perdra du temps inutilement. Les mouvements se font par accord mutuel.
- Pour les tirs : les dés des tirs sur un même groupe ou personnage peuvent être lancés en même temps si le résultat à obtenir est le même.
- Pour les mêlées : contrairement aux tirs, les dés sont lancés un par un (un pour chaque frappe) ; il ne faut donc pas se demander avant chaque coup « combien devrais-je faire au dé pour toucher ? », cela perdrait un temps fou pour rien. Lancer le dé, ajouter les bonus-malus si le résultat semble suffisant, et on voit tout de suite ce que ça donne : enlever le mort s’il y en a un, ou faire reculer celui qui recule, avancer après mêlée s’il y a lieu, et passer aussitôt aux suivants.

La dimension rôliste

Le jeu est plus intéressant si chaque joueur est représenté par un personnage (une figurine), et si l’organisateur de la partie prévoit quelques « personnages non joueurs » ("PNJ") qui pourront intervenir dans les événements. *Voir les règles optionnelles.*

Les « **Argad !** » ...alternatives

La règle peut être modifiée, adaptée aux souhaits de votre groupe de joueurs et au style de jeu désiré. Un groupe de joueurs est actuellement en train de mettre au point une variante nommée **Argad ! [ANO]** (*a.n.o.* = *amendements non officiels*) qui intègre des éléments plus conventionnels (initiative sur tirage de carte, points de fatigue par unité, moral...) en conservant les tableaux de la règle de base. *Voir le forum pour plus d’infos.*

<http://argad.forumculture.net/>

<http://www.argad-bzh.fr/argad/>