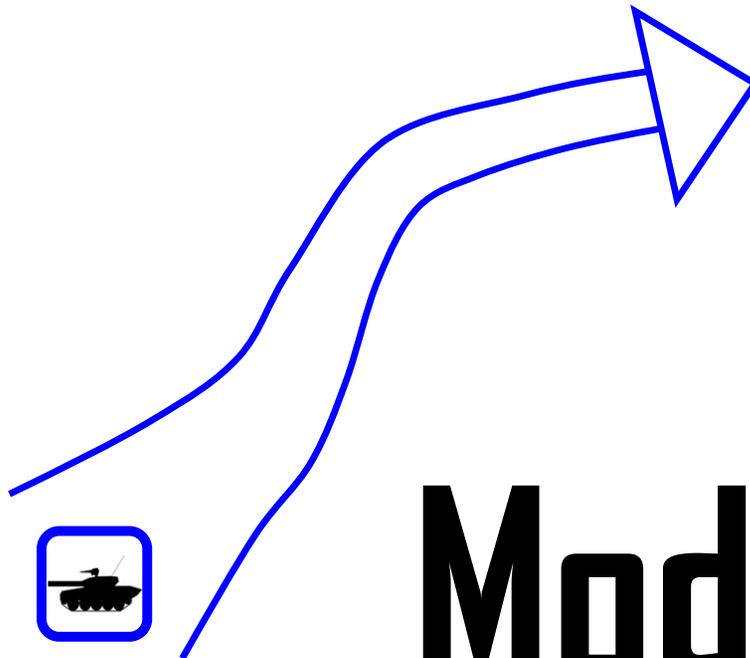
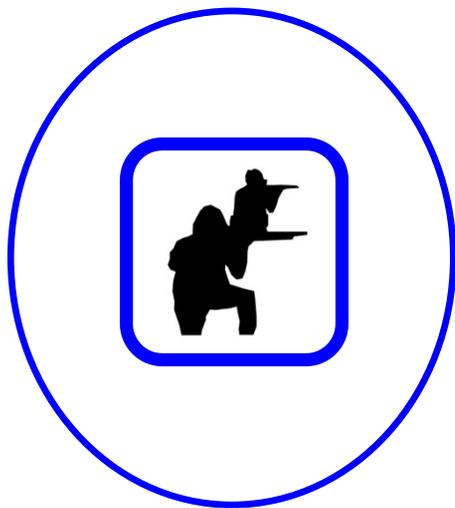


OFFENSIVE LE JEU

OFFENSIVE das Spiel / OFFENSIVA il gioco



Modes de jeu

Mode de jeu: Offensive

Buts

ROUGE: S'empare du compartiment de terrain prédéfini en début de partie.

BLEU: Détruit la moitié des unités ROUGE.

Préparation de la partie

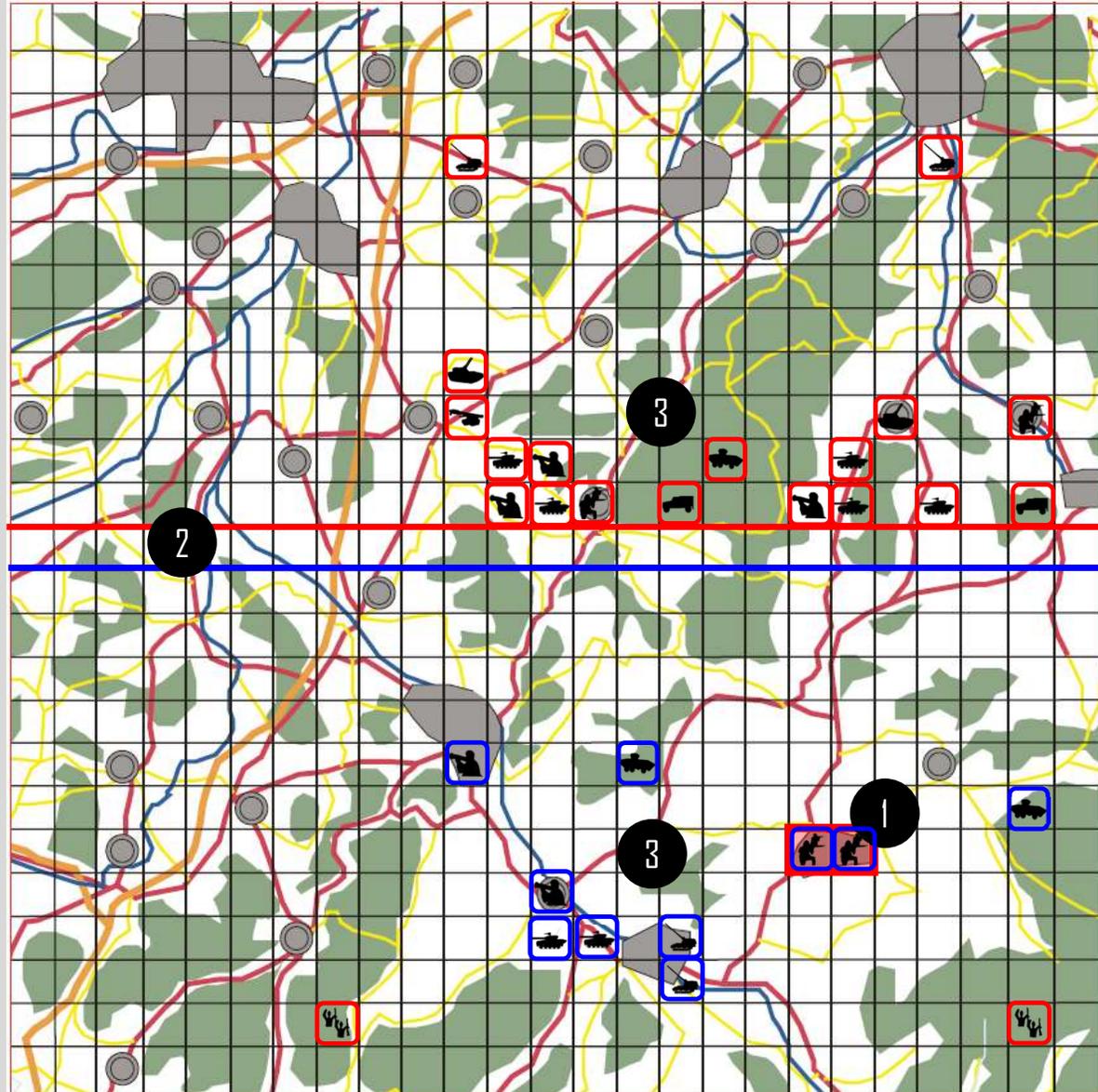
- 0) Définir les caractéristiques de la partie:
 - a) Nombre d'unités (par exemple: BLEU: 10 / ROUGE: 20);
 - b) Carte Offensive valable (oui/non ou retirer les surplus);
 - c) Temps par tour (par exemple: 2' ou infini);
- 1) Définir en commun les cases devant être conquises par ROUGE;
- 2) Définir la limite du front au départ de la partie.
- 3) Mettre en place les unités selon le front défini

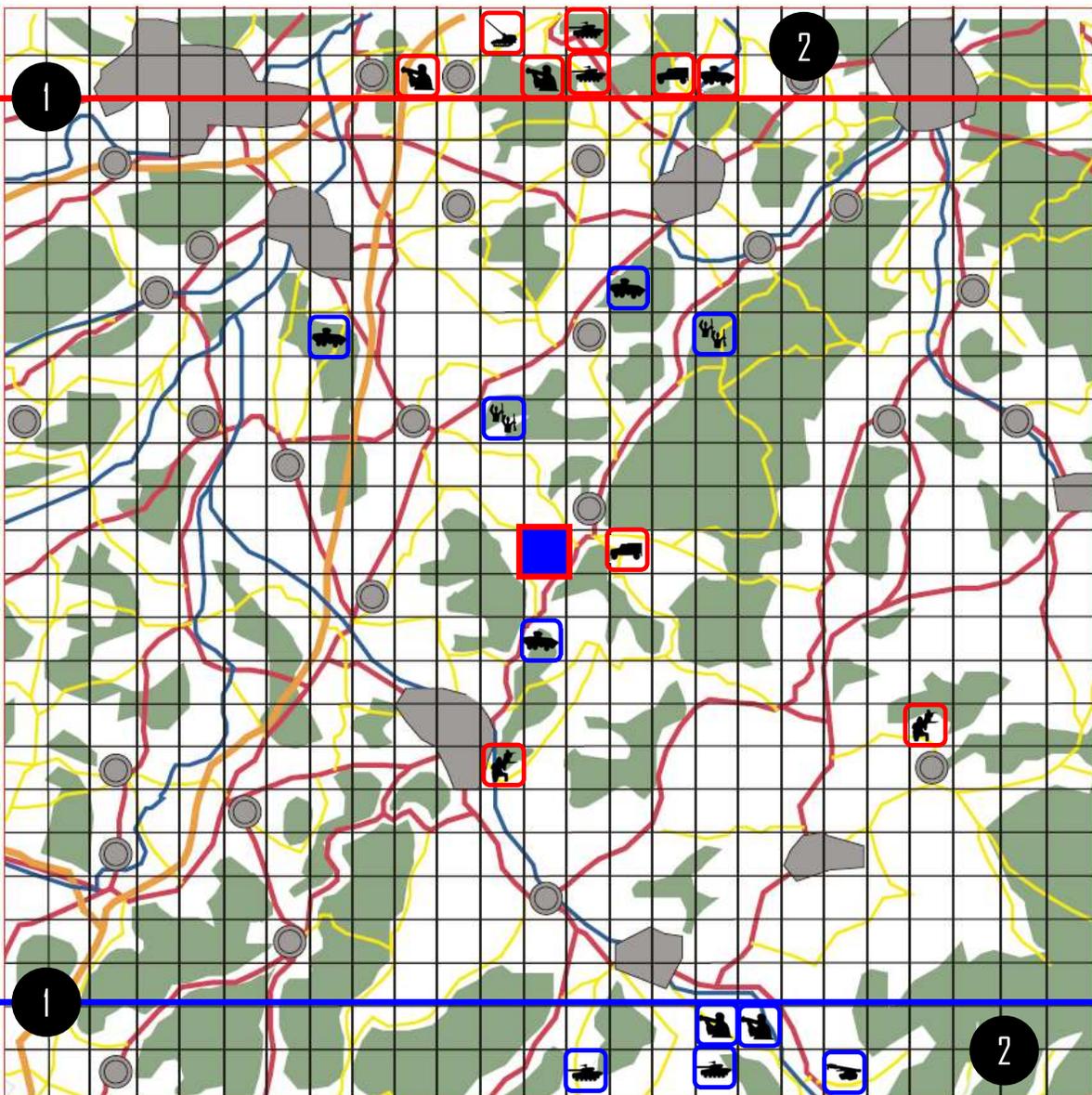
Déroulement et limitation de la partie

- ROUGE commence.
- La partie prend fin après 25 tours.

Fin de partie

- Lors qu'un des joueurs a rempli son but.
- Si ROUGE n'a pas atteint son but à la fin des tours.





Mode de jeu: Roi de la colline

Buts

ROUGE et BLEU: la case centrale du plateau est occupé par une ou des unités 3 tours consécutifs.

Préparation de la partie

- 0) Définir les caractéristique de la partie:
 - a) Nombre d'unités (par exemple: BLEU: 10 / ROUGE: 10);
 - b) Carte Offensive valable (oui/non ou retirer les surplus);
 - c) Temps par tour (par exemple: 2' ou infini);
- 1) Définir la limite du front au départ de la partie.
- 2) Mettre en place les unités selon le front défini

Déroulement et limitation de la partie

- Le joueur qui obtient le plus grand résultat aux dés commence.
- La partie prend fin après 15 tours.
- La case centrale ne peut pas être occupée au début de la partie.

Fin de partie

- Si un joueur parvient à maintenir une ou des unités sur la case centrale durant 3 tours.
- Si personne n'y arrive, la partie est nul.

Mode de jeu: Résistance

Buts

ROUGE: Détruit l'ensemble des unités de BLEU.

BLEU: N'a pas été détruit après 25 tours.

Préparation de la partie

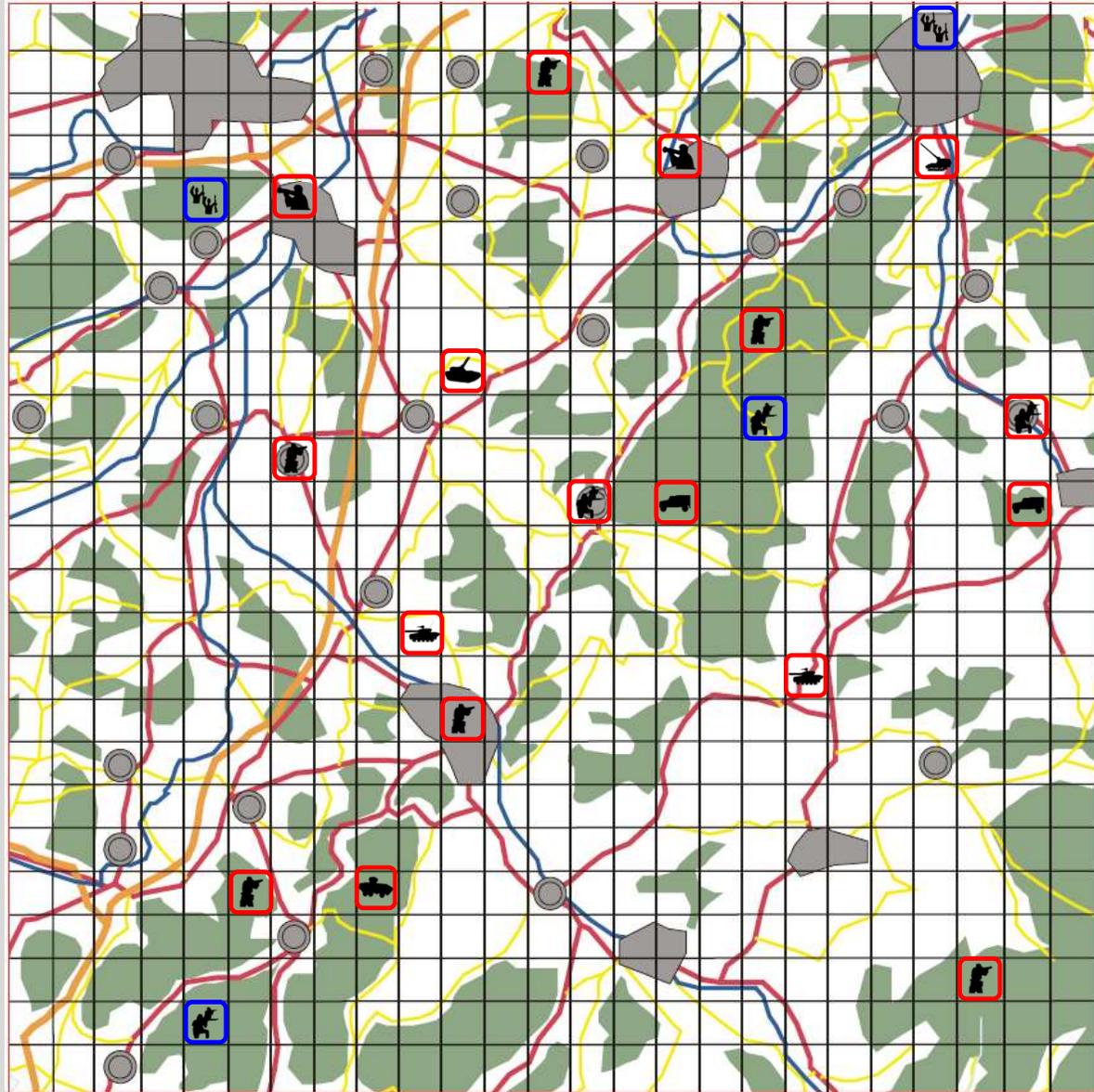
- 0) Définir les caractéristiques de la partie:
 - a) Nombre d'unités (ratio obligatoire 1 BLEU/4ROUGES);
 - b) Carte Offensive valable (oui/non ou retirer les surplus);
 - c) Temps par tour (par exemple: 2' ou infini);
- 1) ROUGE place ses unités sur le plateau;
- 2) BLEU place ses unités sur le plateau.

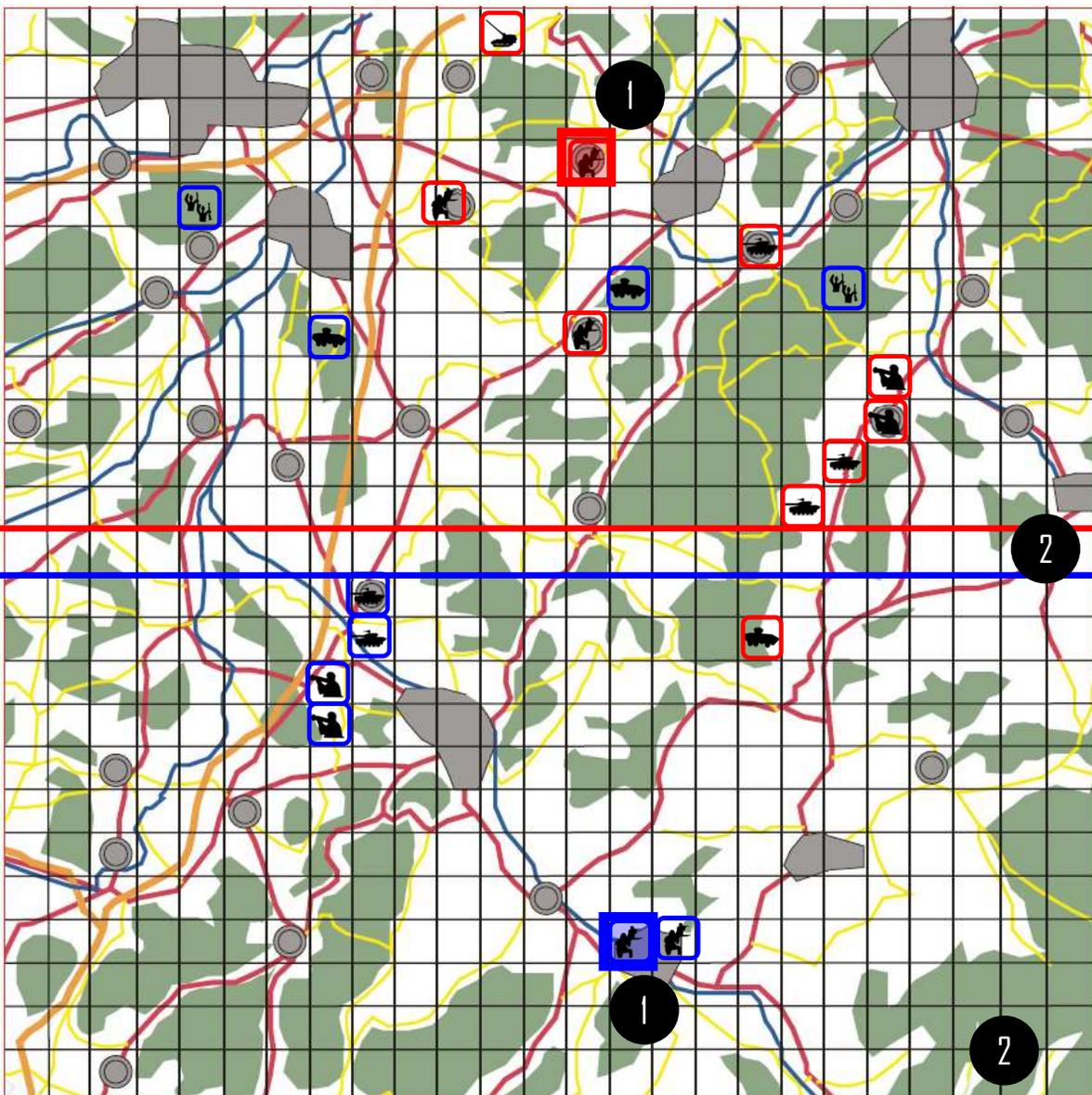
Déroulement et limitation de la partie

- BLEU commence.
- La partie prend fin après 25 tours.
- Unités BLEU uniquement: infanterie, groupe armés, explorateur.
- ROUGE ne peut pas utiliser de groupe armés

Fin de partie

- ROUGE gagne si toutes les unités BLEU ont été détruites.
- BLEU gagne après 25 tours de jeu.





Mode de jeu: L'attaque et la défense

Buts

ROUGE et BLEU doivent capturer la «base» de l'adversaire toute en empêchant celui-ci de prendre la sienne.

Préparation de la partie

- 0) Définir les caractéristique de la partie:
 - a) Nombre d'unités (par exemple: BLEU: 10 / ROUGE: 10);
 - b) Carte Offensive valable (oui/non ou retirer les surplus);
 - c) Temps par tour (par exemple: 2' ou infini);
- 1) Définir les bases de ROUGE et BLEU
- 2) Définir la limite du front au départ de la partie.
- 3) Mettre en place les unités selon le front défini

Déroulement et limitation de la partie

- Le joueur qui obtient le plus grand résultat aux dés commence.
- La partie prend fin après 25 tours.

Fin de partie

- Si un joueur parvient à occuper la case «base» de l'autre joueur pendant 2 tours
- Si personne n'y arrive, la partie est nul.

Mode de jeu: Protection de convoi

Buts

BLEU: doit faire traverser un «convoi» de trois unités de part et d'autre de la carte

ROUGE: doit empêcher le convoi de traverser.

Préparation de la partie

- 0) Définir les caractéristiques de la partie:
 - a) Nombre d'unités (ratio obligatoire 2 BLEU/1 ROUGE);
 - b) Carte Offensive valable (oui/non ou retirer les surplus);
 - c) Temps par tour (par exemple: 2' ou infini);
- 1) Définir le point d'entrée du convoi le point de sortie
- 2) BLEU place ses unités sur le plateau, ROUGE ensuite.

Déroulement et limitation de la partie

- BLEU commence.
- La partie prend fin après 25 tours.
- Le convoi est constitué de 3 unités de génie.
- ROUGE uniquement: groupe armés, infanterie et explorateur.
- Les unités peuvent être déposées sur tout le plateau de jeu.

Fin de partie

- ROUGE gagne si toutes les unités BLEU du convoi sont détruites ou si la partie arrive à la fin des 25 tours.
- BLEU gagne si l'ensemble du convoi parvient à sortir de la carte.

