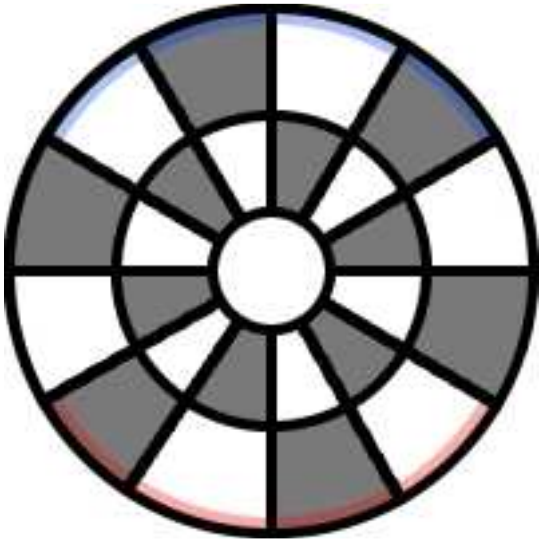
REGLE DE DEJARIK (HOLOCHESS)

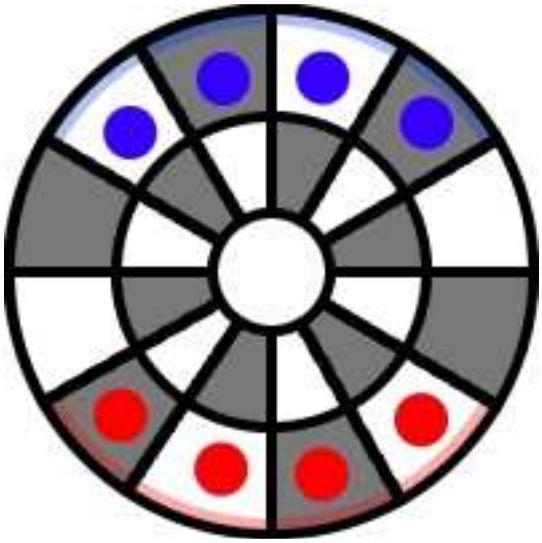
But :
Le Dejarik est une sorte de jeu d'échec qui se joue avec 8 pièces, chacune ayant des possibilités de mouvement, d'attaque et de défense unique. Les 2 joueurs se placent de chaque coté du plateau et contrôlent 4 combattants holographique.

Le plateau de jeu est un grand cercle d'un demi-mètre de diamètre. Il est divisé en trois cercles concentriques appelé « orbites ». Le cercle central, toujours blanc, est composé d'une unique case et est appelé Dejarik. Les deux autres cercles sont divisés en 12 cases égales, appelées couramment les « rayons ». Ces cases sont alternativement colorées de noir et blanc.



Les différentes caractéristiques des personnages jouables sont indiquées plus bas. Le but du jeu est de détruire tous les combattants de l'adversaire, avant que ce dernier ne détruise les vôtres bien sur.

Mise en place :
Au début du jeu, les pièces sont répartis aléatoirement entre les deux joueurs, et sont placées de chaque coté du plateau dans les quatre cases les plus proches des joueurs (Voir ci-dessous). Pour les répartir de manière la plus neutre possible, imprimez les cartes de statistique (voir fichier fourni) et mettez les dans un protège carte avec dos opaque, mélangez et distribuez 4 cartes à chaque joueurs.



Le joueur qui commence la partie est choisi aléatoirement : lancez un Dé ou le dernier qui a vu un film de Star Wars, bref c'est vous qui voyez.

Lors d'un tour, le joueur a le droit à 2 actions consécutives, qui peuvent être soit un déplacement d'une pièce sur une autre case ou attaquer une pièce adverse. Ainsi, à chaque tour, un joueur peut se déplacer deux fois de suite, ou attaquer deux pièces. Il peut aussi attaquer puis se déplacer ou se déplacer puis attaquer. Cependant vous devez obligatoirement utiliser les deux actions.

Se déplacer :
Lorsque vous déplacez une pièce sur le plateau, celle-ci doit effectuer l'intégralité de son mouvement.
Par exemple, en déplaçant le Strider, le joueur doit le déplacer obligatoirement de 3 cases, et non de 2 ou d'une seule case qui le placerait de manière plus favorable.
Vous pouvez vous déplacer de manière horizontale (passer d'un « rayon » à l'autre) ou verticale (passer d'une « orbite » à l'autre), mais en aucun cas vous pouvez vous déplacez en diagonale.

Attaquer :
S'il vous reste une action dans votre tour après avoir placé une de vos pièces de manière adjacente à une pièce adverse, vous pouvez déclarer une attaque.

Le système de l'attaque est résolu de la manière suivante, il faut calculer la probabilité de réussite. Ainsi le Molator (Att 8) qui attaque le Ng'Ok (Def 8) ont la même probabilité de gagner alors que le Strider (Att 2) qui attaque le Ng'Ok (Def 8) aura une forte probabilité de perdre le combat part un contre.

Il y a quatre résultats possibles à une attaque :

1-La pièce attaquante peut détruire son adversaire. Ceci est traditionnellement appeler une « mise à mort ». Après la mise à mort de la pièce adverse, celle-ci est enlevée du plateau et la pièce attaquante reste à son emplacement actuel.

2-La pièce peut battre son adversaire d'une différence très petite. Ceci à comme conséquence une « poussée ». Stratégiquement la poussé est l'une des partie les plus importante du jeu. Dans une poussée, l'attaquant « pousse » son adversaire dans une case adjacente libre soit, pour bloquer une autre pièce, soit placer la pièce pour une mise à mort plus facile, ou pour simplement tenir cette pièce à l'écart.

3-La pièce adverse peut égaliser ou battre la pièce attaquante d'une petite différence. Ceci s'appelle une « contre poussée ». Le fonctionnement est le même que pour la poussée à ceci près que c'est cette fois c'est la pièce adverse qui pousse la pièce qui attaque.

4-La pièce adverse peut détruire la pièce attaquante. Ceci est connu comme étant une « contre mise à mort », et peut souvent changer entièrement la stratégie de la partie.

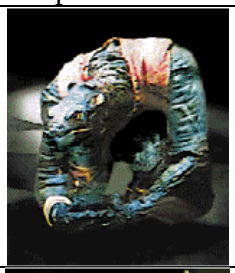
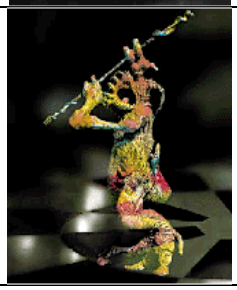
« Jusqu'à la mort ! »
Si chacun des joueurs n'a plus qu'une seule pièce sur le plateau, une confrontation finale se produit. Les deux pièces se déplacent jusqu'au centre du plateau (au dejarik) et se battent jusqu'à la mort. Chaque pièce utilise son estimation la plus élevée (que ce soit attaque ou défense) pour déterminer l'issue du combat.
Si le premier tour n'a pas comme conséquence une mise a mort, alors le même processus est répété jusqu'au moment où il ne reste plus qu'une pièce sur le plateau. Ce joueur à alors gagné.

Dans l'univers Star Wars tout est géré par ordinateur mais dans notre cas on va simplifier avec des Dés. Alors il vous suffira tout simplement de jeter autant de dés (D6) que l'attaque de votre pièce ou sa défense (suivant si vous êtes l'attaquant ou le défenseur). Vous additionnez les différents résultats obtenus et faites la différence entre les deux, puis vous vous reportez au tableau ci-dessous :

Résultat	Conséquence
L'attaquant bat le défendeur de 7 ou plus	Mise a mort
L'attaquant bat le défenseur de 6 ou moins	Poussée
Egalité	Contre poussée
Le défenseur bat l'attaquant de 6 ou moins	Contre poussée
Le défenseur bat l'attaquant de 7 ou plus	Contre mise à mort

Les différentes pièces disponibles :

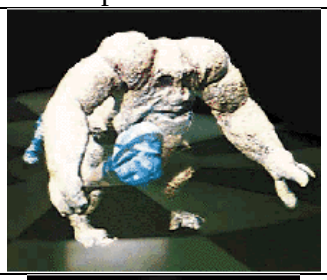
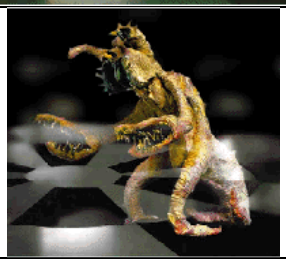
Les pièces puissantes (elles on des caractéristiques élevées dans chaque domaine)

Nom	Représentation	Attaque	Défense	Mouvement
Savrip		6	6	2
Monnok		6	5	3

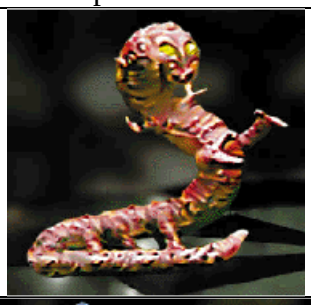
Les pièces moyenne (elles on des caractéristiques équilibrées mais moins puissantes que les précédentes)

Nom	Représentation	Attaque	Défense	Mouvement
Ghhhk		4	3	2
Houjix		4	4	1

Les pièces défensives (caractéristiques élevée en défense et basses en attaque)

Nom	Représentation	Attaque	Défense	Mouvement
Strider		2	7	3
Ng’ok		3	8	1

Les pièces d’attaque (caractéristiques élevée en attaque et basses en défense)

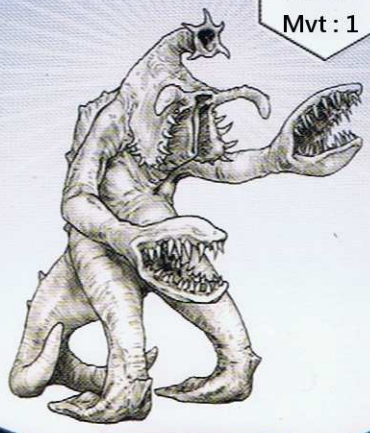
Nom	Représentation	Attaque	Défense	Mouvement
K’lor’slug		7	3	2
Molator		8	2	2

Le but ici est tout simplement de vous faire un jeu dans le jeu, le dernier set de Star Wars Miniature « Master of the Force » propose les 8 différentes créatures qui composent le jeu de Dejarik, il vous suffit donc de récupérer ces 8 figurines (Cela reste assez facile au vu de la rareté des figurines), d’imprimer les cartes de statistiques ci-dessous, ainsi que le plateau de jeu fourni lui aussi dans ce fichier.

Et voilà vous n’avez plus qu’à vous y mettre et une seule question à poser, qui fait le Wookie ?

Ng'ok

Att : 3
Déf : 8
Mvt : 1



STAR WARS

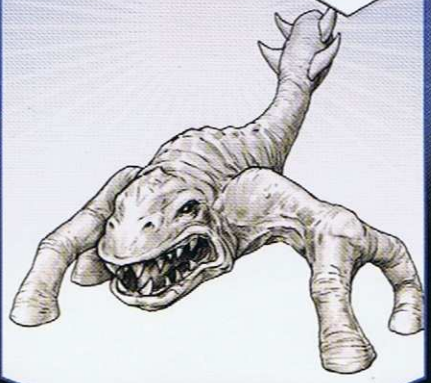
K'lor'slug

Att : 7
Déf : 3
Mvt : 2

STAR WARS

Houjix

Att : 4
Déf : 4
Mvt : 1



STAR WARS

Monnok

Att : 6
Déf : 5
Mvt : 3

STAR WARS

Molator

Att : 8
Déf : 2
Mvt : 2

STAR WARS

Ghhhk

Att : 4
Déf : 3
Mvt : 2

STAR WARS

Mantellian Savrip

Att : 6
Déf : 6
Mvt : 2

STAR WARS

Kintan Strider

Att : 2
Déf : 7
Mvt : 3

STAR WARS