

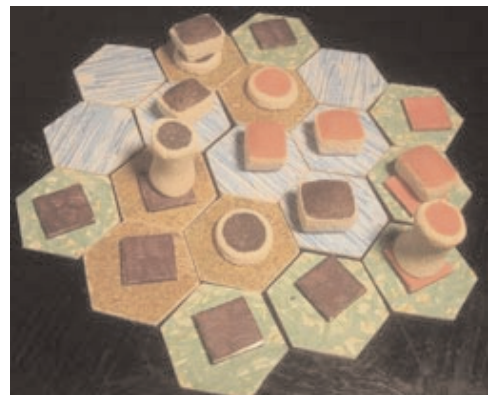
# JEU DES 5 CHAMPS

## Principe du jeu

---

*Ce jeu a été conçu comme une version à l'échelle stratégique du jeu d'échec. Les échecs représentent de manière abstraite une bataille entre 2 armées durant l'antiquité. Les troupes en première ligne étaient composées de paysans peu entraînés et capable seulement de mouvements de base (les pions). A l'arrière s'alignait les troupes d'élites avec les chars, rapides mais peu maniables qui foncent droit sur l'ennemi (les tours), la cavalerie dont le rôle est avant tout d'encercler l'ennemi (les cavaliers), et la garde du Roi rapide et très maniable (les Fous, la Reine). La bataille était gagnée soit par la capture soit la mort du Roi ou du Général adverse (échec et mat).*

*Notre objectif était d'utiliser la même abstraction et de l'appliquer cette fois ci à l'essor des peuples dans l'antiquité. La découverte de nouveaux territoires leur permettaient d'établir de nouvelles colonies avec leurs cités et leurs terres cultivées. Les armées étaient envoyés capturer les cultures et les cités adverses. Les peuples eux assuraient la production, le travail des champs et la construction des villes.*



*Cela se traduit dans le jeu par une carte évolutive composée de cases hexagonales. Ces cases représentent les mers, obstacles à l'essor des peuples, les plaines où la culture des champs est aisée, et les montagnes, moins propices à la culture mais apportant une meilleure protection des populations. Chaque joueur possède une Reine, qui génère les champs et les villes, et qui donne leur puissance aux 3 Princes qui explorent les nouvelles terres et défendent les territoires conquis.*

*Les joueurs doivent utiliser au mieux la disposition du terrain pour remplir au plus vite l'objectif de victoire : être le premier à construire une ville reliée à une chaîne de 5 champs. Dans une version avancée du jeu, les joueurs découvrent au fur et à mesure la carte qui est vierge au début de la partie.*