

Loka Chess



Loka est un jeu pour quatre joueurs, organisés en deux équipes de 2 joueurs. Chaque joueur contrôle une armée de guerriers élémentaires qui se battront, dans le but de détruire les deux rois ennemis tout en protégeant leur propre roi et le roi de leur allié.

Dans le monde de Loka, les Armées du Bien (Terre et Air) sont alliées contre les Armées du Mal (Feu et Eau). C'est en miroir dans le tableau de jeu, comme vous pouvez le voir dans le schéma ci-dessous, où chaque joueur est assis face à leur allié respectif (Terre/Vert en face Air/Jaune et Feu/Rouge face à Eau/bleu), formant un champ de bataille cruciforme.



Loka peut également être joué par deux ou trois joueurs, mais comme ça se joue mieux à quatre, nous allons vous donner les règles de version à quatre joueurs d'abord, dans toute sa splendeur. Les versions à trois et deux joueurs sont expliquées plus tard. Et ce n'est pas tout, à l'arrière du plateau de Loka vous trouverez un échiquier traditionnel, sur lequel vous pouvez jouer échecs standard, ainsi que plusieurs variantes de Loka. Pour les règles des échecs traditionnels voir [Règles de base des échecs](#).

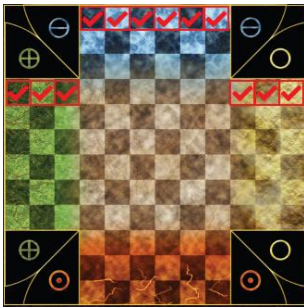
Loka est basé sur les échecs et ses pièces de jeu sont les mêmes que les échecs et se déplacent exactement comme dans le jeu d'échecs. Ces règles supposent que vous connaissez les règles d'échecs, mais si vous ne les ne connaissez pas, ils sont présentés plus loin pour votre commodité.

Cependant, comme Loka est un jeu à quatre joueurs, il y a quelques différences importantes entre les règles de base de Loka et les échecs, et ils sont listés ici :

- Comme il n'y a pas de pièces noires et blanches, vous devez lancer un dé pour décider qui va d'abord jouer (plus à ce sujet plus tard).
- Pour gagner la partie, les deux rois ennemis doivent être pris. Ils sont pris comme les autres pièces, donc il n'y a pas d'échec, d'échec et mat ou d'impasse. De plus, lorsqu'un roi est pris, tous les pièces de son armée disparaissent, laissant souvent l'armée alliée dans une situation difficile.
- Il n'y a pas de roque.
- Il n'y a pas d'en passant.

- Les pions qui sont déployés dans la troisième rangée (comme expliqué plus tard) ne peuvent pas se déplacer de deux cases pour leur premier coup. Seuls les pions qui commencent le jeu dans la deuxième ligne peuvent se déplacer de deux cases pour son premier déplacement.
- Les pions sont promus lorsqu'ils atteignent une des six cases directement devant ou un des trois carrés en face d'eux sur chaque «aile» des zones ennemies (le schéma ci-dessous montre, à titre d'exemple, les carrés où les pions rouges sont promus). Bien sûr, un pion ne peut pas accéder aux cases dans les "ailes" en avançant tout droit. Il pourrait cependant y arriver en prenant les pièces ennemies en diagonale.

Carrés de promotion des Pion rouge sont indiqués par les coches rouges.



Séquence de jeu

Une partie de Loka suit cette séquence :

- 1) Stratégie et sélection de l'armée
- 2) Configuration du terrain
- 3) Déployer des armées
- 4) Battez-vous !

Examinons chaque étape de la séquence de jeu plus en détail:

- 1) Stratégie & Sélection de l'armée

Convenir de la stratégie d'équipe

Tout d'abord, vous devez former deux équipes de 2 joueurs. Une équipe contrôlera le Feu et l'Eau, tandis que l'autre équipe contrôlera la Terre et Air. Normalement il vaut mieux mettre le meilleur et le pire joueur de la même équipe pour équilibrer les choses, mais bien sûr vous pourriez décider également de la composition des équipes au hasard, ou de toute autre manière que vous aimez.

Pour gagner le match, votre équipe doit détruire les deux rois ennemis. Garder ça à l'esprit, une fois l'équipe formée, chaque équipe devrait prendre quelques minutes pour discuter de la façon dont ils vont atteindre la victoire. Avoir un plan clair est important, une fois le jeu lancé, les joueurs ne sont plus autorisés à discuter entre eux en lien avec le jeu, en fait toute forme de jeu lié la communication est interdite !

Ceci est dû au fait dans la rage du combat, les armées alliées doivent essayer de mettre en œuvre le plan de bataille du mieux que ils peuvent... et aucun plan ne survit jamais au contact avec l'ennemi !

Sélectionnez les armées

Au cours de cette phase, les deux équipes décident secrètement quelles pièces recruter dans chacun de leurs armées, écrivant leurs choix sur une feuille de papier. Cela se fait en secret, de sorte que les adversaires ne savent pas quelles pièces ils vont affronter.

Dans un jeu de base de Loka, chaque joueur a un total de 160 points disponibles à dépenser, avec lequel il doit acheter les pièces qu'il veut utiliser dans le jeu. Ainsi, chaque équipe a deux armées valant 160 points chacune.

Nous avons choisi 160 comme limite car cela vous permet un bon nombre de permutations de base de l'ensemble de pièces du Loka. Chaque pièce vaut un certain nombre de points, comme indiqué dans le tableau suivant :

Pièces	Coût pièce en points chacun
Roi	0 point
Reines	90 points
Tour	50 points
Fous	40 points
Cavaliers	30 points
Pions	10 points

Exemple:

Votre armée de 160 points pourrait être composée d'une Reine (90 pts), un Fou (40 pts) et trois Pions ($3 \times 10 = 30$ pts). Les reines sont des pièces très puissantes, mais très chères !

Si vous n'utilisiez pas de reine, vous pourriez à la place aligner une Tour (50 pts), un Fou (40 pts), un Cavalier (30 pts) et quatre Pions (40 pts).

Il y a trois restrictions à votre choix :

- Un roi !

L'armée de chaque joueur doit toujours inclure un roi (représentant le général d'armée, c'est-à-dire vous-même !), et ne peut qu'en inclure un.

- pas de mise en gage !

L'armée de chaque joueur peut inclure un maximum de 10 Pions.

- trop c'est trop!

Le nombre maximum de pièces dans une armée est de 16.

Après avoir pris connaissance des règles de Loka, les joueurs peuvent bien sûr décider de jouer avec plus de points dans leurs armées, ou moins. Une armée de 250 points vous permet d'utiliser le contenu complet de la boîte de base Loka. Et vous pouvez combiner les morceaux de deux boîtes Loka de base, ou achetez plus de pièces Loka (disponibles en sets séparés) pour augmenter la taille du jeu et donc la disponibilité des combinaisons de pièces.

Une armée de 300, 400 ou même 500 points vous donne un plus grand choix de pièces et de tactiques. Alternativement, vous pouvez également décider de jouer avec un nombre inégal de points, si certains des joueurs sont plus expérimentés que les autres. Ci-dessous, un exemple d'armée. C'est une armée bien équilibrée, dont vous devriez vous sentir libre de vous servir d'exemple quand vous apprenez le jeu.

Exemple d'armée

1 Roi 0 point
1 Tour 50 points
1 évêque 40 points
1 chevalier 30 points
4 pions 40 points
Total 160 points

2) Configuration du Terrain

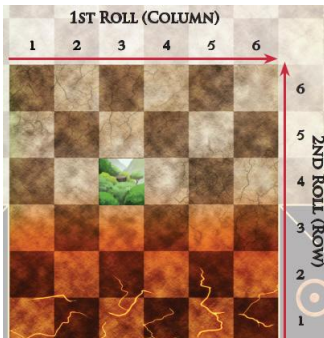
Après avoir sélectionné les armées, mais avant de mettre vos pièces sur l'échiquier, vous devez placer au hasard quatre tuiles de terrain sur le plateau. L'ensemble du terrain dans Loka de base comprend les neuf tuiles de terrain suivantes : Château, Forêt, Lac, Eyrie, Marais, Cercle de Pierre, col de montagne et portail magique (x2).

Mélangez d'abord les neuf tuiles et placez-les face cachée sur la table à côté de le tableau. Ensuite, un joueur choisi au hasard une tuile (oui, vous êtes légèrement plus susceptibles de tirer un portail magique) et le place directement dans la zone carrée 6x6 devant son propre bord de planche. C'est fait comme suit:

Lancez deux fois un D6 (dé à six faces). Le résultat du premier dé indique l'une des colonnes - un 1 indique la première colonne (de votre gauche), un 2 indique la deuxième colonne, etc. Le deuxième résultat indique l'une des lignes – un résultat de 1 indique la première ligne (celle le plus proche de vous), un 2 indique la deuxième ligne, etc.

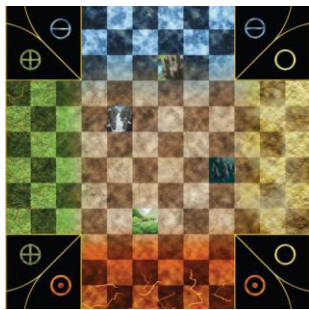
Le croisement des deux résultats indique un seul carré, comme indiqué dans le schéma ci-dessous, et vous placez la tuile sélectionnée de terrain sur cette case. Une fois la première tuile de terrain en place, le joueur suivant (tournant le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre) doit placer la deuxième tuile de terrain, en choisissant à nouveau une tuile au hasard, puis en lançant le D6 deux fois pour la placer, comme décrit ci-dessus. Puis le troisième joueur place la troisième tuile et enfin le dernier joueur pose une quatrième tuile. Si vous roulez la même position qu'une tuile précédente placée, vous devez relancer encore deux fois le dé pour déterminer une nouvelle position pour la tuile que vous placez.

Le joueur Feu obtient un 3 lors de son premier jet et un 4 lors de son deuxième jet, la tuile de terrain est donc placée comme indiqué.






Pendant le jeu, ces tuiles ne peuvent pas être pris ou déplacé par n'importe quel joueur. Elles font effectivement partie du plateau et représentent des caractéristiques du terrain du champ de bataille lui-même. Chaque tuile de terrain a un effet spécial sur le jeu, et ces effets sont expliqués plus tard.

Il convient de noter que les Cavaliers peuvent toujours sautez par-dessus n'importe quelle tuile de terrain car ils peuvent sauter par-dessus d'autres pièces, en ignorant les effets du terrain. Le schéma ci-dessous montre un exemple d'un plateau de jeu après avoir placé les terrains. N'hésitez pas à l'utiliser comme base de configuration la première fois que vous essayez le jeu. N'hésitez pas non plus à utiliser plus ou moins de tuiles de terrain, si vous préférez.



Exception: Les portails magiques viennent toujours par paires. Si vous piochez et placez un portail magique, le joueur ennemi dont le bord du plateau est le plus éloigné de la position du premier portail doit immédiatement (et hors séquence) placez le deuxième portail dans le carré 6x6 devant lui, comme s'il plaçait un terrain normalement. Placer ce second portail magique ne compte pas comme placement d'une tuile pour ce joueur, et la séquence de placer des tuiles de terrain continue comme d'habitude, donc à la fin du processus le plateau comprendra cinq tuiles au lieu de quatre.

Effets des tuiles de terrain

<p>Eyrie</p>  <p>Seuls les cavaliers peuvent entrer dans cette case, les autres pièces ne peuvent se déplacer dans ou à travers le carré. En d'autres termes, d'autres pièces traitent la case occupée comme une pièce amie. De plus, un cavalier qui défend un Eyrie obtient un bonus de défense du terrain (voir règles de combat).</p>	<p>Château</p>  <p>N'importe quelle pièce peut se déplacer dans ou à travers ce carré, le traitant comme vide. Cependant, toute pièce qui défend un Château obtient un bonus de défense du terrain, à l'exception des rois et des reines, qui obtenez deux bonus de défense du terrain lorsqu'ils défendent un château (voir règles de combat).</p>	<p>Marais</p>  <p>N'importe quelle pièce peut entrer dans cette case, mais leur mouvement se termine dès qu'ils entrent dans ce carré. La pièce peut alors sortir de la case comme d'habitude dans n'importe quel tour suivant. En entrant sur la case (y compris en tant que résultat d'un combat), la pièce lance un D12. Sur un résultat de 1 la pièce disparaît dans le brumes (ou est dévoré par une bête...) et est retiré du jeu. Sur tout autre résultat, c'est sûr. Aucun lancer n'est nécessaire pour que les pièces se déploient dans le carré - ils ont eu le temps de trouver soigneusement leur chemin dans le marais. De plus, une pièce qui défend un Marais obtient un bonus de défense du terrain (voir règles de combat).</p>
---	--	--

Col de montagne



N'importe quelle pièce peut se déplacer dans ou à travers ce carré en se déplaçant verticalement le long de la colonne occupée par le col, d'une "sortie" à l'autre (le col est toujours placé aux deux extrémités du chemin face au joueur qui place la tuile et son allié). Pas de mouvement diagonal ou horizontal est autorisé à traverser ce carré. Le Cavalier, cependant, peut sauter dans un col de montagne, quelle que soit leur position. De plus, une pièce qui défend un col de montagne obtient deux défenses de terrain (voir règles de combat), sauf si l'attaquant est un cavalier, auquel cas aucun point de défense du terrain s'applique.

Forêt



Seuls les pions peuvent se déplacer dans ou à travers ce carré, toutes les autres pièces ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers le carré. Autrement dit les autres pièces traitent la case comme occupée par une pièce amicale. De plus, un pion qui défend La forêt obtient un bonus de défense du terrain (voir règles de combat).

Lac



Aucune pièce ne peut se déplacer dans ou à travers ce carré – toutes les pièces traitent le carré comme occupée par une pièce amie.

Cercle de Pierre



Seules les tours peuvent se déplacer dans ou à travers ce carré, toutes les autres pièces ne peuvent pas se déplacer dans ou à travers le carré. Autrement dit les autres pièces traitent la case comme occupée par une pièce amicale. De plus, une Tour qui défend un Cercle de Pierre obtient une défense de terrain (voir règles de combat).

Portail magique



N'importe quelle pièce peut se déplacer dans ou à travers ce carré, le traitant comme vide. Cependant, si une pièce commence son mouvement dans ce carré, il peut se déplacer vers le deuxième portail sur le plateau au lieu de faire un mouvement normal, à condition que le second portail ne soit pas occupé par une pièce amie.

Si le deuxième portail est défendu par une pièce ennemie, ça compte comme l'initiation d'un combat, comme décrit plus tard (et les pions peuvent attaquer à travers un portail comme s'ils se déplaçaient en diagonale). Comme les pièces peuvent attaquer un ennemi via un portail, ils peuvent également prendre en charge à travers elle, à la fois en attaque et en défense. De plus, un fou qui commence son mouvement sur un portail magique peut passer au second portail, comme ci-dessus, et ensuite, seulement si le deuxième portail est libre d'ennemis, exécutez un mouvement normal sur le plateau, comme s'il avait commencé son déplacement depuis la place du second portail.

3) Déploiement des armées

Après avoir aménagé le terrain, les joueurs prennent les pièces qu'ils ont choisies pour leur armée et les dispose devant eux, juste à l'extérieur du plateau pour que les autres joueurs puissent les voir. Important: À partir de ce moment, les joueurs ne sont plus autorisés à discuter de quoi que ce soit à voir avec le jeu, comme suggérer des mouvements à leur coéquipier ou critiquer le mouvement d'un ennemi. Toutes les formes de communication liées au jeu sont interdites, y compris la télépathie !

Gagner comme un Gagnant qui Gagne !

Tous les joueurs lancent ensuite un D20 (un dé à vingt faces) pour décider qui se déploiera en premier. Le joueur qui obtient le résultat le plus bas déploie son Roi en premier sur l'échiquier, selon les Règles de déploiement ci-dessous. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau place son Roi, selon les mêmes règles, de son côté du plateau. Puis le troisième et le quatrième joueur fait de même.

Les joueurs font ensuite le tour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre en déployant une pièce à la fois, suivant les règles de déploiement données ci-après. Le joueur A va donc déployer une de ses pièces, puis B déploiera l'une des siennes, puis C, puis D, puis encore A, puis B, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces aient été déployées.

Si un joueur finit de déployer toutes ses pièces avant les autres joueurs, les autres joueurs continuent à déployer leurs pièces et il saute simplement sa chance de se déployer, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs pièces sur le plateau. Notez que, tout comme aux échecs, une fois que vous avez choisi une de vos pièces vous devez la déployer, et une fois que vous lâchez une pièce, vous ne pouvez pas changer où vous l'avez déployé (à moins que dans les deux cas, vous enfreignez les règles de déploiement).

Règles de déploiement

Lors du déploiement de votre armée, les restrictions suivantes s'appliquent :

1. Roi d'abord ! Le roi doit être placé en premier, n'importe où dans la première rangée (celle la plus proche du joueur).

2. Les nobles ensuite ! Dames, tours, fous et les cavaliers sont ensuite déployés, dans n'importe quel ordre. Ainsi, par exemple, vous pouvez déployer deux des cavaliers, puis un fou, puis une tour, puis un autre cavalier, puis une reine, puis un autre Tour, etc.

Ces pièces sont également placées dans la première rangée, jusqu'à ce que la première rangée soit complètement remplie. Ensuite, ils peuvent être placés n'importe où dans la deuxième rangée. Aucune de ces pièces ne peut être placée à la troisième rangée jusqu'à ce que la deuxième rangée soit entièrement remplie.

3. Les pions en dernier, devant ! Une fois tous les autres pièces ont été placées, les pions sont déployés suivant les mêmes règles que pour la « Noblesse », sauf que les pions ne peuvent jamais être déployés dans la première rangée, même s'il y a encore des cases vides dans cette rangée.

Déploiement des Tuiles et Terrain

Les joueurs ne peuvent pas déployer les pièces sur des cases occupées par une tuile de terrain, ils traitent des tuiles de terrain comme des carrés déjà occupés par des pièces amies.

4) Battez-vous !

Après le déploiement des armées, chaque joueur lance un D20. Le joueur qui lance le résultat le plus élevé prendra le premier coup. Les joueurs continuent à jouer un coup chacun, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'une équipe gagne la partie en capturent les deux rois ennemis.

Les pièces bougent comme aux échecs, avec les exceptions déjà notées dans les règles de base de Loka, et les règles supplémentaires de combat, qui fonctionnent comme suit. À Loka, quand une pièce entre dans un carré occupé par un ennemi (comme pour prendre un pièce ennemie aux échecs), nous l'appelons "l'attaquant", alors que nous appelons l'ennemi "le défenseur". Après avoir déclaré l'attaque, les deux joueurs lancent un dé pour leur pièce.

Normalement, ce dé est un D4, mais il y a un nombre de boosts (voir ci-dessous) qui permettent à votre pièce d'améliorer le dé qui est en train d'être roulé à un plus puissant. L'ordre de la puissance des dés de Loka est la suivante : D4 D6 D8 D12 D20

Chaque boost que vous accumulez augmente la puissance de l'attaque, vous permettant d'utiliser un meilleur dé que celui que vous avez utilisé. Ainsi, un D4 peut être mis à niveau vers un D6 par un seul boost, ou mis à niveau vers un D8 par deux boosts, ou mis à niveau vers un D12 par trois boosts, ou mis à niveau vers un D20 par quatre boosts. Il peut être amélioré davantage, mais nous verrons cela plus tard.

Nombre de Boosts	1	2	3	4	5 ou plus
Roulé du dé	D4	D6	D8	D20	Super D20!

Boosts de combat

Charge!

L'attaquant obtient toujours un boost pour avoir bougé contre le défenseur. L'efficacité au combat des pièces est classée en fonction de leur coût en points, dans l'ordre suivant - Reine, Tour, Fou, Cavalier, Pion, Roi. Si une pièce combat un ennemi d'un rang inférieur de prouesse, il obtient un coup de pouce.

Soutien à l'attaque

L'attaquant reçoit un boost pour chaque pièce amicale qui peut prêter une attaque de soutien. Afin de prêter un soutien d'attaque, les pièces amies doivent être en position où ils pourraient également se déplacer dans le carré du défenseur et ainsi attaquer le même défenseur. En d'autres termes, ils auraient également pu être l'attaquant, si vous aviez choisi de vous les déplacer à la place de l'attaquant réel.

Soutien de la défense

Le défenseur reçoit un boost pour chaque pièce amicale qui peut prêter une défense de soutien. Afin de prêter une défense de soutien, les pièces amicales doivent être présentes dans une position où ils pourraient se déplacer dans la case du défenseur dans son coup suivant, en supposant que le défenseur n'est plus là et ai été remplacé par un ennemi (en d'autres termes, ils sont dans une position pour «venger le défenseur» dans leur tour suivant).

Défense du terrain

Le défenseur reçoit un coup de pouce s'il est occupant une tuile de terrain. Quelques tuiles de terrain peuvent même offrir deux boosts, comme décrit dans leurs règles.

Résultat des combats

Après avoir déterminé quel dé il doit lancer, chaque joueur lance son dé puis les résultats sont comparés. Nous trouvons cela plus amusant si le joueur avec le dé le plus faible lance le premier. Ce jet de dé tendu mène à l'un des résultats suivants :

- L'attaquant marque plus que le défenseur : Le défenseur est capturé et retiré du plateau. L'attaquant est déplacé dans l'ancien carré du défenseur et son déplacement est terminé. Ce résultat est le même comme un résultat normal par défaut dans un jeu d'échecs traditionnels.
- Le défenseur marque un score égal ou supérieur de l'attaquant : l'attaquant a été repoussé et gaspille effectivement un mouvement, restant où il était. De plus, si l'agresseur obtient un 1, il est à la place capturé par le défenseur et retiré du plateau ! Dans les deux cas, le mouvement de l'attaquant est terminé.
- Les deux joueurs obtiennent un 1 : Anéantissement mutuel – les deux pièces sont retirées du plateau ! Le mouvement de l'attaquant est terminé. Le schéma ci-dessous montre un exemple de combats.



Le pion jaune attaque le pion bleu. L'attaquant obtient un soutien d'attaque de la reine et du Cavalier, pour un total de trois boosts (Charge ! boost et deux Supports d'attaque), il lance donc un D12. Le Pion bleu, le défenseur, reçoit deux Supports de Défense (du Fou et du Cavalier), et devra donc lancer un D8. Si le joueur avait décidé d'attaquer avec le chevalier à la place, il aurait obtenu un bonus supplémentaire et le coup de pousse de la Prouesse du Cavalier étant supérieur à celui du Pion, il aurait donc lancé un D20 plutôt qu'un D12 (bien sûr, cela aurait risqué un Cavalier plutôt qu'un Pion).

Super D20 !

Si une pièce reçoit cinq boosts ou plus, il roule toujours un D20. Cependant, si le joueur n'est pas satisfait du résultat du D20 après avoir vu l'adversaire lancer, il peut relancer le dé. Ces seconds résultats sont là, même si c'est pire que le premier. Si l'attaquant et le défenseur ont cinq boosts ou plus (une situation très improbable), seul le joueur avec le plus grand nombre de boosts peut relancer le D20. S'ils ont tous les deux cinq boosts ou plus, et qu'ils ont exactement le même numéro de boosts, ils roulent simplement le D20 et aucun joueur ne peut le relancer, car son avantages s'annulent.

Pièces alliées

Les pièces qui appartiennent à votre coéquipier (c'est-à-dire l'armée alliée) sont traités exactement comme les vôtres, sauf que vous ne pouvez pas les déplacer. Cela signifie que vous ne pouvez pas les attaquer, et qu'ils prêtent à la fois le support à l'attaque et à la défense à vos pièces et vice-versa. Là est une exception à la règle selon laquelle vous ne pouvez pas déplacer les pièces alliées, et nous l'appelons le mouvement "Dos à dos".

Dos à dos

Si l'un de vos pions affronte un Pion allié, vous pouvez exécuter un coup spécial et échangez simplement les deux pions, donc maintenant ils sont hors du chemin l'un de l'autre (voir schéma ci-dessous). Ceci est similaire au roque aux échecs normaux, dans le sens où il permet à deux pièces de se déplacer simultanément. L'un ou l'autre joueur peut bien sûr faire un "dos à dos" comme son mouvement.



C'est au tour de Rouge de se déplacer et il appelle un mouvement "dos à dos", donc les deux pions sont échangés. Le coup de Rouge est terminé.

Duel royal

Si un roi attaque un roi ennemi, ce duel capital est toujours résolu dans une manière hautement ritualisée et aucune interférence n'est tolérée - cela fonctionne d'une manière assez différente d'un combat normal. Dans un Duel royal, peu importe qui attaque réellement, il n'y a pas d'attaquant et de défenseur, et aucun boost de tout type s'applique. Les deux rois lancent simplement un D20 - le meilleur score gagne et capture l'ennemi. Tous les résultats égaux (y compris un double 1) sont immédiatement lancés à nouveau – il ne peut y avoir de match nul !

L'approche boulonnée

Ceci conclut les règles pour Loka, et dans les pages suivantes vous trouverez quelques variantes suggérées de Loka. Il est à noter que vous n'avez pas besoin d'utiliser toutes les règles de Loka en même temps, et vous pouvez plutôt les regarder comme niveaux de complexité boulonnés que vous pouvez supprimer du jeu un à la fois. Par exemple, vous ne voudrez peut-être pas utiliser n'importe quel terrain sur le plateau et sautez cette section des règles. Alternativement, vous pouvez décider de ne pas utiliser le système de combat et autorisez simplement des pièces qui attaquent pour gagner le combat, comme aux échecs normaux (et vous pouvez par conséquent réintroduire les règles des échecs, échec, échec et mat, ou pas - c'est à vous de décider !). Cette flexibilité vous permet de faire l'expérience de jeu plus adaptée à votre goût. Cela facilite également l'apprentissage du jeu et de l'enseigner à d'autres personnes.

Variantes de Loka

Loka à deux joueurs

Loka peut être joué et apprécié par deux joueurs. Un seul joueur contrôle les forces du Mal (Feu et Eau), tandis que l'autre joueur contrôle les forces du Bien (Terre et Air). Tout le reste reste le même. Alternativement, si les joueurs ont acheté un Ensemble Armée pour étendre leurs armées (et ont donc maintenant plus d'un roi) ils peuvent jouer à ce jeu avec deux des mêmes armées chacun. Donc pour exemple, un joueur contrôle deux armées de feu et l'autre contrôle deux armées de l'Air, déployant la deuxième armée de l'air où l'armée de Terre devrait être placée et la deuxième armée de feu où l'armée de l'eau devrait être placée.

Loka à trois joueurs

S'il y a trois joueurs, un joueur contrôle soit les forces du Bien, soit les forces du mal, et les deux autres joueurs formera l'équipe ennemie et contrôlera une armée chacun. Ceci présente évidemment un avantage pour le joueur qui contrôle deux armées, car il y a il n'y a pas de problèmes de communication dans ce cas.

Pour compenser cet avantage, nous recommandons de réduire le total de points de ses armées d'environ 25 %. Par exemple, si les forces des bons sont contrôlés par deux joueurs, et ils ont chacun des armées de 160 points, les forces du Mal, sous le contrôle d'un seul mal suzerain serait de 120 points chacun.

Revers de la planche Loka (échiquier normal)

Le plateau de Loka a un échiquier normal au dos, vous permettant une grande variété d'expériences de jeu.

Jeu d'échecs

Vous pouvez simplement jouer aux échecs normaux, en utilisant un seul roi et une reine par côté et combinant les forces du Bien et du Mal en deux jeux d'échecs normaux multicolores, comme montré dans l'image ci-dessous.



FACE-OFF LOKA

"Face-off Loka" est un moyen pour deux joueurs de jouer Loka sur un échiquier normal. Une fois encore, chaque joueur contrôle soit les forces du Bien, sous le commandement d'un seul Roi (Air ou Terre) ou les forces de Mal avec un seul Roi (Feu ou Eau). Suivez ensuite cette séquence :

Chaque joueur choisit une armée à un accord de valeur en points (disons 300 points par côté), juste comme à Loka, sauf que les fous valent 30 points au lieu de 40. Cette armée peut être composée de pièces mélangées des deux couleurs du joueur, ou juste des pièces d'une seule couleur si vous préférez et vous en avez assez de disponible.

Rappelez-vous, dans les deux cas, vous n'avez qu'un seul roi. Chaque joueur place deux tuiles de terrain sur le plateau, en utilisant un D8 pour sélectionner le terrain de la tuile et pour générer les coordonnées à la placer sur le plateau. Le premier lancer génère la ligne, le seconde la colonne, comme d'habitude. Jouez à Loka comme d'habitude, sauf que la règle Dos à Dos ne peut pas s'appliquer et la promotion fonctionne comme aux échecs normaux. Et bien sûr, il vous suffit de capturer le seul roi ennemi pour gagner le jeu!

Batailles massives !

Les échiquiers au dos des plateaux de Loka n'ont pas de cadre. C'est assez intentionnel, car il vous permet de mettre deux ou plus d'entre eux l'un à côté de l'autre, formant de plus grands champs de bataille. Ceci vous permet de jouer à Face-off Loka sur une gargantuesque échelle, avec des armées massives s'affrontant sûr de très, très grands champs de bataille.