

OBAN

Les règles du jeu

Une partie d'Oban oppose deux joueurs possédant onze pièces chacun, respectivement blanches et noires, sur un échiquier hexagonale de 91 cases, organisé en 11 colonnes et 21 rangées. Les joueurs alternent des séquences d'attaque et de défense dans le but de marquer des touchdown ou de les empêcher. Pour parler des adversaires, on dit « les Blancs » et « les Noirs ». L'attaque progresse en déplaçant ses pièces et effectuant des passes vers la zone d'en-but adverse, tandis que la défense tente de l'en empêcher.

Mise en place

Chaque joueur dispose de 11 pièces, soit 22 pièces au total sur le plateau, et partagent la possession d'un ballon qui peut être porté et passé entre les pièces. Le jeu distingue deux formations : **attaque** (le joueur en possession du ballon, cherchant à marquer) et **défense** (le joueur qui tente d'empêcher l'adversaire de marquer et de récupérer le ballon). Chaque pièce est placée sur un hexagone désigné au début de chaque phase, selon la formation choisie.

Chaque joueur dispose des pièces suivantes :

- 1 Back (arrière)
- 2 Forwards (avants)
- 2 Drivers (meneurs)
- 2 Runners (coureurs)
- 2 Jumpers (sauteurs)
- 1 Sentinel (sentinelle)
- 1 Wing : soit Wing Runner pour l'attaque, soit Wing Driver pour la défense.

Chronométrie

Chaque partie a une durée déterminée selon le type de match: Bullet (2 min), Blitz (5 min), Rapide (10 min) et Classique (20 min). Les joueurs alternent entre attaque et défense et changent de rôle après chaque possession. Les Blancs commencent en attaque, comme aux échecs. Une séquence de possession est appelée un drive, et chaque drive est composé d'une série de quatre downs ou quatre tentatives de marquer.

Les downs sont quant à eux des séries de "jeux" suivant un cycle tactique précis:

1. **Planification** : les joueurs ont 10 secondes pour programmer leurs mouvements simultanément et en secret. Chaque joueur peut programmer jusqu'à cinq mouvements différents par jeu.
2. **Action** : les joueurs assistent ensuite à la résolution en temps réel des mouvements programmés.
3. **Transition** : une fois la phase d'action terminée, le jeu peut se conclure par un nouveau jeu, un nouveau down ou un changement de possession.

Mouvement

Il existe huit types de pièces avec des styles de mouvement différents et des valeurs différentes. Le mouvement orthogonal consiste à parcourir les bords des hexagones, tandis que le mouvement diagonal consiste à parcourir les sommets des hexagones. Les pièces ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces, sauf lorsqu'elles se déplacent comme des cavaliers aux échecs (jumpers, ailiers).

Pièces	Quantité (Att / Déf)	Valeur (Att / Déf)	Mouvement d'échecs
Back (Arrière)	1	1	Roi
Forward (Avant)	2	7 / 6	Dame
Driver (Meneur)	2	3	Tour
Runner (Coureur)	2	2 / 5	Fou
Jumper (Sauteur)	2	2 / 5	Cavalier
Sentinel (Sentinelle)	1	11	Vizir
Wing runner (Coureur ailier) (Attaque)	1 / 0	5	Fou + Cavalier long
Wing driver (Meneur ailier) (Défense)	0 / 1	5	Tour + Cavalier long

Lors de la phase de planification, les joueurs ont dix secondes pour programmer jusqu'à cinq mouvements différents. Une même pièce peut être jouée plusieurs fois durant la même séquence de jeu. Lorsqu'une passe vers l'avant est effectuée, les joueurs n'ont plus que cinq secondes par phases de planification pour programmer leurs mouvements.

Une pièce peut effectuer un mouvement simple en la sélectionnant puis en sélectionnant la case vers laquelle le joueur souhaite la déplacer, mais peut aussi effectuer des mouvements spéciaux, à savoir un spin, un tackle ou un rush. Le spin permet de contourner une pièce adverse située juste devant la pièce jouée, le tackle permet de repousser une pièce adverse adjacente d'une case et de stopper un down cette dernière est porteuse du ballon, et un rush propulse la pièce en avant de trois cases, repoussant les pièces rencontrées d'une case.

Flow

Le mouvement dynamique du ballon sur le terrain de jeu est appelé le "flow". Lorsque le ballon se déplace, on parle de trajectoire. Il peut être déclenché (snap), porté, passé, capté ou dépouillé (strip). Ces actions constituent la manipulation du flow. La passe est la seule action manuelle effectuée par les joueurs lors de la phase de planification.

- **Déclenchement (snap)** : Le déclenchement marque le début d'un down ; le ballon part de la position initiale vers le back.
- **Portée** : Si une pièce capte ou intercepte le ballon, elle commence à le porter.
- **Passe** : Les joueurs peuvent passer le ballon à une pièce amie, le receveur. Si le receveur capte le ballon, la passe est considérée comme complétée. Si le receveur se trouve dans la zone d'en-but adverse au moment de la réception, un touchdown est marqué.
- **Réception** : Une pièce capte le ballon si elle entre en contact avec lui pendant sa trajectoire. Si le ballon est capté par une pièce amie, il s'agit d'une réception. S'il est capté par une pièce adverse, il s'agit d'une interception.
- **Dépouillement (strip)** : Le ballon est dépouillé lorsque le porteur est déplacé par un rush. Dans ce cas, le ballon se déplace d'une case dans la direction du rush jusqu'à être capté ou sortir des limites du terrain. S'il est capté par une pièce défensive dans la zone d'en-but offensive, la défense marque un touchdown.

Le vainqueur est le joueur qui a marqué le plus de points à la fin du match. Pour marquer, un joueur doit réaliser un touchdown. Le touchdown (TD), qui vaut deux points, est marqué lorsque le ballon est avancé ou capté dans la zone d'en-but adverse.

Les zones d'en-but correspondent aux trois premières et dernières rangées du terrain : les rangées 1 à 3 pour les Blancs et les rangées 15 à 17 pour les Noirs, chacune couvrant six cases. Les joueurs peuvent avoir un maximum de trois pièces alliés dans une zone d'en-but à tout moment de la partie.

Si le porteur du ballon est victime d'un tackle dans sa propre zone d'en-but, il est "sacked" et la défense marque un safety d'une valeur d'un point.

Passer le ballon s'effectue durant la phase de planification. Le ballon se déplace en un arc visible du passeur suivant une trajectoire programmée. Les passes ne sont pas nécessairement linéaires. Le joueur attaquant peut courber manuellement la trajectoire de la passe afin de contourner les défenseurs. Seul le back est capable de courber une passe.

Énergie

Le système d'énergie représente l'influence abstraite des pièces sur le terrain, déterminant le contrôle spatial. L'énergie influence la liberté de mouvement des pièces sur le terrain. Tous les calculs d'énergie sont dynamiques et mis à jour en permanence à chaque mouvement des pièces. Ce système crée un champ de bataille fluide et en constante évolution, où le positionnement tactique influence directement le déroulement du jeu.

Chaque pièce contribue à l'énergie des cases proches en fonction de sa valeur et de sa distance par rapport à ladite case. Plus la case est éloignée, moins la pièce influe sur son ratio d'énergie. Les cases peuvent avoir trois états: Blanc, Contesté, Noir. Les Blancs ne peuvent pas programmer de mouvement vers une case noire et vice-versa. Les deux camps peuvent programmer des mouvements vers des cases contestées.

Formations

Les formations et les rôles d'Oban reflètent ceux du football américain, avec des unités offensives et défensives clairement définies, des drives dynamiques et un objectif central : le touchdown.

Les joueurs évoluent avec deux équipes distinctes : une offensive et une défensive, comme au football américain. Les changements de joueurs ont lieu avant chaque attaque. Chaque équipe possède sa propre composition de compétences, sélectionnée lors de la draft en deux phases avant le début du match. Chaque élément sur le terrain correspond à un rôle stratégique, mélange de fonction footballistique et de géométrie abstraite. Penser en ces termes permet aux joueurs d'appliquer la logique traditionnelle du football américain au terrain abstrait : espacement, blocage, timing.

Pièce	Rôle offensif	Rôle défensif
Back	Quarterback (QB)	Middle Linebacker (MLB)
Forwards	Wide Receivers (WR)	Cornerbacks (CB)
Drivers	Tight Ends (TE)	Outside Linebackers (OLB)
Runners	Guards (G) / Tackles (T)	Ends (DE) / Tackles (DT)
Jumpers	Guards (G) / Tackles (T)	Ends (DE) / Tackles (DT)
Sentinel	Center (C)	Safety (S)

Pièce	Rôle offensif	Rôle défensif
Ailiers	Running Back (RB)	Safety (S)

Ces rôles ne sont pas fixes et certaines pièces peuvent fonctionner comme des rôles différents en fonction de la formation sélectionnée par le joueur. Avant chaque down, les deux joueurs ont dix secondes pour choisir une formation pour leurs pièces. Le choix des formations est secret, chaque camp est caché au joueur adverse par un brouillard de guerre.

Certaines pièces ont des rôles désignés dont les positions de départ sont fixes et ne peuvent pas être modifiées, quelle que soit la formation :

- En attaque, le center (guard) et les quatre joueurs de ligne (deux runners et deux jumpers, fonctionnant comme guards et tackles au football) doivent être placés sur la ligne offensive.
- En défense, les quatre joueurs de ligne défensive (deux runners et deux jumpers, fonctionnant comme ends et tackles au football) doivent également occuper la ligne défensive équivalente.