

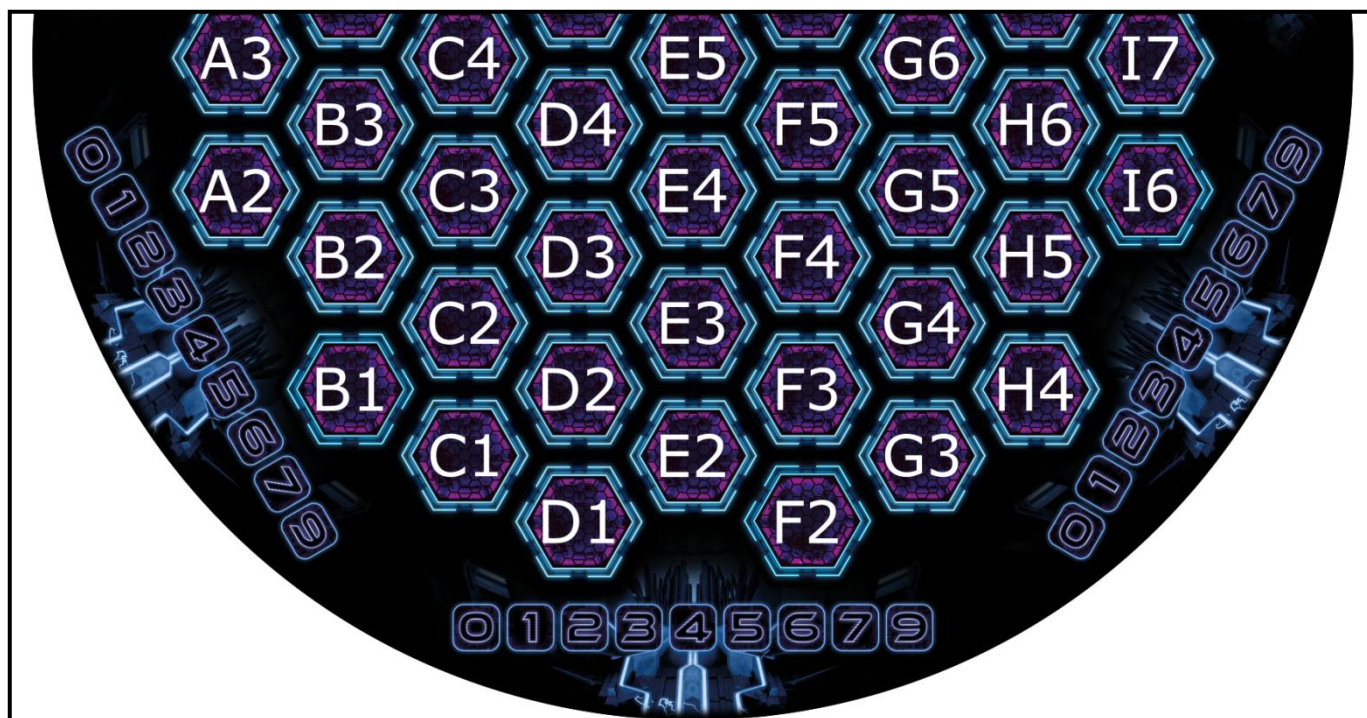
QUELQUES OUVERTURES A DEUX JOUEURS

Je vous propose de découvrir quelques ouvertures en expliquant leur but. Les ouvertures se composent des 4 premiers tours.

Les ouvertures exposées ici sont essentiellement des ouvertures pour 2 joueurs. Ces derniers ont un peu plus d'espace et de temps pour se développer. Tandis qu'à 3 ou 4 joueurs, les escarmouches arrivent un peu plus rapidement, le temps de développement est raccourci, la configuration des Replicants sur l'arène est différente, la dynamique entre les joueurs n'est pas la même. Tout ceci fait que l'approche des ouvertures s'en trouve quelque peu modifiée.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises ouvertures. Néanmoins, pour certaines d'entre-elles, il y a des erreurs à ne pas commettre, sous peine d'être potentiellement sanctionné.

L'image ci-dessous montre les coordonnées des hexagones (voir le document : transcription d'une partie de REPLICANTS).

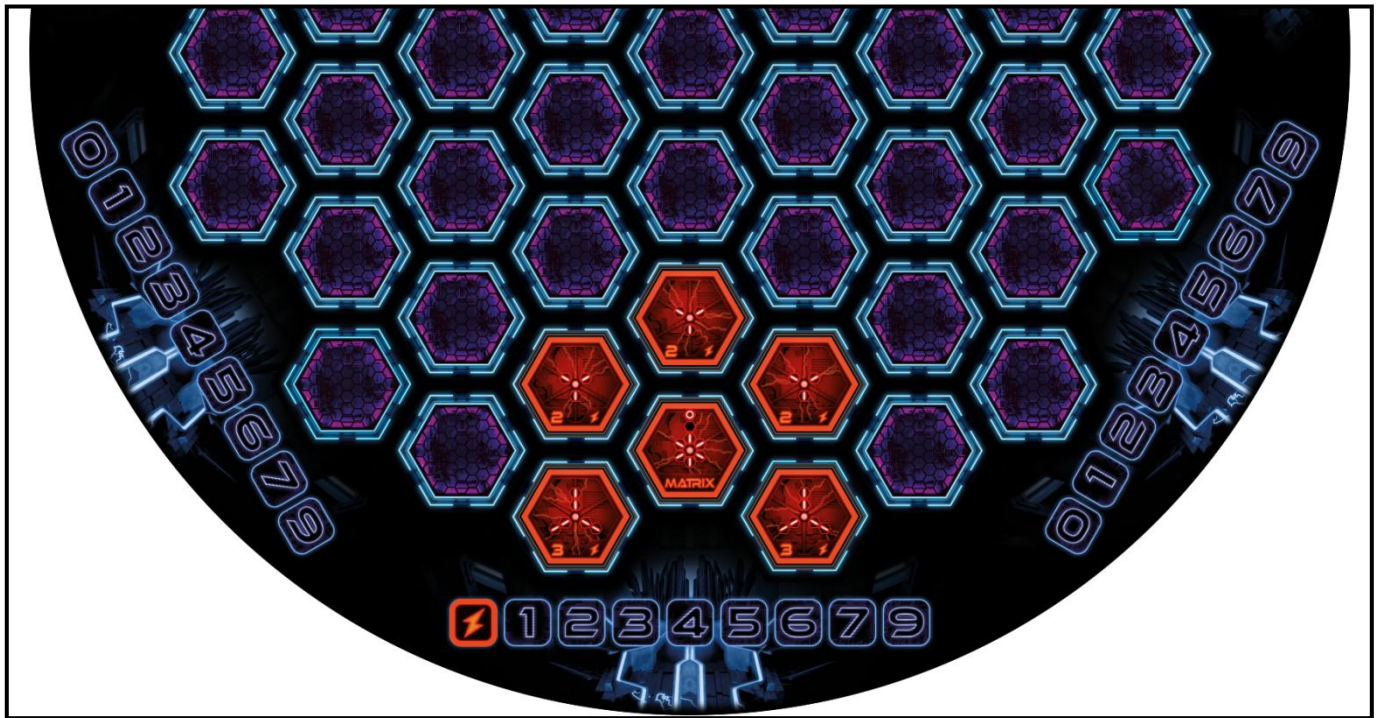


L'image ci-dessous rappelle l'emplacement de départ des Replicants du joueur 2. Joueur que je nomme « rouge ».

Pour la suite de la transcription des coups, je considère que rouge se trouve seul dans l'arène : T0..(rouge). Il faudra adapter vos ouvertures en fonction de celles de vos adversaires.

Au départ :

- sa matrice se trouve en E2,
- ces trois Replicants 2 se trouvent en D2, E3 et F3,
- ces deux Replicants 3 se trouvent en D1 et F2,
- sa matrice possède 0 point d'énergie.



OUVERTURE 1



- T1..E/2C2/C2+ : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 sur l'aile gauche et le pivote.
 T2..E/2G4/G4- : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 sur l'aile droite et le pivote.
 T3..E/3D3/E : charge sa matrice, déplace son premier Replicant 3 vers le centre et charge sa matrice.
 T4..E/3F4/E : charge sa matrice, déplace son deuxième Replicant 3 vers le centre et charge sa matrice.

Cette ouverture classique a pour but de développer ses Replicants, de prendre le plus d'espace possible dans l'arène et de libérer de l'espace autour de la matrice pour les créations à venir. C'est une ouverture qui laisse beaucoup de choix stratégiques.

Par la suite, rouge a plusieurs options dont :

- au T5 de créer le Replicant 7 ou un Replicants 6 sur l'un des 4 hexagones libres,
- au T5 et T6 de créer coup sur coup un Replicant 5 et un Replicant 4 ou deux Replicants 4 pour essayer de jouer le surnombre par rapport à son adversaire,
- au T5 et T7 créer les deux Replicant 5 en D2 et F3 afin de créer une grosse défense de zone autour de sa matrice.

Le point faible de cette ouverture c'est l'absence de menace sur l'hexagone central de l'arène E5. Néanmoins, ce point faible est contre balancé par un nombre d'hexagones de fuite important pour la matrice.

OUVERTURE 2



T1..E/2C2/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 sur l'aile gauche et charge sa matrice.

T2..E/3D3/F2+ : charge sa matrice, déplace un Replicant 3 vers le centre et pivote l'autre Replicant 3.

T3..E/3G3/G3- : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 sur l'aile droite et le pivote.

T4..E/3G5/G5- : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 vers le centre et le pivote.

C'est une ouverture moins orthodoxe qui a pour but de développer les Replicants de l'aile gauche et de développer le Replicant 3 de l'aile droite tout en venant menacer le centre de l'arène E5. Cette menace prémunit d'une attaque directe de la matrice par un Replicant 6 ou 7 adverse.

Par la suite, rouge a plusieurs options dont :

- créer un Replicant 6, 5 ou 4 en D2 afin de venir en appui des Replicants déjà présents,
- déplacer le Replicant 2 sur l'aile droite en G4 et de le pivoter.

Cette deuxième option permet de venir défendre le Replicant 3 isolé, de charger sa matrice et de faire plus d'espace autour d'elle pour les créations futures au tour suivant.

Les points faibles de cette ouverture c'est un Replicant 3 isolé et une montée en charge de la matrice plus lente que l'ouverture précédente. Cette montée en charge plus lente peut-être pénalisante à court ou moyen terme si votre adversaire joue le surnombre. Mais à long terme, cela peut-être bénéfique. Chaque montée en charge de la matrice à l'action « charge/rotation », diminue de 1 le nombre maximum de tours que vous avez. Donc, à long terme, ne pas la charger à cette action peut vous permettre de gagner par l'épuisement des âmes de votre adversaire entraînant une mort par surcharge.

OUVERTURE 3



T1..E/2C2/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 sur l'aile gauche et charge sa matrice.
T2..E/3D3/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 vers le centre et charge sa matrice.
T3..E/2F4/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 central sur l'aile droite et charge sa matrice.
T4..E/!7E3/E : charge sa matrice, crée le Replicant 7 et charge sa matrice.

C'est une ouverture résolument offensive. La création du Replicant 7 devant la matrice permet de menacer le centre de l'arène E5. La montée en charge rapide de la matrice à aussi pour but de créer assez rapidement un autre Replicant.

Par la suite, rouge a plusieurs options dont :

- attaquer frontalement la matrice adverse en déplaçant son Replicant 7 sur E5 et générer une pression sur celle-ci en la forçant à se déplacer,
- déplacer son Replicant 7 sur les ailes en B3 ou en H6 en fonction du positionnement des Replicants adverses.

C'est une ouverture que j'affectionne particulièrement quand je vois que mon adversaire ne menace pas le centre de l'arène E5. J'envoie alors le Replicant 7 sur E5. Le but étant de forcer la matrice adverse à se déplacer, à restreindre les possibilités de création adverses en menaçant les hexagones au contact de sa matrice, voire de pousser sa matrice à la surcharge en la « chassant ».

Cette ouverture et la précédente sont des ouvertures qui génèrent une montée en charge rapide de la matrice en la chargeant systématiquement à l'action « charge/rotation ». C'est parfois pour créer rapidement les Replicants 6 ou 7 ou deux Replicants coup sur coup. Mais si vous ne parvenez pas à prendre l'avantage sur votre adversaire, à long terme vous risquez de perdre la partie par surcharge faute à une pénurie d'âme dans votre réserve.

OUVERTURE 5



T1..E/2C2/E3- : charge sa matrice, déplace le Replicant 2 sur l'aile gauche et pivote le Replicant 2 central.

T2..E/2E4/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 vers le centre et charge sa matrice.

T3..E/2G4/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 vers l'aile droite et charge sa matrice.

T4..E/3F4/F4- : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 vers le centre et le pivote.

Cette ouverture a pour but de venir menacer rapidement le centre de l'arène E5 grâce au Replicant 2 et de venir le protéger grâce au Replicant 3, lui-même soutenu par les deux Replicants 2.

De même, le positionnement des trois Replicants 2 lors de cette ouverture protège de toutes attaques directes d'un Replicant 6 ou 7 sur les hexagones B2, E5 et H5 qui se trouvent à un bond de 3 hexagones de la matrice.

Par la suite, de part la place que donne cette ouverture autour de la matrice, rouge pourra créer en toute quiétude le Replicant de son choix sur l'hexagone voulu.

C'est une ouverture défensive qui vous laisse du temps pour vous développer. Néanmoins, ne laissez pas trop longtemps sans défense vos deux Replicants 2 qui se trouvent sur les ailes. Dans cette position, ils sont vulnérables.

OUVERTURE 6



- T1..E/2C2/E3- : charge sa matrice, déplace le Replicant 2 sur l'aile gauche et pivote le Replicant 2 central.
T2..E/2E4/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 vers le centre et charge sa matrice.
T3..E/3D3/E2- : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 vers le centre et pivote sa matrice.
T4..E/1B2/E : charge sa matrice, déplace sa matrice sur l'aile gauche et la charge.

C'est une ouverture assez agressive qui consiste d'envoyer sa matrice sur une aile afin de créer rapidement des Replicants autour d'elle. Le but étant de prendre de l'espace territorial rapidement en créant des Replicants non pas à l'arrière mais sur une aile.

Dans cette ouverture, le Replicant 2 vient rapidement menacer l'hexagone E5. En effet, pivoter sa matrice sans menacer le centre de l'arène E5 est dangereux. Car dans ce cas, il se pourrait que votre adversaire fasse bondir sa matrice en E5 pour venir agresser la votre.

Lors d'une telle ouverture, il faut s'assurer que votre adversaire ne soit pas en capacité de menacer immédiatement votre matrice quand elle s'installe sur l'aile. Sans quoi, cette ouverture risque d'être votre tombeau.

Par la suite, rouge devra :

- créer un ou deux Replicants pour à la fois protéger sa matrice et aller attaquer celle de son adversaire,
- si possible, ramener vers le centre ses Replicant 2 et 3 qui se retrouvent à la traine et ainsi défendre le Replicant 2 qui menace E5.

A 3 joueurs, ce type d'ouverture est très agressif. A l'action « charge/rotation » du T4, au lieu de charger sa matrice, si rouge la pivote, il agresse directement la matrice de l'un de ces adversaires. Comme il y a moins d'espace entre les groupes de Replicants, cette ouverture peut-être plus dangereuse qu'à 2 joueurs.

OUVERTURE 7



T1..E/2F4/E : charge sa matrice, déplace le Replicant 2 central sur l'aile droite et charge sa matrice.

T2..E/!3E3/E : charge sa matrice, crée un Replicant 3 et charge sa matrice.

T3..E/2C2/E : charge sa matrice, déplace le Replicant 2 vers le l'aile gauche et charge sa matrice.

T4..E/3D3/E : charge sa matrice, déplace le Replicant 3 vers le centre et charge sa matrice.

Cette ouverture est résolument agressive. La montée en charge rapide de la matrice et la création du Replicant 3 ont pour but de créer un surnombre de Replicants, d'avoir dans l'arène neuf Replicants dès T7 ou T8.

La création du Replicant 3 devant la matrice a pour but de menacer rapidement le centre de l'arène E5 et d'éviter toutes attaques frontales.

Par la suite, rouge a plusieurs options dont :

- créer au T5 un Replicant 4 en D2, l'envoyer au T6 en C3 pour menacer E5, envoyer au T7 le Replicant 3 central en E5 (protégé par le Replicant 4 et la matrice) puis de créer au T8 un Replicant 6 ou 7 devant la matrice, ce qui va générer une très grosse pression sur le centre de l'arène,
- déplacer au T5 le Replicant 3 sur E5 si son adversaire ne menace pas le centre de l'arène et créer au T6 un Replicant 5, 6 ou 7 devant la matrice ce qui va générer une grosse pression sur le centre de l'arène.

La création rapide des neuf Replicants vous obligera à aller au contact de votre adversaire car vous n'aurez plus de cœur en réserve et donc plus la possibilité de créer pour diminuer l'énergie de votre matrice qui montera inexorablement.

Le surnombre rapide de Replicants est un bon moyen à court ou moyen terme de prendre votre adversaire à la gorge et de l'emporter. Mais souvenez-vous, chaque montée en charge de votre matrice à l'action « charge/rotation » diminue de 1 le nombre de tour maximum que vous avez. Ce qui signifie qu'à long terme cette stratégie sera certainement perdante.

OUVERTURE 8



- T1..E/2C2/E3- : charge sa matrice, déplace le Replicant 2 sur l'aile gauche et pivote le Replicant 2 central.
T2..E/2E4/E : charge sa matrice, déplace son Replicant 2 vers le centre et charge sa matrice.
T3..E/3D3/C2+ : charge sa matrice, déplace son Replicant 3 vers le centre et pivote le Replicant 2 de l'aile gauche.
T4..E/1E3/E : charge sa matrice, déplace sa matrice vers le centre et la charge.

Le but de cette ouverture est de venir menacer le centre de l'arène et d'approcher la matrice vers le centre afin qu'elle puisse créer ses Replicants plus proche des Replicants adverses.

C'est une ouverture assez compacte où tous les Replicants se protègent mutuellement.

Par la suite, rouge a plusieurs options dont :

- créer un Replicant à la droite de sa matrice,
- créer un Replicant capable de bondir à la gauche ou à l'arrière de sa matrice.
- déplacer le Replicant 2 sur l'aile droite pour laisser le passage au Replicant 3.

AUTRES OUVERTURES

Il y a bien d'autres ouvertures. Des ouvertures qui permettent de créer un Replicant 4 ou 5 dès T3 ou encore d'autres qui chargent lentement votre matrice.

Garder à l'esprit que dans ce jeu, ceux qui agressent leurs adversaires sont généralement gagnant. Néanmoins, il faut que cette agression soit réfléchie et qu'elle ne gaspille pas l'énergie de votre matrice.

Les ouvertures doivent permettre de développer vos Replicants pour conquérir l'arène. A vous de trouver celles qui conviennent le mieux à votre style de jeu.