

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ARMADA

COMPOSITION DU JEU:

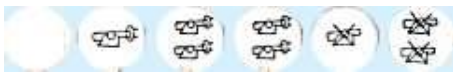
1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

8 Bateaux métalliques à deux mats



3 dés spéciaux à 6 faces

1 dé blanc appelé dé de combat



ci-contre les six faces du dé blanc

1 dé jaune appelé dé ors



ci-contre les six faces du dé jaune

1 dé marron appelé dé tribus



ci-contre les six faces du dé marron

4 Série de 50 Pions carrés en plastique de couleurs (framboise, verte, orange, bleue)
Ces 50 pions troués représentant, chacun, une bande de pirates.



1 Série de 50 pions troués jaune doré.

Ils représentent des richesses et sont appelés ors.



1 série de 50 pions marrons

Non troués, qui représentent les tribus indigènes.



5 séries de 30 jetons ronds: (framboise, vert, orange, bleu et marron).

Ces jetons représentent des drapeaux.



55 Cartes



Dos de toutes les cartes de combat



5 cartes
Nouvelles armes d'attaque



5 cartes
Nouvelles armes de défense



3 cartes
Chantier naval

Lors du résultat d'une attaque remplacez le résultat du dé de combat par 2 canons qui tirent (2 défenseurs éliminés)

Lors d'un combat, remplacez le résultat du dé de combat par deux canons qui explosent (élimination de bandes de pirates de l'attaquant)
Cette carte se joue évidemment, durant le tour de jeu de l'adversaire qui attaque.

Vos chantier navals ont construit un nouveau bateau que vous déposez sur une de vos cités.
 (il faut pour cela qu'un bateau ait été coulé ou sabordé et soit disponible dans la boîte de jeu)



4 cartes
Coup de main !

Cette carte doit être jouée pendant le tour d'un autre joueur. Vous interrompez son tour et vous jouez trois coups d'affilée, avant qu'il reprenne son tour.
 Vous pouvez jouer d'autres cartes spéciales pendant le coup de main.



2 cartes
Découverte spéciale

Avant de jeter les dés d'exploration (dés ors et dés tribus) vous pouvez décider d'en multiplier par 2 les résultats (par 4 pour le territoire où se trouve le comptoir central)



1 carte
Recrutement de pirates

Lancez 1 fois le dé tribus et déposez le nombre correspondant de bandes de pirates de votre couleur sur 1 de vos territoires.



1 carte
Gros recrutement de pirates

Lancez 2 fois le dé tribus et après chaque lancer, ajoutez le nombre correspondant de bandes de pirates de votre couleur sur 2 de vos territoires.



1 carte
Mobilisation indigène

Lancez une fois le dé tribus et déposez le nombre correspondant de pions tribus indigènes sur un territoire de l'île centrale (ou sur une des deux îles voisines) déjà exploré et non occupé.



1 carte
Grand mobilisation indigène

Lancez deux fois le dé tribus et déposez le nombre correspondant de pions tribus indigènes sur deux territoires de l'île centrale (ou sur une des deux îles voisines) déjà explorés et non occupés.



8 cartes
Grand stratège

En jouant cette carte à tout moment de votre tour, vous pouvez regarder secrètement et une à une les cartes du dessus de la réserve de cartes jusqu'à ce que vous trouviez celle qui vous convient. Vous dépensez 1 coup par carte regardée. Vous n'avez pas à payer 2 ors pour la carte que vous prenez, ni 2 coups. Rebattez la réserve de cartes après y avoir intégré les cartes que vous avez regardées.



8 cartes
Mine d'or

Vous explorez une nouvelle mine et trouvez 3 ors supplémentaires, que vous déposez dans un de vos territoires.



2 cartes
Mutinerie

Vous pouvez voler un bateau peu défendu (moins de 4 bandes de pirates à bord). Remplacez les mutins par des bandes de pirates de votre couleur.



5 cartes
Trois petits coups de plus

Dpoé par une montée d'adrénaline, vous disposez de 3 coups supplémentaires en jouant cette carte à tout moment durant votre tour de jeu.
 Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte de ce type durant le même tour.



4 cartes
compteur de coups
 Recto / verso identique



recto



verso

4 Cartes option sur la victoire

1 carte de pub pour le cite Armada:
<http://www.armada3.com>

RÈGLE DU JEU:

BUT DU JEU

Le but du jeu est de s'assurer la maîtrise de l'archipel. Il y a 2 moyens d'y parvenir:

Posséder un repaire (avoir le contrôle d'au moins 4 des territoires d'un repaire) et contrôler au moins 3 comptoirs de l'île centrale (dont le comptoir du centre)

Posséder un repaire (avoir le contrôle d'au moins 4 des territoires d'un repaire) et au moins 4 cités réparties dans un ou plusieurs repaires adverses.

Pour être déclaré maître de l'archipel et gagnant de la partie, il faut avoir satisfait à l'une de ces deux conditions de victoire pendant 2 tours de suite. En cours de jeu, quand un joueur satisfait une de ces conditions de victoire, il l'annonce et place une carte Option sur la victoire sur le plateau de jeu. A la fin du tour suivant, si les mêmes bandes de pirates sont toujours en situation de victoire (et même si cette situation a changé) le joueur retourne cette carte, indiquant la Victoire finale. Sinon, il a échoué et il enlève cette carte.

DEBUT DE LA PARTIE

Répartition et Ordre de jeu

L'attribution des couleurs se fait par tirage au sort. Pendant toute la durée de la partie, les joueurs jouent dans le même ordre immuable: d'abord les bandes de pirates vertes, puis les framboise, les bleues, et les oranges.

Tour préliminaire

Chaque joueur, dans l'ordre du jeu, prend 18 bandes de pirates de sa couleur ainsi que 2 bateaux et les place sur son repaire. Les bateaux doivent être placés sur des cités (un seul bateau par cité). Les bandes de pirates peuvent être librement réparties sur les territoires du repaire.



Déroulement de la partie

En respectant l'ordre de succession des couleurs, chaque joueur peut effectuer un certain nombre d'actions successives avant de passer la main au joueur suivant.

CAPITAL DE COUPS

A son tour de jouer, chaque joueur dispose d'un capital de 10 coups qu'il dépense comme bon lui semble. Il peut donc exécuter, dans l'ordre qui lui convient, autant d'actions que le lui permet son capital de 10 coups. Il n'est pas obligé de dépenser tous ses coups, mais s'il ne les dépense pas tous, il ne peut pas en reporter l'utilisation au tour suivant.

Comptent pour un coup:

- la mise à l'eau d'un bateau
- le déplacement d'une bande de pirates ou d'un groupe de bandes de pirates:
 - d'un territoire vers un territoire contigu,
 - d'un territoire vers un bateau dans une case côtière contiguë (chargement d'un bateau),
 - d'un bateau dans une case côtière vers un territoire contigu (déchargement d'un bateau),
 - d'un bateau vers un autre bateau (transbordement).

Le déplacement d'un bateau d'une case marine vers une autre case marine.

- l'exploration d'un territoire (jet du dé ors et du dé tribus)
- le combat (jet du dé de combat)
- le sabordage d'un bateau
- la conversion d'un or (un coup par or).

Des cartes compteurs sont fournies pour aider les joueurs à compter les coups : il suffit de prendre un jeton et de le faire avancer de case en case, à chaque coup, pour savoir à tout moment combien de coups il reste à dépenser.

Un truc, simple et rapide: annoncez à voix haute chaque coup que vous jouez.

Par exemple: 1 je mets mon bateau à l'eau, 2 je charge mon bateau, 3-4 je le déplace, 5 j'explore, 6 je combats, 7 je combats

encore, 8 je débarque, 9 je rembarque avec l'or, 10 je déplace mon bateau.

LES BANDES DE PIRATES

Les bandes de pirates servent à contrôler et à défendre des territoires, à explorer les territoires de l'île centrale, à combattre (sur terre comme sur mer) et à déplacer l'or.

Nombre maximum de bandes de pirates.

Le nombre maximum de bandes de pirates d'une même couleur est de 50. Les bandes de pirates éliminées en cours de partie peuvent être réintégrées dans le jeu par conversion d'ors (cf. section Conversion de l'or).

Déplacement des bandes de pirates.

Le déplacement d'une bande de pirates (ou d'un groupe de bandes de pirates placées sur un même territoire) vers un territoire contigu coûte un coup. Le territoire de destination doit être libre de bandes de pirates ennemies ou déjà occupé par des bandes de pirates de la même couleur que les pirates déplacés. En se déplaçant, une bande de pirates peut transporter avec elle autant d'ors qu'elle le souhaite.

LES BATEAUX

Les bateaux constituent la force principale des joueurs : ils autorisent des raids lointains, ils permettent des transports d'ors, le déplacement de bandes de pirates sur d'autres fronts.

Mise à l'eau. Mettre un bateau à l'eau, c'est le placer sur une case côtière contiguë au territoire contenant la cité où il a été placé au cours du tour préliminaire. La mise à l'eau coûte un coup.



Chargement. Les bandes de pirates et les ors peuvent être chargés sur un bateau situé dans une case côtière à partir d'une case territoriale contiguë. Les pions représentant les bandes de pirates et les ors sont enfilés sur les mats des bateaux. Un bateau ne peut jamais contenir plus de 10 pions (bandes de pirates ou ors). Il ne peut y avoir des bandes de pirates de couleurs différentes sur un même bateau. Le chargement d'un bateau coûte un coup.



Déplacement. Pour être déplacé, un bateau doit transporter au moins une bande de pirates (qui lui sert d'équipage). Les bateaux ne se déplacent que sur des cases marines et leur déplacement d'une case marine vers une autre coûte un coup. Un bateau ne peut jamais passer ni s'arrêter sur une case marine occupée par un autre bateau (ami ou ennemi).



Transbordement. C'est le fait de charger un bateau à partir d'un autre bateau si les deux bateaux se trouvent sur des cases marines contiguës (ce transbordement coûte un coup).



Déchargement. Le déchargement de bandes de pirates et d'ors présents sur un bateau se fait vers un territoire contigu à la case côtière où se trouve ce bateau. Un déchargement coûte un coup. En un coup, il est possible de décharger du bateau autant d'ors et de bandes de pirates que l'on souhaite.



EXPLORATION ET ANNEXION D'UN TERRITOIRE

Exploration de l'île centrale

Si l'on peut trouver de l'or sur l'île centrale et ses deux îles voisines, on est également amené à y rencontrer des tribus indigènes qu'il faut vaincre pour s'emparer de leurs richesses. L'or et les tribus indigènes existent en quantité variable selon les territoires et ce n'est que par une exploration qu'on peut le déterminer.

Conditions d'une exploration

Pour explorer un territoire de l'île centrale ou l'une des deux îles voisines, il faut disposer d'au moins une bande de pirates:

Sur un bateau situé sur une case marine contiguë au territoire à explorer (qui ne peut être qu'un territoire côtier ou l'une des 2 îles voisines de l'île centrale).



Dans un territoire de l'île centrale déjà exploré et occupé, contigu au territoire à explorer. Cette exploration ne nécessite pas le déplacement de la bande de pirate exploratrice. Le déplacement n'est nécessaire que si le joueur veut envahir le territoire exploré. Une fois exploré, un territoire l'est jusqu'à la fin de la partie.



Découverte de l'or et des indigènes

Explorer un territoire, c'est déterminer le nombre d'ors et de tribus indigènes qui s'y trouvent. Le joueur à qui appartient la (ou les) bande de pirates qui explore lance simultanément le dé ors (jaune) et le dé tribus (marron). Cette action ne coûte qu'un seul coup. Le nombre de lingots obtenu avec le dé ors et de lances obtenu avec le dé tribus indique combien de pions ors (pions carrés jaunes) et de tribus indigènes (pions carrés marrons) doivent être déposés sur le territoire. Chaque dé comporte une face vierge indiquant qu'aucun or ou aucune tribu n'est présent dans le territoire exploré.



Remarque: le Comptoir du Centre est difficile d'accès, mais il a une importance stratégique particulière. On y trouve 2 fois plus d'ors et de tribus indigènes que dans les autres territoires : le nombre d'ors et de tribus indigènes découverts y est multiplié par 2.

En même temps que sont placés les ors et les tribus indigènes, un drapeau (marron) est placé sur le territoire exploré, indiquant que ce territoire est la propriété des tribus indigènes et qu'il a été exploré (c'est particulièrement important s'il n'y a ni or ni tribu dans le territoire, pour éviter une seconde exploration). Les tribus indigènes n'attaquent jamais. Elles se contentent de se défendre si elles sont attaquées.

Invasion et occupation d'un territoire

L'invasion se fait par le déplacement vers le territoire d'une ou plusieurs bandes de pirates. Elle coûte un coup. Seul un territoire libre de tribus indigènes et de bandes de pirates adverses peut être envahi. Pour éliminer les éventuels occupants du territoire, il faut mener un combat. Lorsqu'un territoire est envahi, l'envahisseur dépose un drapeau à sa couleur à la place du drapeau de l'occupant ou du possesseur précédent. Cela lui permet de matérialiser sa possession de ce territoire. Ce drapeau reste en place, même si les forces occupantes quittent ultérieurement le territoire. Il n'est enlevé que s'il est remplacé par le drapeau d'un autre envahisseur.



Remarque: on ne peut envahir un territoire de l'île centrale tant qu'il n'a pas été préalablement exploré.

Remarque: au début de la partie, chaque joueur possède tous les territoires de son repaire de départ. Cela est matérialisé par les ronds de couleur imprimés sur les territoires, ce qui dispense les joueurs d'y placer des drapeaux.



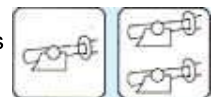
COMBATS

Pour attaquer des bandes de pirates ennemies ou des tribus indigènes, le joueur doit pouvoir engager au moins 2 bandes de pirates à chaque round de combat. Ces bandes de pirates doivent être situées dans un même territoire ou sur un même bateau contigu au territoire ou au bateau attaqué.

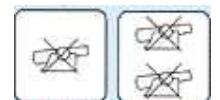
Déroulement du combat

Le combat peut continuer, à l'initiative de l'attaquant, tant qu'il dispose d'au moins 2 bandes de pirates pour attaquer et de coups pour payer ses attaques. Pour chacune de ses attaques, le joueur attaquant lance le dé de combat. Cela coûte un coup.

Le nombre de canons, obtenus avec ce dé, indique le nombre de défenseurs éliminés. Les pions correspondants sont retirés du jeu.



Le nombre de canons barrés indique le nombre d'attaquants éliminés. Les pions correspondants sont retirés du jeu.



La victoire n'est acquise que lorsque tous les défenseurs sont éliminés par les attaques.

Victoire sur les forces occupant un territoire ou un bateau

Les ors qui se trouvaient dans le territoire ou sur le bateau attaqué restent sur place à la fin des combats. Il deviennent la propriété des bandes de pirates qui envahissent ce territoire ou ce bateau. Envahir un territoire ou un bateau dont les défenseurs ont été éliminés équivaut à un déplacement de bandes de pirates. Cela coûte un coup.

Si un bateau (qui n'a pas été mis à l'eau) se trouve sur le territoire envahi, il devient la propriété de l'attaquant. Il peut également être détruit (cela coûte un coup).

Remarque: il est possible de saborder un bateau (vide de bande de pirates) si l'on possède au moins une bande de pirates sur une case contiguë à ce bateau. Cela compte un coup.

LA CONVERSION DE L'OR

L'or est découvert sur l'île centrale et les deux îles voisines. Il peut être converti en bandes de pirates.

Condition de la conversion

L'or ne peut être converti que dans des cités ou des comptoirs. Il faut donc l'y déposer préalablement à la conversion. Pour avoir le droit de convertir de l'or dans une cité, un joueur doit posséder au moins 2 des cités du repaire où elles sont situées. Un joueur ne peut convertir de l'or sur l'île centrale que s'il possède au moins 3 comptoirs de cette île. Seules les bandes de pirates peuvent déplacer l'or en se déplaçant elles-mêmes.

Une bande de pirates peut se déplacer avec un nombre illimité d'ors et le transport de ces ors ne coûte, en lui-même, aucun coup.

Placement des bandes de pirates

La conversion d'un or coûte un coup et peut s'effectuer à tout moment dans le tour. Un or peut être converti en 4 bandes de pirates qui sont déposées sur la cité (ou sur le comptoir) où l'or a été converti.

REGLES OPTIONNELLES

L'ENROLEMENT

Cette règle peut être prise en compte à la suite d'un accord entre joueurs. Elle offre une possibilité dont les conséquences tactiques ne sont pas négligeables. Lorsqu'un joueur contrôle un certain nombre de territoires, il peut y lever des bandes de pirates. C'est ce qu'on appelle l'enrôlement. Un seul enrôlement est possible par tour de jeu.

Quand il enrôle, un joueur reçoit:

1 bande de pirates par repaire qu'il contrôle, c'est-à-dire où il possède au moins 4 territoires. La bande de pirates acquise est placée sur le repaire où elle a été levée, dans un des territoires possédés par le joueur.

1 bande de pirates par ensemble de 4 territoires possédés sur l'île centrale (avec ses îles voisines). Les bandes de pirates acquises sont placées dans un ou plusieurs des territoires possédés par le joueur, sur l'île centrale ou sur les îles voisines.

L'enrôlement ne coûte, globalement, qu'un seul coup, indépendamment du nombre de bandes de pirates levées et de l'endroit où elles ont été levées.

Exemple: Le joueur vert possède :

- 5 des territoires de son repaire de départ
- 2 territoires du repaire bleu
- 9 territoires sur l'île centrale

Il reçoit 3 bandes de pirates par enrôlement : 1 à poser dans un territoire de son repaire, aucune sur le repaire bleu et deux bandes de pirates à poser sur un ou plusieurs territoires qu'il possède sur l'île centrale. L'enrôlement de ces 3 bandes de pirates ne lui coûte, au total, qu'un seul coup.

VARIANTE DE LA 3ème EDITION

Le jeu est fourni avec des cartes dont l'utilisation est optionnelle. Elles sont destinées à pimenter davantage les parties. Au début de la partie, 2 cartes prises au hasard sont remises, face cachée, à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées en un paquet, à côté du plateau de jeu. Pour se procurer de nouvelles cartes, à tout moment en cours de partie, les joueurs peuvent les acheter au prix de 2 ors et d'une dépense de 2 coups par carte.

Les cartes achetées sont prises sur le dessus du paquet. Les joueurs peuvent jouer ces cartes pendant leur tour de jeu (sauf indication contraire inscrite sur la carte). Jouer une carte ne coûte pas de coup (sauf indication contraire inscrite sur la carte).

Remarque: si au cours d'un coup de main vous posez une option sur la victoire, et que vous êtes à nouveau en situation de victoire à votre tour de jeu, vous avez gagné la partie.

REGLE DU JEU A DEUX JOUEURS

Les parties à deux joueurs sont plus rapides, plus incisives. La moindre défaillance est aussitôt exploitée par le seul et unique adversaire.

Position de départ

L'un des joueurs prend la tête des bandes de pirates vertes et bleues, l'autre des bandes de pirates framboise et oranges. Pour chaque couleur, les joueurs prennent 18 bandes de pirates et 2 bateaux.

But du jeu

Pour qu'un joueur soit victorieux, les bandes de pirates d'une seule de ses couleurs doivent, 2 tours de suite, être en condition de victoire (même différente). Les conditions de victoire sont identiques à celles de la règle à quatre joueurs.

REGLE DU JEU A TROIS JOUEURS

On tire au sort la couleur qui n'est pas attribuée aux joueurs.

Position de départ

Sur le repaire vide, correspondant à la couleur non attribuée, sont placées:

3 bandes de pirates de la couleur du repaire, sur chacune des cités.
1 bande de pirates sur chacun des autres territoires de ce repaire.

Ces bandes de pirates se comportent comme des tribus indigènes et se contentent de défendre les territoires qu'elles occupent.
Chaque joueur reçoit 15 bandes de pirates et 2 bateaux.
Le joueur dont le repaire est le plus éloigné du repaire non attribué reçoit 5 bandes de pirates supplémentaires.

But du jeu

Les conditions de victoire sont identiques à celles de la règle à quatre joueurs.

Plateau de jeu (taille réelle 56 x 56 cm)



On y distingue:

l'île centrale de l'archipel et ses deux îles voisines. Elle est composée de 24 territoires (y compris les deux îles voisines), dont 5 contiennent un comptoir : le comptoir du centre et les 4 autres comptoirs : Nord, Sud, Est, Ouest. 4 repaires de pirates, dans les coins du plateau : chacun d'eux est divisé en 7 territoires répartis sur 3 îles. Les ronds de couleur qui y sont imprimés indiquent qu'au début de la partie, ils sont la possession des bandes de pirates de la couleur correspondante (il n'est pas donc nécessaire d'y déposer un drapeau en début de partie). 3 de ces territoires contiennent une cité (matérialisée par un ensemble de bâtiments entouré d'un cercle de couleur qui joue le même rôle que les ronds de couleur).

Un océan: il est divisé en cases marines, celles qui jouxtent la terre sont appelées cases côtières, les autres sont appelées cases de pleine mer.