

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



BRANLE-BAS

RÈGLE SOMMAIRE DU JEU

LE JEU. — Une tablette sur laquelle est imprimée une grille de 181 cases + 2 Ports.

2 JOUEURS. — Chacun a son Port et une ESCADRE de navires divers : 19 + 1 Mine.

BUT. — Atteindre le Port adverse avec l'Amiral, ou à défaut, couler sur le Jeu l'Amiral ennemi : cela pour gagner la partie.

NAVIGATION. — Chaque navire a une puissance d'évolution : Lois du Jeu — 3 Navires : Amiral, sous-marin, hydravion, peuvent reculer. Les autres vont en avançant et GAUCHE et DROITE.

LA ZONE D'OPÉRATIONS. — Pour chaque joueur : Avant-Port, avec Mines et Filets pour la DÉFENSE. Une Mine à emplacement fixe. La Mine peut être relevée par le Dragueur Ennemi.

COMPOSITION ET VALEUR D'UNE ESCADRE. — Conventions, navigation : voir schémas.

<u>Nombre</u>	<u>Navires</u>	<u>Valeur</u>	<u>Valeur totale</u>
1	Navire Amiral	100	100
2	Sous-Marins ..	50	100
2	Hydravions ..	25	50
2	Cuirassés	10	20
2	Croiseurs	5	10
2	Torpilleurs ...	3	6
1	Dragueur	7	7
7	Vedettes	1	7
1	Mine	—	—
Total : 20	Pièces	Valeur de l'Escadre	300 points

PORT. — Le port est interdit à tous les navires de l'Escadre. — L'ennemi ne peut y pénétrer que par 3 issues dont 2 en diagonale pour Sous-Marins et Torpilleurs.

Le 3^e chenal axial pour tous navires.

CONQUÊTE DU PORT. — Tout navire pénétrant au Port adverse est bonifié d'une prime de 100. Si l'Amiral ennemi y pénètre : TRIOMPHE — Prime de 1.000 — Partie terminée.

DÉFENSE DU PORT. — Par l'avant-port qui comprend 8 cases de Mines — 8 cases de filets. — Toute la navigation des 2 Escadres est freinée : évolution par une case pour tous les navires (voir schéma) — Champ de Mines (8). Pas d'autres restrictions.

FILETS. — Tout navire ennemi pénétrant dans un filet adverse est coulé et non relevé. Ce navire peut, au préalable, couler l'adversaire qui s'y trouvait. — Il relève ce navire et prend sa place. — On peut « saborder » un navire dans l'avant-port ennemi. — Pour la compréhension et la clarté du jeu, le pion est retourné — **ÉPAVE.** Si l'Amiral assaillant se réfugie au filet adverse, il y a abandon de partie — **VAINCU.**

AVANT-PORT (Champ de Mines et Filets). — Tous les navires doivent y accéder sur la 1^{re} rangée (côté Eaux Terr.), donc, si nécessaire, avec leur puissance réduite. Obligation pour le Cuirassé d'y pénétrer par un jeu d'équerre. Sur la ligne de bord tous les navires doivent sortir de l'avant-port avec leur pleine puissance.

Eaux Territoriales. — C'est la limite extrême de la mise en Brantle-Bas de chaque Escadre au commencement du jeu. Avant l'attaque, aucun navire ne doit être placé, ni dans son Port, ni en Haute Mer.

Eaux Territoriales et Haute Mer. — Permettant l'évolution des 2 Escadres avec le maximum d'action.

PORTS NEUTRES (2). — Refuge, ou ruse ? Un seul navire peut s'y reposer à la fois. Temps illimité — Imprenable — Perdu pour son Escadre, si celle-ci est **VAINCUE.**

Droit de passage, si le Port est libre, sans obligation d'arrêt.

L'Amiral n'a pas droit aux Ports Neutres.

BRANTLE-BAS DE BATAILLE. — Disposition de combat, de chaque Escadre, dans son Avant-Port et Eaux Terr., avec pleine liberté et initiative de chaque joueur, qui dispose ses navires : une partie pour la défense du Port et de l'Amiral, l'autre pour l'attaque. Utiliser de préférence pour l'offensive ceux pouvant reculer.

DRAGUEUR. — Seul il peut faire sauter la Mine placée par l'adversaire. La Mine relevée, l'accès au Port est facilité — Ne pas sacrifier le Dragueur avant mission remplie.

CAMOUFLAGE. — Chaque joueur est autorisé à cacher de la main sa disposition de combat avant le signal dit par chacun : **PRET.**

HONNEUR — NAVIGATION. — Tirage au sort. On joue une seule fois et chacun à son tour.

PION TOUCHÉ. — Doit être joué. S'il est injouable, l'Amiral doit être déplacé d'une case. Si impossible, le joueur passe son tour.

J'AMARRE. — Se dit d'un pion à replacer ou ajuster sur le jeu **AVANT** d'y toucher.

NAVIRE COULÉ ET HORS JEU. — Chaque fois qu'un navire (à son tour de jouer) a prise directe sur un navire ennemi et le coule, l'assaillant qui coule un navire le relève, s'en empare, et prend la place qu'il occupe.

LE SAUTE-MOUTON EST INTERDIT.

PAS D'OBLIGATION DE COULER UN NAVIRE.

ON NE PEUT PAS LAISSER PASSER SON TOUR DE JOUER.

DROIT DE COULER. — Tous les navires, quelle que soit leur puissance, peuvent se couler.

PARTIES NULLES : Si les Amiraux restent face à face, à l'entrée du Port, le défenseur, étant dans l'un des filets Gauche ou Droite du Centre, et s'il n'y a pas possibilité de secours d'autres navires : si deux Amiraux restent en mer, côte à côte en diagonale, sans secours.

On comptabilise les gains et pertes, reportés à la partie qui suivra.

VICTOIRE. — EN COULANT L'AMIRAL ENNEMI.

La partie rapporte au VAINQUEUR :

- 1^o La valeur des navires qu'il a coulés ;
- 2^o Les navires ennemis aux Ports Neutres ;
- 3^o La valeur de l'Amiral vaincu et bonification de 500 ;
- 4^o Chaque navire vainqueur au port adverse : Prime de 100 ;
- 5^o La valeur des navires qui lui restent en jeu ;

LE VAINCU RETIRE la valeur de ses navires non coulés, une prime de 100 par navire au port adverse et la valeur des navires de l'escadre adverse qu'il a coulés.

TRIOMPHE. — AMIRAL FRANCHISSANT LE PORT ENNEMI — Victoire totale.

Le VAINQUEUR totalise :

- 1^o La reddition complète de la Flotte ennemie ;
- 2^o La bonification de 100 par navire au port adverse ;
- 3^o La bonification de 100 pour l'Amiral au port ;
- 4^o La reprise de ses navires coulés ;

DURÉE DU JEU — Maximum : 100 Minutes. Droit maximum pour jouer un coup : 3 minutes.



CONSEILS DU VIEUX LOUP DE MER



- 1^o *L'offensive est une force morale.*
- 2^o *Soisissez le moment juste.*
- 3^o *La contre-attaque est nécessaire après une passe de défensive.*
- 4^o *Il faut toujours essayer de rompre une attaque. Au préalable comptez vos forces, leurs possibilités, voyez si vous êtes suffisamment couvert sur vos flancs.*
- 5^o *Sachez découvrir la préférence de manœuvre des navires ennemis.*
- 6^o *Ce n'est pas nécessairement le nombre de navires qui décide de la partie.*
- 7^o *La tactique consiste avant tout à concentrer rapidement ses forces sur le point faible de l'ennemi.*
- 8^o *Ne jouez pas tout seul, votre Escadre ne doit pas avoir l'air de faire fi de l'adversaire. Ne cherchez pas à fuir le combat en le détournant (des surprises désagréables vous attendront aux arrières).*
- 9^o *Ne restez pas constamment sur la défensive, ne laissez pas l'initiative du combat à votre adversaire qui vous manœuvre et vous fera perdre des coups à jouer.*
- 10^o *Ne perdez pas un temps en faisant un coup inutile. Vous gagnez du temps quand vous obligez votre adversaire à jouer un mauvais coup.*

- 11° Pas de folle précipitation, mais encore moins de lenteur systématique due peut-être au travail d'analyse.
- 12° Faites de votre mieux sans illusion. Restez de sang-froid dans la bonne comme dans la mauvaise fortune.
- 13° Sachez relever les situations qui paraissent désespérées. Ne pas oublier la Devise " Qui perd, gagne " ; de jolis problèmes peuvent être construits d'après ce principe.
- 14° L'unité d'action accroît la puissance.
- 15° Recherchez, tout de suite, l'occupation de fortes positions d'attaque.
- 16° Sachez disposer vos approches pour éviter les reculs qui font perdre du temps.
- 17° Vous devez immédiatement porter dommage à l'ennemi et l'exterminer, et cela pour votre propre salut.
- 18° Occupez des retranchements solides pour permettre, dès le rassemblement des forces, une vive attaque centrale au choc violent.
- 19° Choisissez vos combinaisons et n'avancez pas trop vite les navires qui ne pourront plus reculer.
- 20° Engagez la lutte sur tous les points, si l'adversaire est démoralisé.
- 21° Ne vous aventurez pas isolément à l'avant-port adverse. Pour le siège il faut des assaillants et des défenseurs qui poient. Il faut calculer juste.
- 22° Glissez au fil de l'eau sans vous démasquer. Ne soyez jamais hésitant ; que vos calculs soient à l'abri de votre adversaire qui vous surveille.
- 23° Soutenez votre dragueur par une escorte de confiance.
- 24° N'aventurez pas votre Amiral si votre adversaire a un port extrêmement bien défendu et que vous n'avez pas épuré. Sachez partir à temps.
- 25° N'hésitez pas au dernier moment à faire manœuvrer vos sous-marins et torpilleurs à l'avant-port de l'ennemi, ils aideront à la victoire.
- 26° N'ayez pas honte de faire volte-face et de revenir à votre avant-port avec sous-marins et hydravions pour secourir votre port en danger.
- 27° Du calme et du silence. Ne commandez pas du doigt, mais du cerveau ; sinon vos combinaisons risquent fort d'échouer.
- 28° Ne laissez rien à la chance ; un jeu certes, mais avant tout du réflexe, de la stratégie, de la science, de l'art.



BRANLE-BAS

JEU D'ÉCHECS MODERNISÉ

MIRO COMPANY
PARIS

NAVIGATION

MARCHE NORMALE

MARCHE RÉDUITE
DANS
L'AVANT-DORT



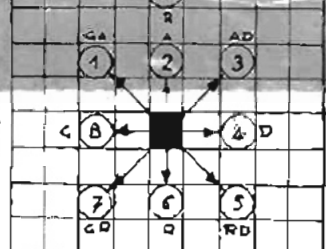
A → R



← dito



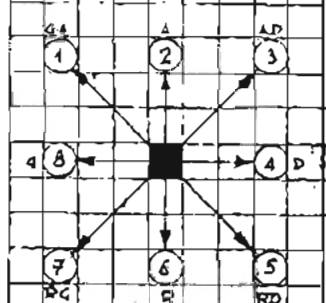
Δ → R



← AV' PORT



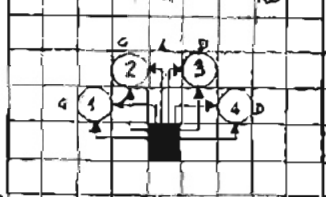
AVANCE → RECUL



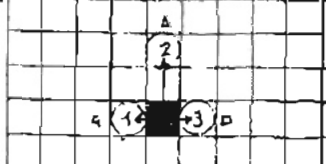
← AV' PORT



AV → ...



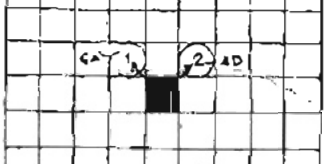
AV → ...



← AV' PORT



AV → ...



← Dito marche normale



AV → ...



← Dito

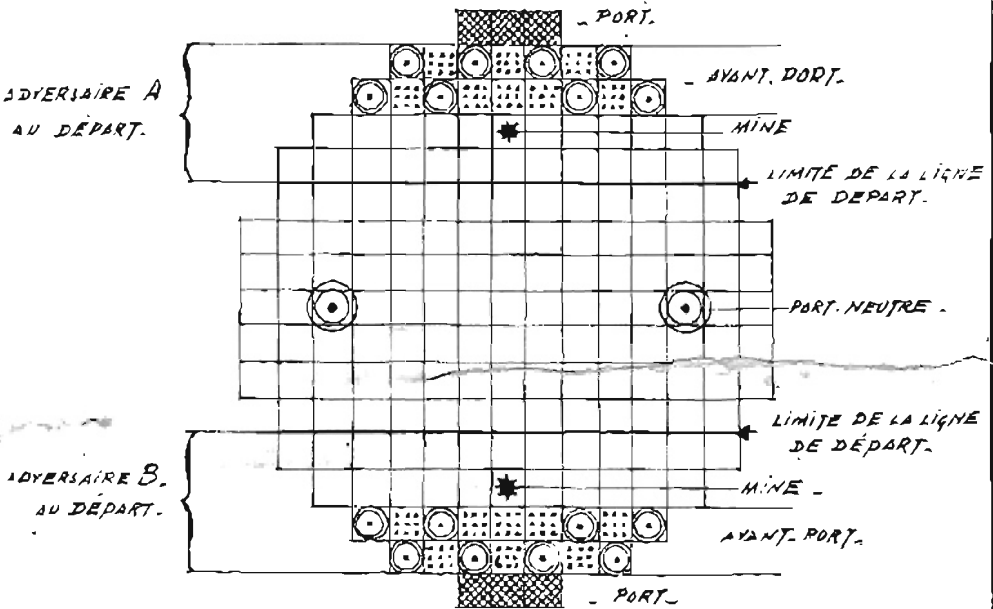


AVANCE → ...



← Dito

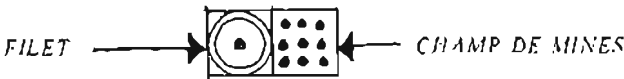
_ GRILLE DU JEU _



AU DÉPART DU JEU, CHAQUE ADVERSAIRE
DISPOSE SES NAVIRES COMME IL LUI
PLAIT DANS SA ZONE RÉSERVÉE A OU B.

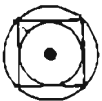


CONVENTIONS



FILET : L'ADVERSAIRE SE PLAÇANT DANS LE FILET ADVERSE SE SABORDE.

MINES : DROIT DE PASSAGE AU RALENTI. C'EST-A-DIRE UNE CASE PAR DROIT DE JOUER.



PORT NEUTRE : LES NAVIRES SONT IMPRENABLES.

INTERDIT AUX AMIRAUX.



MINE DROIT DE PASSAGE QUE SI LA MINE EST ENLEVÉE.