

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 (Bourgogne du sud), 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



Conquête



REGLE DU JEU

1. — Contenu de la boîte

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 4 pions Amiraux (fig. 1)
- ◆ 80 navires : 20 rouges, 20 bleus, 20 jaunes, 20 verts (fig. 2)
- ◆ 48 pions garnisons ; 12 rouges, 12 bleus, 12 jaunes, 12 verts (fig. 3)
- ◆ 4 pions réparation (fig. 4)
- ◆ 40 socles
- ◆ 10 billets de 100000
- ◆ 14 billets de 50000
- ◆ 36 billets de 10000
- ◆ 12 cartes tempêtes (fig. 5)
- ◆ 16 cartes Neptune (fig. 6)
- ◆ 2 dés



fig. 1

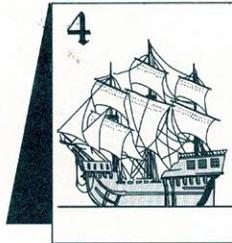


fig. 2

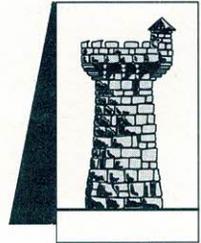


fig. 3

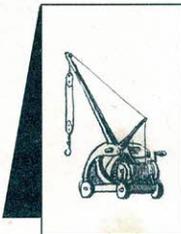


fig. 4



fig. 5



fig. 6

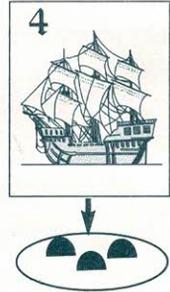
2. — But du jeu

Le vainqueur doit remporter un certain nombre d'îles : ce nombre est déterminé par les joueurs en début de partie. (Exemple : jeu à 4 joueurs, le premier qui prend possession de 6 îles a gagné. Jeu à 2 joueurs : 9 îles)

3. — Préparation de la partie

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- ◆ 1 pion Amiral avec un socle
- ◆ 3 pions navire à 4 mâts (chiffre 4) et 3 socles
- ◆ 12 pions garnison
- ◆ 1 pion réparation avec un socle
- ◆ 1 billet de 100000 et 5 billets de 10000



4. — Mise en place du jeu

- ◆ Le jeu se joue sur deux terrains : le pion Amiral se déplace sur les cases du tour du plateau pendant que les déplacements et combats des navires se font sur la partie centrale.
- ◆ Chaque joueur choisit son port dans les continents qui se trouvent aux quatre angles de la carte. Il place dans les hexagones clairs ses 3 navires à 4 mâts.
- ◆ A tour de rôle les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.
- ◆ Il place alors son pion Amiral sur la case départ.
- ◆ Il lance à nouveau les deux dés et avance son pion d'autant de cases qu'il a tiré de points.
- ◆ Il se pliera ensuite aux indications de la nouvelle case et enfin il déplacera un, deux ou la totalité de ses navires. Les déplacements ne sont pas obligatoires. Chaque navire sera déplacé d'un nombre de cases inférieur ou égal au chiffre écrit dessus (par exemple : 0, 1, 2 ou 3 cases pour le navire marqué 3)

◆ Les autres joueurs suivent de la même façon. La partie est engagée.

5. — Règle du jeu

◆ Le joueur doit toujours déplacer son pion Amiral dans le sens des aiguilles d'une montre avant de déplacer ses navires.

◆ Le déplacement des navires n'est pas obligatoire.

◆ Un navire ne peut naviguer que sur les cases pleines bleu foncé ou bleu clair.

◆ Un joueur ne peut avoir plus de 5 navires en jeu sur le plateau.

◆ **Important** : le joueur doit, dans cet ordre :

— déplacer son pion Amiral ;

— remplir les conditions imposées par la case où il arrive ;

— déplacer ses navires s'il le désire ;

— engager le combat s'il y a lieu.

Le centre du plateau

A. — Prise d'une île

Tout joueur qui fera entrer un de ses navires dans le port d'une île non occupé par un pion garnison (case bleu clair) et placera un et un seul de ses pions garnison avec un socle possèdera l'île. Tous les points de blocages  de l'île prise entrent en fonction.

B — Point de blocage

Toutes les cases autour de l'île marquées du signe  font subir à tout navire adverse qui tenterait de passer ou de stationner la perte de :

2 mâts si la partie se joue à 2 ou 3 joueurs.

1 mât si la partie se joue à 4 joueurs.

C — Prise d'une île occupée

Il suffit qu'un des navires du joueur entre dans le port de l'île occupée et qu'il combatte le pion garnison adverse. Pour cela :

— le joueur en possession du navire lance 1 dé quelque soit son nombre de mâts.

— le joueur en possession de l'île lance 2 dés et prend la meilleure valeur.

— le plus fort est le vainqueur :

- a) si le pion garnison gagne, il fait perdre un mât au navire
- b) si le navire gagne il élimine le pion garnison adverse et le remplace par l'un des siens.

D — Le port continent

Ce port est inattaquable.

E — Les combats

Pour qu'il y ait combat entre navires adverses, il faut que ces navires soient sur des cases contiguës.

L'attaque n'est pas obligatoire.

Un navire n'a droit qu'à une attaque par tour.

1 — Combat entre 2 navires

Chaque joueur lit le nombre de mâts qui est inscrit sur son navire :

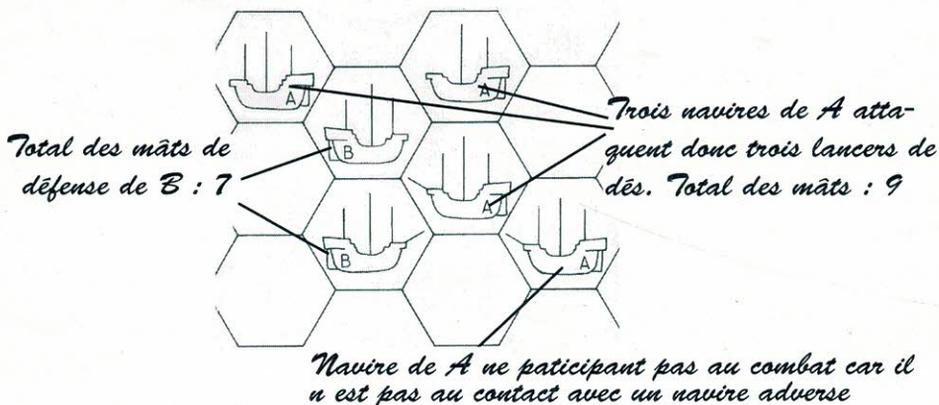
— si ces nombres sont égaux, chaque joueur lance 1 dé

— si ces nombres sont différents, le plus faible lance un dé, le plus fort lance deux dés et prend la meilleure valeur.

Celui qui obtient le meilleur lancer est le vainqueur : il fait perdre à l'adversaire 1 mât. Le pion navire vaincu est retiré du jeu (mis à la banque) et est remplacé par un pion navire portant le chiffre immédiatement inférieur (pris à la banque)

Exemple : le joueur A, qui a le plus grand nombre de mâts, lance deux dés : il obtient 3 et 6 ; il garde 6. Le joueur B lance un dé : il obtient 5. Le joueur B perd un mât.

2 — Combat entre plusieurs navires



Le joueur A est l'attaquant (celui qui joue).

Le joueur B est le défenseur.

C'est le joueur A qui détermine le nombre d'attaques. Pour cela il compte le nombre de navires qu'il engage dans le combat contre un adversaire (exemple : trois navires engagés contre deux navires adverses donc trois attaques, donc trois lancers de dés). Avant les attaques chaque joueur fait la somme de tous les mâts de tous ses navires engagés : celui des deux joueurs qui possède le plus grand nombre de mâts lancera à chaque attaque deux dés.

Dans cet exemple, à chacun des trois lancers,

— le joueur A lancera deux dés et prendra la meilleure valeur

— le joueur B lancera un dé

C'est le vainqueur du lancer qui décide quel est le navire adverse qui perd un mât.

Après une attaque, le joueur ne peut plus déplacer son navire pour ce tour.

3 — Le pion réparation

Chaque joueur peut à tout moment de la partie, pendant son tour, déposer son pion réparation avec un socle sur l'une de ses îles. Attention, ce choix est définitif.

Ce pion permet la réparation **d'un mât d'un navire par tour de jeu.**

Condition à remplir :

Le navire à réparer doit se trouver dans le port où se trouve le pion réparation. Si le joueur décide de réparer le navire, il pose son pion navire sur l'île. Il peut alors, dès maintenant, réparer un mât par tour, moyennant 10000 : pendant les réparations le navire ne peut ni se défendre, ni attaquer, il est en cale sèche. Lorsque toutes les réparations sont faites le navire pourra alors reprendre la mer au tour suivant.

Attention : on ne répare qu'un navire par pion réparation par tour.

La carte réparation (carte Neptune) : elle permet de réparer le navire **en une seule fois** moyennant 10000 par mât : pour cela le navire doit entrer dans un de ses ports. Il ne pourra se déplacer qu'au tour suivant. Cette carte ne peut être utilisée que pour un navire. Après utilisation elle est placée sous le tas de cartes Neptune.

Les cases du pourtour

Case départ : le joueur touchera 30000 à chaque passage de son pion Amiral sur cette case.

Case île : tout pion Amiral s'arrêtant sur une case île paiera le loyer inscrit au propriétaire de l'île ou recevra le loyer, de la banque, s'il en est propriétaire.

Case navires immobilisés : un pion Amiral s'arrêtant sur cette case ne peut déplacer aucun de ses navires pendant ce tour.

Case construction : tout pion Amiral s'arrêtant sur une de ces cases a la possibilité d'acheter 1 ou plusieurs navires au prix indiqué. Les navires ainsi achetés seront placés dans le port de son continent.

Case déplacement -1 : le joueur qui tombera sur cette case se verra dans l'obligation de diminuer le déplacement de tous ses navires d'une case pour ce tour.

Case déplacement +1 : augmente le déplacement de tous les navires du joueur d'une case pour ce tour.

Case bonus de combat : tous les navires du joueur deviennent, quel que soit le nombre de mâts, plus forts que tous les navires adverses. Contre une île le navire combat à égalité.

Case "touchez 60000" : gain de 60000 pour le joueur qui tombera sur cette case.

Case taxe et case "versez 30000" : le joueur devra verser la somme indiquée à la banque.

Case tempête : le joueur tirera une carte tempête.

Case Neptune : le joueur tirera une carte Neptune.

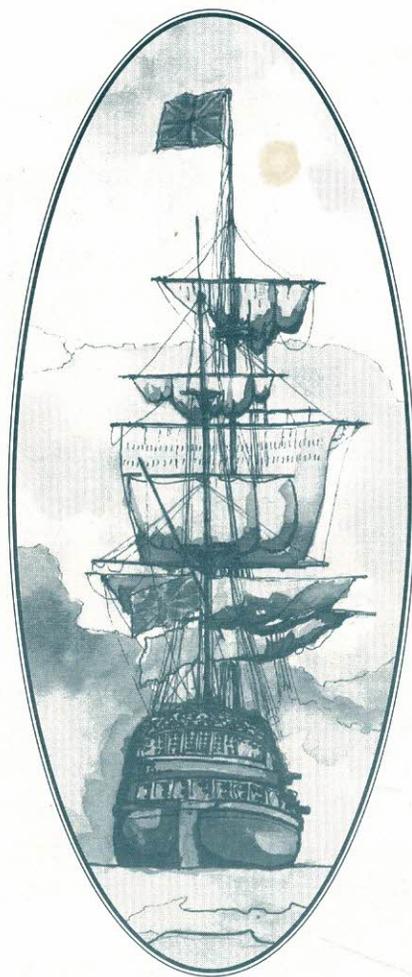
Attention : quelle que soit la dette, si un des joueurs ne peut pas payer la totalité de la somme due, il verse tout l'argent qu'il possède et ne déplace aucun de ses navires pendant ce tour. Sa dette est annulée.

Cas de quatre joueurs

A quatre joueurs il est intéressant de jouer à deux contre deux.

Chaque joueur reçoit son matériel et son argent et s'allie à un autre joueur en début de partie.

Chaque joueur est responsable des dettes de son allié.



Editeur : Jeux et Création
07120 Grospierrres FRANCE

