

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



RÈGLE DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 6 joueurs, jouant individuellement ou par équipes de deux, les partenaires se faisant face.

COMPOSITION DU JEU

110 cartes qui se répartissent en :

Cartes convois :

3 2 500 tonneaux
3 5 000 tonneaux
4 10 000 tonneaux
2 20 000 tonneaux
1 chalutier

Les avions :

4 avions
4 avions touchés

Les alertes :

10 alertes
4 fins d'alerte

Cartes "milles" :

7 200 milles
7 400 milles
7 600 milles
8 1 000 milles
3 2 000 milles

Les mines :

2 mines
4 dragueurs de mines

Les radars :

6 radars

Les navires de guerre :

4 sous-marins
4 frégates
4 destroyers
4 croiseurs
4 porte-avions

Etat de la mer :

2 tempêtes
4 mers belles

Et enfin :

1 pavillon neutre

PRINCIPE

Chaque joueur doit chercher à faire parcourir un minimum de 4 000 milles marins aux convois dont il disposera en cours de partie. Simultanément, il doit s'efforcer de ralentir les convois des autres joueurs ou, mieux, de les détruire. Le vainqueur de la partie sera celui qui atteindra le premier un total de 200 points en autant de manches qu'il sera nécessaire.

UTILISATION DES CARTES

Cartes "convois" :

Ces cartes se posent face cachée devant soi. Les points donnés par les convois sont fonction du tonnage et de la distance parcourue. mais ne sont acquis, à la fin d'une manche. que lorsqu'un convoi au moins a parcouru 4000 milles.

Le chalutier représente un "faux convoi". Il sert à égarer les adversaires, lesquels peuvent utiliser en pure perte, contre lui, certaines de leurs bonnes cartes.

Cartes "milles" parcourus :

Posées, face visible, sur un de vos convois, elles représentent la distance parcourue par celui-ci. Les distances s'additionnent, il faut un total de 4 000 milles pour qu'un convoi soit arrivé et que le joueur marque les points correspondants.

Cartes "navires de guerre" :

Ce sont des cartes offensives ou défensives. Leur force respective est indiquée par le nombre de silhouettes de navires qui se trouvent en bordure de chaque carte.

Ainsi le porte-avions (5 navires) est plus fort que le croiseur (4 navires), qui est plus fort que le destroyer (3 navires), qui est plus fort que la frégate (2 navires), qui est plus forte que le sous-marin (un seul navire).

Mais attention au sous-marin : deux sous-marins associés sont plus forts qu'un porte-avions. Il s'agit là du seul cas où 2 cartes peuvent être utilisées simultanément par le même joueur, même en équipe. Le joueur complètera sa main immédiatement après les avoir jouées.

Cartes "avions" :

Les avions servent à attaquer un convoi ennemi. Mais il en faut deux, posés l'un après l'autre, pour détruire un convoi. Les "avions touchés" permettent d'annuler le premier avion afin d'empêcher que le deuxième soit placé. Contrairement aux sous-marins, les cartes "avion" doivent être mises une à une et par le même joueur, même au sein d'une équipe.

Cartes "alerte" :

Un convoi ne peut être attaqué que si une carte "alerte" est posée à ses côtés ; cette carte ne empêche pas d'avancer, mais il peut maintenant être attaqué par n'importe quel navire de guerre de n'importe quel joueur. Si vous êtes ainsi menacé par une "alerte", vous pouvez écarter ce danger avec une "fin d'alerte" qui annule l'"alerte" posée sur votre convoi. Les cartes annulées sont mises sur la pile défausse (face visible).

Cartes "mine" :

Une mine peut détruire un convoi sans alerte préalable. même en pleine tempête et même un convoi neutre. Pour se défendre il y a 4 dragueurs de mines. Les cartes annulées sont mises sur la pile défausse.

Cartes "radar" :

Un convoi repéré par un radar doit se découvrir, la carte est retournée et tous les joueurs en connaissent la valeur. Cette valeur est alors doublée, même en cas de capture. Les radars ne peuvent démasquer que le convoi le plus à droite (tribord) ou le plus à gauche (bâbord). On ne peut donc détecter que les convois posés aux extrémités du jeu de chaque joueur et non ceux situés au centre. On ne peut pas détecter ses propres convois.

Cartes "tempête" :

Elle ralentit le convoi à côté duquel elle est posée: celui-ci ne peut plus alors avancer que par 200, 400 ou 600 milles. Pour faire cesser la tempête, utilisez la carte "mer belle". Mais la tempête peut être utilisée pour soi-même et surtout si vous ne disposez pas de cartes de défense. En effet, durant la tempête, un convoi ne peut pas être attaqué, sauf par une mine.

Carte "neutre" :

Il existe enfin une carte exceptionnelle: le pavillon "neutre". Cette carte protège un convoi contre toute attaque, sauf mine et tempête, jusqu'à son arrivée au port. Cette carte ne peut être utilisée que pour les convois qui ne sont pas en état d'alerte.

REGLE DU JEU

ET MAINTENANT... QUE LE JEU COMMENCE !

Article 1 : la donne.

Le donneur distribue six cartes, une par une, en commençant par le joueur placé à sa gauche.

Article 2 : la partie.

Chaque joueur prend, à son tour, une carte dans le talon. Il repose une carte ou se défausse d'une afin d'avoir toujours six cartes en main. La carte jetée (face visible) ne pourra plus être utilisée.

Article 3 : fin de manche.

Une manche est achevée quand un joueur totalise 40 points. Pour marquer des points, un ou plusieurs convois doivent avoir parcouru au minimum 4 000 milles. Une manche est également terminée quand il n'y a plus de cartes au talon ni dans les mains des joueurs. Seuls les joueurs ayant un ou plusieurs convois arrivés à bon port marquent des points.

Article 4 : les convois.

Attention, cette carte est posée la face contre la table, vos adversaires n'en connaissent donc pas la valeur, sauf si elle est détectée par un radar. Vous pouvez insérer un nouveau convoi entre deux autres ou le placer à une extrémité mais sans pouvoir modifier la position des anciens.

Article 5 : progression des convois.

Il suffit de poser devant le convoi choisi une carte "milles" (face visible) pour le faire avancer. Tant qu'un convoi n'est pas attaqué, il peut progresser librement, même affligé d'une alerte ou d'un avion. Il y a des exceptions :

- La première, c'est la tempête: le convoi ne peut plus avancer que de 600 milles au maximum par coup ;
- La deuxième : le convoi est stoppé par une bataille.

Article 6 : la bataille navale.

Un convoi (sauf neutre) peut être attaqué par les navires de guerre de n'importe quel joueur à condition qu'il soit en état d'alerte et n'importe qui peut se joindre à la bataille. Mais il faut laisser à l'agressé le temps de riposter (un tour complet). Il le fera en posant un navire de force supérieure ou égale. L'attaquant peut surenchérir avec un navire de force égale ou supérieure.

S'il y a égalité (ex. : croiseur/croiseur) le convoi est stoppé jusqu'à ce que l'attaqué sauve son convoi avec une "fin d'alerte" ou que l'attaqué ou l'attaquant reprenne le combat avec n'importe quel navire, même plus petit. Celui dont le navire aura tenu un tour complet, sans contre-attaque, aura gagné la bataille. Si le propriétaire du convoi est le vainqueur, le convoi pourra poursuivre sa route. Si c'est l'adversaire, le convoi sera considéré comme détruit. Toutes les cartes de la bataille, alerte comprise, sont jetées dans la pile défausse. N'oubliez pas: deux sous-marins sont plus forts qu'un porte-avions, mais il peut y avoir égalisation entre sous-marins.

Article 7 : la bataille aérienne.

Un avion peut être posé à côté d'un convoi sans alerte, seul celui qui a posé le premier avion pourra mettre le second. L'attaqué peut riposter au premier avion en jouant "avion touché", les cartes "avions" et "avions touchés" sont alors jetées à la défausse. Le convoi peut poursuivre sa route si un second avion n'est pas posé, mais attention, quand il arrivera il sera trop tard : le convoi sera détruit.

Article 8 : les mines.

Une mine posée à côté d'un convoi (même s'il est neutre) explose au bout d'un tour, sauf si elle est désamorcée par un dragueur de mines.

Article 9 : résumé des précédents.

Il y a donc trois façons de détruire un convoi en cours de route : soit la bataille navale, soit la bataille aérienne, soit la mine ou les trois dans le même tour.

A vous de choisir la bonne arme pour couler un convoi. Calculez bien votre riposte : un navire de guerre utilisé trop tôt peut vous manquer plus tard, pour défendre vos propres convois. Lorsqu'un même convoi est simultanément attaqué de plusieurs façons et vient à être détruit de l'une d'elles, les autres cartes d'attaque, devenues inutiles, sont annulées.

Article 10 : et les autres cartes ?

Rappelez-vous : le radar va vous permettre de connaître ce convoi que on dissimule si soigneusement. Mais la curiosité se paie, surtout quand elle est satisfaite : un convoi repéré double ses points ; la tempête va vous permettre de ralentir un convoi trop rapide ou bien servir à vous protéger contre d'éventuelles attaques (sauf mines). Mais il y a la mer belle pour vous sortir d'une tempête, que vous le vouliez (posez-la sur la tempête) ou

non (votre adversaire le fera pour vous).

Et enfin, n'oubliez pas le pavillon neutre qui protège un de vos convois d'une attaque aérienne ou navale.

Attention : on ne peut poser cette carte que sur un convoi qui n'est pas attaqué. Sinon, vous devez vous libérer complètement de toute alerte avant de protéger votre convoi.

Article 11 : faites vos comptes.

Le tableau suivant est capital : il permet de faire le calcul de vos points, il faut 200 points pour gagner la partie.

Il y a trois sortes de points :

1. Les points de convois.

A la fin de la manche, vous calculez à l'aide de ce tableau la valeur de vos convois.

Milles parcourus	2 500 tonneaux	5 000 tonneaux	10 000 tonneaux	20 000 tonneaux
0	0	0	1	2
200 / 1 000	+ 0,5	+ 1	+ 2	+ 4
1 200 / 2 000	+ 1	+ 2	+ 4	+ 8
2 200 / 3 000	+ 1,5	+ 3	+ 6	+ 12
3 200 / 3 800	+ 2	+ 4	+ 8	+ 16
4 000 ou plus	+ 2,5	+ 5	+ 10	+ 20

Attention : un convoi repéré voit sa valeur multipliée par deux (ex.: un 5 000 tonneaux compte pour 10 000).

2. Les points de prise.

A la fin de chaque manche vous faites le compte des convois que vous avez détruits. Ils valent :

Tonnage ...	2 500	5 000	10 000	20 000
Points	+ 2,5	+ 5	+ 10	+ 20

Convois détectés : doublez le nombre de points indiqués.

La manche se termine :

- Soit lorsque le talon est épuisé et que chaque joueur a utilisé toutes ses cartes ;
- Soit lorsqu'un joueur totalise 40 points.

Ne peut gagner la manche que le joueur ou l'équipe ayant amené à bon port au moins un convoi. Lorsque le talon est épuisé et si aucun des joueurs n'a mené un convoi à bon port, la partie est annulée.

3. Les points de bonus.

Une prime de manche est attribuée au joueur qui l'a gagnée : + 10 points.

Une prime de lenteur est destinée au joueur qui n'a jamais déposé de cartes supérieures à 600 milles sur un convoi mené à bon port : + 7 points.

Article 12 : jeu par équipes.

Quand on joue on équipe, les règles restent absolument les mêmes. Simplement. on ne pose qu'une seule série de convois par équipe. Chacun des membres de l'équipe peut participer à une bataille navale ou aérienne. Il lui faut simplement attendre son tour pour riposter. Mais un seul joueur d'une même équipe doit poser successivement deux avions. Chaque joueur de l'équipe prend discrètement connaissance de la valeur des convois posés par son partenaire.

Disposition des cartes au cours d'une manche entre deux joueurs

- 1 Convoi tribord détecté par un radar
- 2 Convoi en état d'alerte pouvant naviguer
- 3 Convoi freiné par la tempête
- 4 Cas d'égalisation au cours d'une bataille navale
- 5 Convoi neutre attaqué par une mine
- 6 Convoi menacé par un avion
- 7 Bataille navale en cours
- 8 Points gagnés
- 9 Un convoi arrivé à bon port
- 10 Points gagnés comptant double
- 11 Talon
- 12 Défausse : cartes visibles

