

LES CORSAIRES

GRANDE BATAILLE NAVALE DE LA MARINE A VOILE

RÈGLE DU JEU

2-3 ou 4 joueurs

BUT

CONDUIRE A BON PORT SES NAVIRES MARCHANDS EN ÉVITANT DE SE L'ÊS FAIRE COULER PAR LES NAVIRES DE GUERRE ENNEMIS.

IL FAUT UTILISER LA DIRECTION ET LA FORCE DES VENTS POUR FAIRE PROGRESSER SES NAVIRES.

CHAQUE NAVIRE MARCHAND ARRIVANT AU PORT OBTIENT DES POINTS. LE VAINQUEUR EST CELUI QUI EN MARQUE LE PLUS.

MATÉRIEL

— UN TABLEAU DE JEU

Les ports d'attache sont aux coins; c'est de là que partent les flottes.

Les ports d'arrivée sont au milieu.

Chacun de ces ports est protégé par une batterie côtière.

Au centre du tableau, parmi les îles, sont deux ports francs : on ne peut jamais tirer sur des navires situés dans un port franc (Neutre). L'accès des ports francs est interdit aux navires de guerre.

Les navires progressent selon les directions données par le quadrillage triangulaire. Chaque point de jonction des lignes correspond à une case d'avancement.

— UNE ÎLE :

A placer au centre du tableau, selon les repères. Cette île sert de support aux roses des vents et donne la direction des vents.

— TROIS ROSES DES VENTS :

Elles indiquent la force des vents.

Rouge = fort, Bleue = moyen, Jaune = faible.

— QUATRE FLOTTES :

De couleurs différentes, composées chacune de :

— 2 navires de guerre : seuls ceux-ci peuvent tirer.

— 2 navires marchands.

A deux joueurs, on prend chacun deux flottes : l'un, les rouge et bleue, l'autre, les verte et jaune.

A trois joueurs, l'un prend la verte, le second la jaune et le troisième les deux dernières : rouge et bleue.

A quatre joueurs, chacun prend une couleur différente.

— DEUX DÉS :

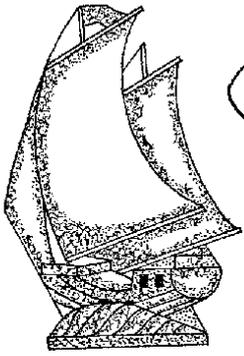
Un dé colorié permettant de choisir l'une des roses des vents à poser sur l'île (rouge, bleue ou jaune).

Un autre ordinaire, donnant la direction du vent (1, 2, 3, 4, 5, 6).

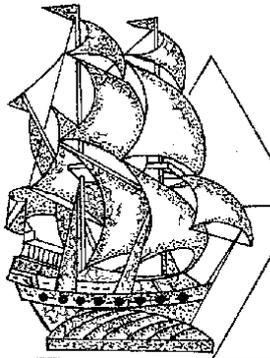
Donc le lancement des deux dés donne à la fois la force et la direction du vent.

Le dé colorié sert aussi à tirer.

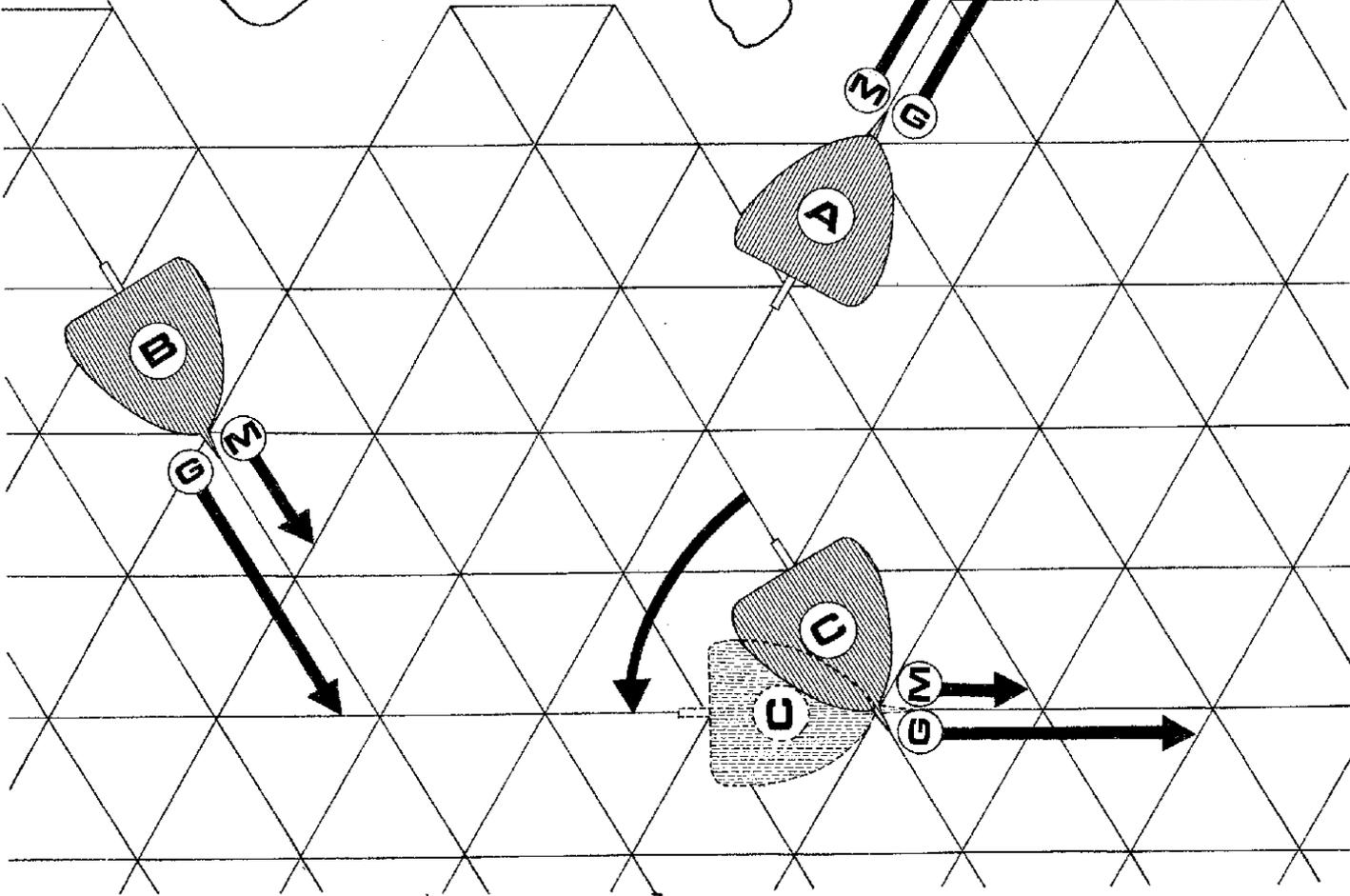
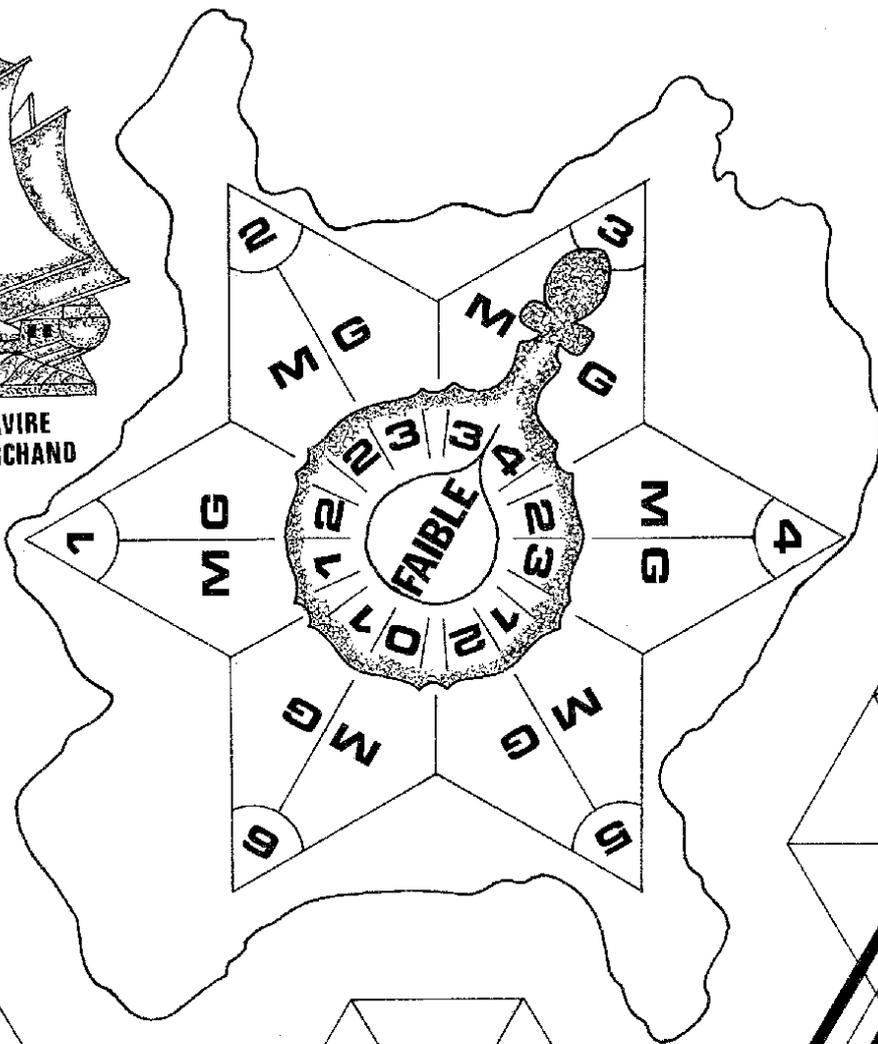
COMMENCEZ A JOUER DÈS MAINTENANT en vous reportant à la règle au fur et à mesure de la partie et en examinant soigneusement les croquis.



NAVIRE MARCHAND



NAVIRE DE GUERRE



RÈGLE DU JEU

Comme indiqué à la page précédente, on place l'ILE AU CENTRE du tableau et chacun sa ou ses flottes dans leurs ports d'attache respectifs, proue dirigée vers le large, sur les cases de son choix.

Chacun lance le dé ordinaire. Celui qui obtient le point le plus élevé commence et LANCE DES DEUX DÉS.

POSEZ SUR L'ILE LA ROSE DES VENTS DE LA MÊME COULEUR QUE LA FACE DU DÉ COLORIÉ.

ORIENTEZ LA FLÈCHE DE LA ROSE DANS LA DIRECTION INDIQUÉE PAR LE DÉ ORDINAIRE, le bout de la flèche étant bien en face du chiffre marqué à la pointe de l'étoile gravée sur l'île.

DÉPLACEMENTS

Les navires marchands et de guerre vont avancer différemment. Dans chaque direction, le nombre de cases d'avancement est donné par un chiffre correspondant à :

G = pour les navires de GUERRE

M = pour les navires MARCHANDS.

Les navires doivent avancer dans la direction de leur proue.

Si le joueur préfère les faire virer de bord, ce virage compte pour 1, quel que soit l'angle du virage effectué.

A chaque fois, il faut DÉPLACER TOUTE SA FLOTTE, mais on peut la disperser dans n'importe laquelle des six directions.

Même en bordure du tableau, IL FAUT UTILISER LA TOTALITÉ DES CHIFFRES INDIQUÉS SUR LA ROSE DES VENTS.

LE SECOND JOUEUR joue de la même façon et ainsi de suite.

ON N'EST PAS FORCÉ DE CHANGER DE VENTS si ceux-ci vous sont favorables.

EXEMPLE A VOIR SUR LE CROQUIS CI-CONTRE

ON A TIRÉ : DÉ JAUNE et L'AUTRE 3.

POSER LA ROSE DES VENTS JAUNE DANS LA DIRECTION 3

— LE NAVIRE (A) EST DANS LA DIRECTION 3

Si c'est un navire MARCHAND « M », il avance de 3 cases,

Si c'est un navire de GUERRE « G », il avance de 4 cases.

— LE NAVIRE (B) EST DANS LA DIRECTION 5

Si c'est un navire MARCHAND « M », il avance de 1 case,

Si c'est un navire de GUERRE « G », il avance de 2 cases.

— LE NAVIRE (C) DANS LA DIRECTION 5, **VIRE DE BORD** DANS LA DIRECTION 4

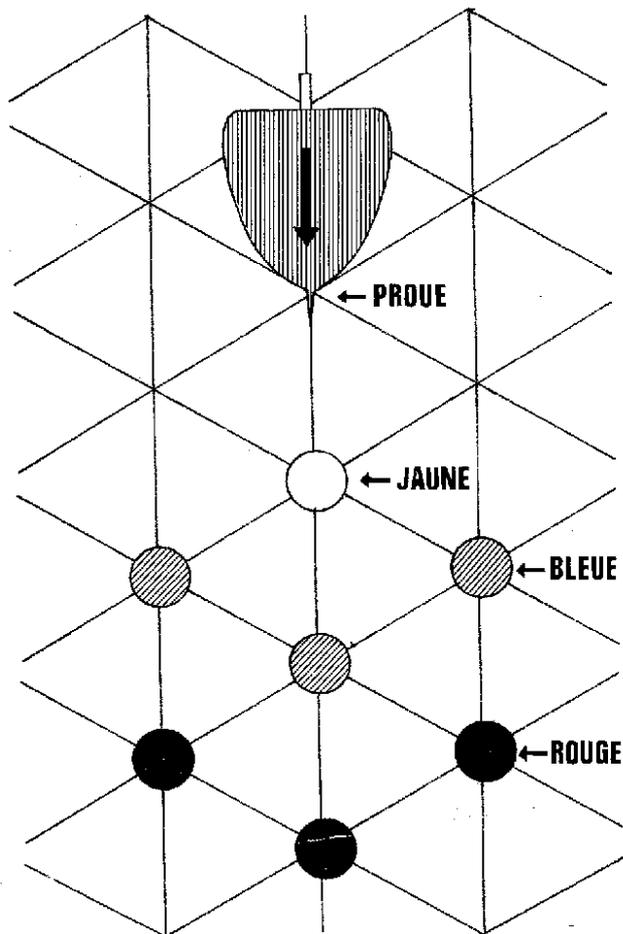
Comme le virage compte pour 1 coup,

Si c'est un navire MARCHAND « M » il n'avance que de 1 case dans la direction 4

Si c'est un navire de GUERRE « G », il n'avance que de 2 cases dans la direction 4.

SI ON AVAIT TIRÉ UNE AUTRE COULEUR, LA FORCE DES VENTS AURAIT ÉTÉ DIFFÉRENTE.

Le joueur doit donc utiliser le vent pour faire progresser sa flotte au mieux.



LES TIRS

Seuls les NAVIRES DE GUERRE et les BATTERIES COTIÈRES peuvent TIRER. A chacun son tour, lorsque l'ennemi est à portée de tir, ON PEUT TIRER, MAIS ON N'EST PAS OBLIGÉ. En effet, TOUS les navires se trouvant sur les cases indiquées sont coulés, Y COMPRIS LES SIENS. (On peut avoir intérêt à éviter le combat pour protéger ses propres navires.)

1° LES NAVIRES DE GUERRE — On se sert du dé colorié.

Le tir se fait de la pointe avant du navire et dans le sens de la PROUE, comme indiqué sur le croquis ci-contre.

La portée est différente selon la couleur donnée par le dé:

— FACE JAUNE — un seul tir possible : le navire situé sur le point BLANC du croquis est coulé.

— FACE BLEUE — trois tirs au but simultanés possibles : tous les navires situés sur les trois points HACHURÉS du croquis sont coulés.

— FACE ROUGE — trois tirs au but simultanés possibles : tous les navires situés sur les trois points NOIRS du croquis sont coulés.

2° LES BATTERIES COTIÈRES protègent les ports de chacun. Le tir se fait aussi avec le dé colorié.

— Si le coup de dé marque JAUNE, tous les navires situés sur les 7 points correspondants sont coulés.

— Si la couleur est BLEUE ou ROUGE, les batteries ont manqué leur but.

LES POINTS

TOUT NAVIRE MARCHAND ARRIVANT A DESTINATION MARQUE 50 POINTS.

De plus :

— Le premier arrivé marque 40 POINTS SUPPLÉMENTAIRES,

— Le second arrivé marque 30 POINTS SUPPLÉMENTAIRES,

— Le troisième arrivé marque 15 POINTS SUPPLÉMENTAIRES,

— Le propriétaire de tout navire de GUERRE restant en jeu à la fin de la partie marque 25 POINTS SUPPLÉMENTAIRES.

Le jeu est terminé lorsque TOUS LES NAVIRES MARCHANDS sont ARRIVÉS A DESTINATION.

Un joueur est éliminé s'il n'a plus aucun navire de GUERRE.

VARIANTE POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Convenir que les navires devront faire un aller et retour, c'est-à-dire aller au port de destination puis revenir au port d'attache.

VARIANTE POUR LES TRÈS JEUNES

Ne pas utiliser le dé colorié et les roses des vents. Les navires se déplacent selon les points du dé ordinaire. Les virements de bord sont les mêmes. Pour les tirs des navires, la portée maximum est de 3 cases et le navire ennemi est coulé si on marque 6. De même pour les batteries côtières.