

TRAFALGAR

INTRODUCTION

En 1805, un grand combat naval fut livré au cap Trafalgar, au Sud-Ouest de la côte espagnole. La flotte anglaise - 27 bateaux - commandée par l'amiral Horatio Nelson, s'opposa à une flotte franco-espagnole de 33 bateaux, sous les ordres de l'amiral français Villeneuve.

Trafalgar est un jeu qui rend de façon réaliste le combat qui opposa deux escadrons de célèbres bateaux qui jouèrent chacun un rôle important dans cette prestigieuse bataille.

Trafalgar est un jeu à suspense et un jeu d'adresse Avec l'aide du vent et de votre sens tactique vous devez essayer de surprendre l'ennemi, de bombarder ses ports, de démâter ses bateaux et de réduire ses canons au silence ... Recréez l'atmosphère de ce fameux combat!

COMMENT GAGNER

Vous pouvez battre l'ennemi de deux façons:

- 1) couler tous les bateaux ennemis ou acquérir une supériorité de 3 ou 4 contre 1
- 2) ou vous frayer un chemin vers le port adverse, vous enlever le pavillon ennemi et le ramener dans votre port

N.B. Vous ne pouvez gagner si l'ennemi détient votre pavillon.

CONTENU DE LA BOITE DE JEU

4 bateaux de ligne avec mâts
4 frégates avec mâts
marquages et pavillons sur bandes autoadhésives
44 canons
3 dés pour l'artillerie
4 mâts de pavillon (2 de réserve)
1 indicateur de la direction du vent
8 cartes-résultats de la bataille, correspondant aux 8 bateaux
1 planche de jeu
les règles du jeu

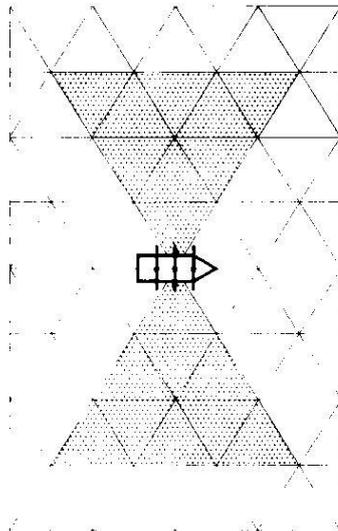
PREPARATION DU JEU

- 1) Assemblez les deux demi-planches de jeu
- 2) Lorsque vous avez assemblé et décoré tous les bateaux, ancrez chaque bateau anglais, face à la mer, dans le port de Gibraltar (voir les points noirs); faites de même pour les bateaux français et espagnols dans le port de Cadix.
- 3) Installez les canons aux 2 emplacements circulaires prévus aux extrémités de chaque port
- 4) Montez 2 mâts de pavillon, décidez-les et placez-les près des noms, chacun dans un des coins des ports
- 5) Placez la flèche qui indique la direction du vent sur la grande rose des vents; vous pouvez la fixer au moyen d'une punaise sous la planche de jeu
- 6) Distribuez les cartes aux joueurs (cartes-résultats de la bataille): 4 au camp anglais, 2 pour les Français et 2 pour les Espagnols au camp franco-espagnol. Installez ensuite les canons sur les batteries d'artillerie: 3 de chaque côté sur les bateaux de ligne et 2 de chaque côté sur les frégates.

LES BATEAUX

Chaque escadron comprend 4 bateaux: 2 grands (bateaux de ligne) avec chacun 3 batteries, et 2 petits (frégates) avec chacun 2 batteries. Les mâts des bateaux sont amovibles: ils sont enlevés pendant le combat lorsqu'un bateau est touché.

La puissance des bateaux est fonction de deux facteurs importants: La vitesse de navigation et la force de tir.



LE CHAMP DE TIR.

1) LA VITESSE

La vitesse est déterminée par le nombre de mâts en bon état. Un bateau de ligne non touché peut effectuer 4 "coups" * à chaque tour:

- 1 pour le mât de misaine (le mât avant)
- 2 pour le mât central (le grand mât)
- 1 pour le mât d'artimon (le mât arrière)

Si le mât central a été abattu, le bateau ne peut plus effectuer que 2 coups.

Une frégate non touchée est plus rapide qu'un bateau de ligne: elle peut effectuer 2 coups par mât en bon état; elle peut donc effectuer 6 coups à chaque tour.

* N.B. "coup" = déplacement d'un bateau d'un point d'intersection à un autre.

2) LA FORCE DE TIR

La force de tir est déterminée par le nombre de batteries opérationnelles de chaque bateau. Elle diminue au fur et à mesure que les batteries sont endommagées. Les résultats sont enregistrés sur les cartes-résultats de chaque bateau (voir "Toucher les cibles").

LES MOUVEMENTS DES BATEAUX

Les bateaux sont toujours placés sur les points d'intersection.

Un bateau peut: - soit avancer d'un point d'intersection à un autre
soit changer de direction en tournant à 60°
soit combiner les 2 mouvements

Chaque déplacement, soit vers l'avant, soit tournant, compte pour un coup. Par conséquent, un bateau de ligne non touché, qui doit faire 3 coups pour se retourner (3 x 60°), dispose encore d'un coup pour avancer dans la nouvelle direction choisie.

Un bateau peut aussi choisir de n'utiliser qu'une partie de ses coups ou de rester ancré.

Un bateau ne peut s'arrêter sur un point d'intersection déjà occupé ou passer outre de celui-ci.

Les taches brun foncé indiquent des écueils; aucun bateau ne peut les franchir. Les taches brun clair sont des bancs de sable: les frégates peuvent y passer, mais non les bateaux de ligne.

DEBUT DU COMBAT

Jouez à pile ou face: celui qui gagne décide de la direction du vent et place la flèche des vents comme il le désire. Un bateau ne peut naviguer contre le vent. Le joueur qui n'a pu décider de la direction du vent joue le premier. Lorsqu'il a déplacé tous ses bateaux, c'est à la flotte ennemie de mouiller.

COMMENT JOUER

A son tour, le joueur déplace tous ses bateaux et tire si l'ennemi est à sa portée. Un bateau peut simplement avancer de la distance permise sans tirer; ou tirer et ensuite avancer; ou encore tuer pourvu qu'il avance; ou enfin tirer à la fin de son déplacement.

Un bateau peut aussi se retourner et faire feu ou moyen des canons qui sont sur l'autre côté.

Si votre bateau est entre 2 bateaux ennemis, vous pouvez utiliser les canons de tribord et de bâbord. Mais, si vos bordées ratent leur tir, vous serez une fameuse cible pour l'ennemi quand ce sera à son tour de jouer.

Un tour n'est terminé que lorsque tous les bateaux d'un escadron ont bougé et fait feu ou ont seulement bougé. C'est alors à l'autre de jouer.

Lorsque chacun des deux adversaires a joué, on lance un dé pour voir si la direction du vent a changé. Si le dé indique 1 étoile, on déplace la flèche des vents d'un point dans le sens des aiguilles d'une montre; si le dé indique 2 étoiles, on déplace la flèche de 2 points; si le dé indique 3 étoiles, on déplace la flèche de 3 points (180°). Si le dé n'indique aucune étoile, la direction du vent reste inchangée.

LE TIR D'ARTILLERIE

Une cible est à portée de tir si elle se trouve à une distance de 3 points d'intersection maximum. Chaque batterie est représentée sur les cartes-résultats par 2 canons: 1 à bâbord et 1 à tribord. Par tour, vous pouvez tirer une fois avec tous vos canons en jetant le dé pour chaque canon dirigé sur une cible.

Les bateaux de ligne non endommagés peuvent donc tirer 3 fois par bordée (6 coups de dés), tandis que les frégates non endommagées ne peuvent tirer que 2 fois (4 coups de dés).

LE DÉ D'ARTILLERIE

Le dé a des étoiles sur 3 faces, tandis que les 3 autres faces sont vierges. Si le dé jeté laisse apparaître:

- une face vierge: cela signifie que la cible n'est pas touchée
- une étoile: on peut atteindre un bateau se trouvant à une distance d'un point d'intersection (tir direct)
- deux étoiles: idem de deux points d'intersection
- trois étoiles: idem de trois points d'intersection

Les étoiles indiquent donc qu'un coup part et le nombre d'étoiles indique la portée maximum du tir.

LE CHAMP DE TIR

La planche de jeu est conçue de telle façon qu'un bateau se trouve toujours à la pointe de 2 plus grands triangles: 1 des triangles du côté bâbord et 1 des triangles du côté tribord. Toute cible qui se trouve à l'intérieur de ces triangles et à une distance de maximum 3 points d'intersection du bateau est à portée de tir (voir diagramme).

TOUCHER LES CIBLES

Au cours des guerres navales de ce temps, on utilisait un type de munitions différent selon que l'on visait les mâts ou les batteries d'artillerie. Par conséquent, avant d'ouvrir le feu

sur un bateau ennemi, il faut spécifier si la cible est une batterie ou un mât. **SI ON NE L'A PAS SPECIFIÉ AVANT DE JETER LE DÉ D'ARTILLERIE, LE BUT ATTEINT NE COMPTE PAS.** Chaque fois qu'une batterie est touchée, un canon est détruit; on enlève alors un canon de la carte-résultats du bateau endommagé du côté où le coup a été porté (bâbord ou tribord); la puissance de tir est alors diminuée de ce côté. Par exemple, un bateau de ligne qui a été atteint 2 fois à bâbord ne peut plus ouvrir le feu qu'une fois à bâbord (1 coup de dé) au prochain tour.

Lorsqu'un mât est touché, on l'enlève; la vitesse du bateau est alors proportionnellement diminuée. Le mât central d'un bateau ne peut être atteint par l'avant ou l'arrière que s'il a déjà perdu soit son mât avant, soit son mât arrière.

Si un bateau présente sa proue ou sa poupe à l'adversaire, **seuls ses mâts peuvent être atteints.**

Lorsque tous les mâts et batteries d'un bateau sont détruits, on considère que le bateau a coulé et on l'enlève du jeu.

REPARATIONS

Lorsque tous les mâts d'un bateau ont été enlevés, celui-ci ne peut évidemment plus naviguer. Toutefois, son mât d'artimon (arrière) peut être réparé. Pour ce faire, le joueur passe deux fois son tour. Ensuite, le bateau peut à nouveau se déplacer. Un bateau dématé peut encore ouvrir le feu sur un bateau ennemi qui se trouverait à sa portée.

LES CANONS DU PORT

Les canons du port peuvent tirer sur un bateau ennemi (1 coup de dé) dès que celui-ci se trouve à leur portée (à 3 points d'intersection maximum).

N.B. Si un bateau ennemi passe dans le champ de tir d'un fort et que le défenseur du fort remarque qu'à la fin de son tour ce bateau dépassera le champ de tir des canons, le défenseur peut crier "FEU" et le canon du fort peut tirer bien que ce ne soit pas au tour de son camp de jouer. Toutefois, un canon du port ne peut faire feu qu'UNE SEULE FOIS par tour et un bateau a la priorité de tir sur un canon de fort.

Lorsqu'un canon du port est détruit par l'ennemi, il ne peut être remplacé qu'après 2 tours. Le nouveau canon ne peut donc tirer qu'au troisième tour.

LA PRISE DU PAVILLON ENNEMI

Pénétrez d'abord prudemment dans le port ennemi et occupez le point d'ancrage au coin. Au tour suivant, saisissez-vous du pavillon ennemi, placez-le sur votre bateau dans un petit orifice situé à l'arrière et faites face à la mer. Ce n'est qu'au troisième tour que vous pouvez entreprendre votre voyage de retour. L'ennemi peut alors tenter de récupérer son pavillon. N'oubliez pas que vous ne pouvez gagner si votre pavillon est aux mains de l'ennemi, et ce, même si vous possédez le sien.

Vous pouvez transférer le pavillon de l'ennemi d'un de vos bateaux à un autre. Pour ce faire, vos deux bateaux doivent se trouver côte à côte et tous deux doivent passer un tour. C'est dans ce cas uniquement que deux bateaux peuvent se trouver sur la même intersection.

Pour récupérer votre pavillon, vous devez couler le bateau ennemi qui le transporte. Le pavillon est alors transféré sur votre propre bateau. Si vous avez fait sombrer le bateau ennemi en tirant du port, le pavillon reprend sa place dans votre port.

L'illustration qui figure sur la boîte du jeu, et qui représente la fameuse reddition du "Redoutable" à Trafalgar a été reproduite avec l'accord du Musée de la Marine de Paris.

Action Games & Toys Ltd.,
Kamlag Belgium S.A.

Distributeur exclusif pour la
Belgique, le Luxembourg et le
N-F de la France.

