

Broadsides and boarding

Le jeu « Bordées et Abordages » vous place vous et votre adversaire dans la mer des Caraïbes au cours du périlleux 17^{ème} siècle, lorsque des pirates contrôlaient les possessions espagnoles.

Chacun d'entre vous contrôle le mouvement et l'action d'un un navire: soit le sombre « Seahawk » (bateau brun), rempli de flibustiers à son bord; ou le « Royal Isabella », (bateau brun clair) faisant voile vers l'Espagne avec une pleine cargaison d'or.

Le jeu est un duel en la mer plein de suspense entre un bateau pirate et un galion espagnol, fidèle en tous points aux aventures vécus par des pirates.

Plusieurs issues sont possibles. Le Seahawk parviendra t il à couler le galion, son équipage et le capitaine, ou parviendra t il à l'obliger à se rendre. Ou bien le Royal Isabella attaquera t il avec toutes ses forces et donnera-t-il la victoire pour l'Espagne?



Dans cette partie, choisissez vos navires; un petit navire, pour le déplacement sur le plateau de jeu, et un grand navire, pour le combat. Utilisez votre petit vaisseau, pour vous approcher du navire ennemi. Une fois que les petits navires sont à portée de tir, faites tirer les canons de votre grand navire sur le grand navire ennemi. Si vous pouvez faire suffisamment de dommages au navire ennemi, ou que vous parvenez à détruire l'ensemble de ses canons de ses membres d'équipage, et du capitaine, vous gagnez la partie!

Si vos petits bateaux passent sur le même emplacement sur le plateau de jeu, il y a une collision ! Cela commence la partie de l'abordage

A ce stade de la Partie, on enlève les petits bateaux du plateau et les grands navires sont placés sur le plateau de jeu pour l'abordage. Les membres d'équipage tentent l'abordage du navire ennemi pour une série de la corps-à-corps.

Durant cette partie du jeu, le capitaine du navire ennemi est l'ultime objectif si vous pouvez l'éliminer dans la lutte, vous gagnez la partie!

Les bordées

Le but des bordées est de gagner la partie en infligeant suffisamment de dommages par les tirs au navire ennemi pour le couler ou le forcer à se rendre OU de gagner la partie en éliminant le capitaine et tous les membres de l'équipage ennemi.

L'abordage

Le but de l'abordage est d'éliminer le capitaine ennemi lors d'un corps à corps.

Eléments composant le jeu

Plateau de jeu

Livret de règles

Une fiche

Une planche de marqueurs

2 navires à monter

2 petits navires

Les éléments de matures

20 canons

2 capitaines

44 membres d'équipage

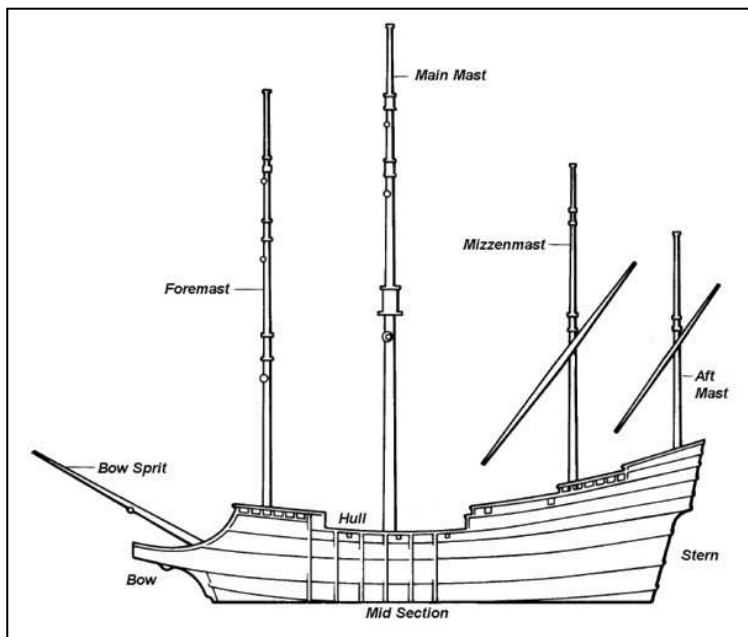
Un paquet de 30 cartes action

2 dés

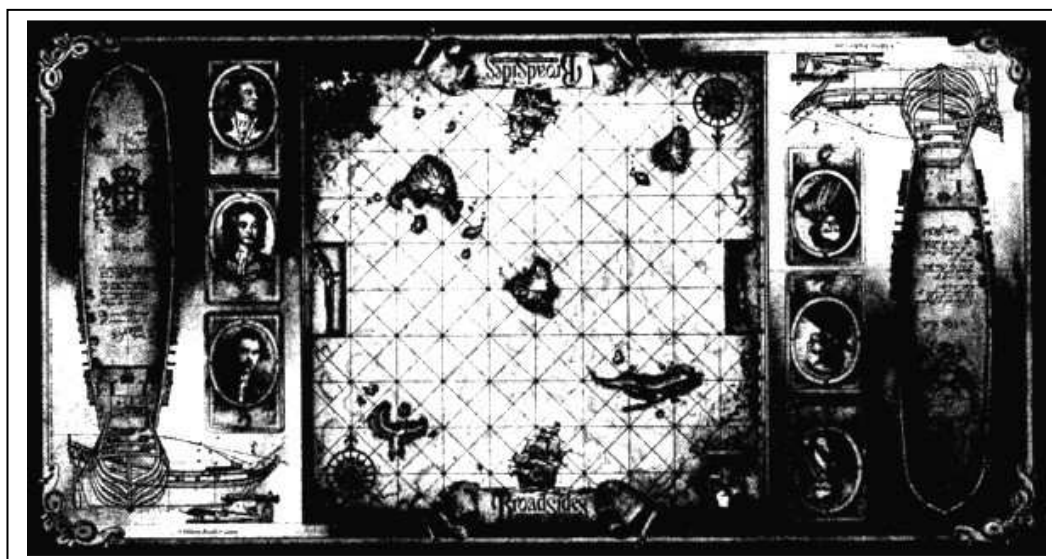
- Chapitre 1 : Observation du grand navire**
- Chapitre 2 : Observation du plateau de jeu**
- Chapitre 3 : Tour de jeu**
- Chapitre 4 : Faire tirer les bordées**
- Chapitre 5 : L'abordage**
- Chapitre 6 : Comment gagner**

Chapitre 1 : Observation du grand navire

Des références aux diverses parties du navire notées sur ce dessin sont indiquées tout au long du manuel.

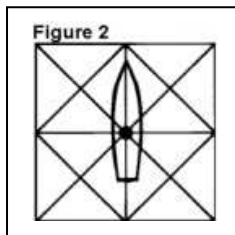


Chapitre 2 : Observation du plateau de jeu



Le plateau de jeu (Figure 1) est divisé en 3 sections. Sur les côtés droit et gauche se trouvent les zones utilisées par les joueurs pour placer les gros navires et les marqueurs de pointage au cours de la partie. Dans le centre se trouve la grille de jeu, qui est utilisée les déplacements et les tirs. La grille de jeu représente une zone particulièrement dangereuse dans la mer des Caraïbes au 17^e siècle. C'était le terrain de chasse typique pour des pirates: Les petits groupes d'îles comme celles indiquées sur le plateau de jeu sont parfaitement adaptées pour les pirates. Non seulement ils peuvent s'y cacher derrière dans l'attente de leurs futures victimes mais elles pouvaient également servir à enterrer un trésor dans des lieux tenus secrets dès lors que la cale du navire commençait à déborder.

Les points sur le plateau de jeu sont traversés par des lignes horizontales, verticales et diagonales. Chaque point sur la grille de jeu représente une position possible pour le petit navire. Au cours de la partie vous et votre adversaire pourriez déplacer votre petit vaisseau vers l'avant d'un segment, d'un point à un autre point, ou rester sur place sur un point et faire pivoter votre vaisseau de 45 ° vers la gauche ou la droite (bâbord ou tribord) ou tout simplement en rester sur un point sans bouger. Ce qui importe c'est que votre navire soit toujours situé sur l'un des points du plateau de jeu.



À chaque point sur lequel votre vaisseau sera placé, il sera toujours au croisement de huit lignes, comme le montre la Figure 2.

Les lignes sur la grille de jeu guident le déplacement de votre bateau, elles servent aussi à définir la ligne de tir de vos canons lorsque votre navire arrive à portée de tir (un point de distance) du navire ennemi.

En fonction des différentes directions partant du point sur lequel se trouve votre navire vers le navire ennemi, Vous pourrez tirer avec un certain nombre de vos canons sur l'adversaire afin d'endommager ses mâts, des sections de la coque de son navire, ou d'éliminer son capitaine et ses membres d'équipage.

Les îles situées sur la grille de jeu sont les obstacles à éviter au cours de la partie. Vous devez faire naviguer votre bateau autour d'elles, parce que si vous déplacez votre navire sur l'une d'elles, vous avez une pénalité !

Sur le haut et le bas du plateau de jeu (en face de chaque joueur) se trouve l'image d'un navire toutes voiles dehors. Les grands cercles noirs sur chacun de ces navires indiquent l'emplacement de départ pour les petits bateaux de chaque joueur.

Chapitre 3 : Mise en place du jeu

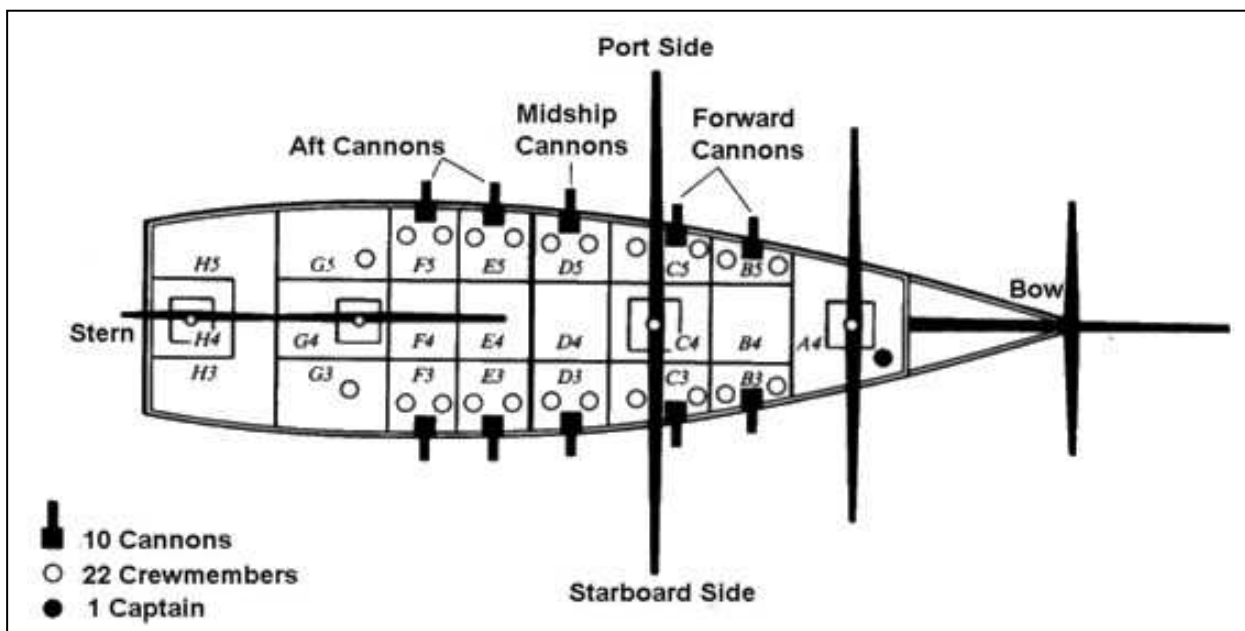
Les joueurs choisissent le camp qu'ils vont représenter (Isabella ou Seahawk).

Les grands navires sont placés sur le plateau de jeu, le « Isabella » sur l'emplacement brun, le « Seahawk » sur l'emplacement noir. Les joueurs doivent avoir leur grand navire à leur gauche.

Les petits navires sont placés sur les ronds noirs devant chaque joueur.

10 canons sont placés sur chaque grand navire aux emplacements suivant :

Figure 3: B3 and B5, C3 and C5, D3 and D5, E3 and E5, F3 and F5.



Les 22 matelots sont ensuite placés sur chacun des grands navires, 2 matelots par canon, et les 2 matelots restant sont placés sur n'importe quel endroit du pont, et pareillement pour le capitaine.

Chaque joueur prend des marqueurs de dommages

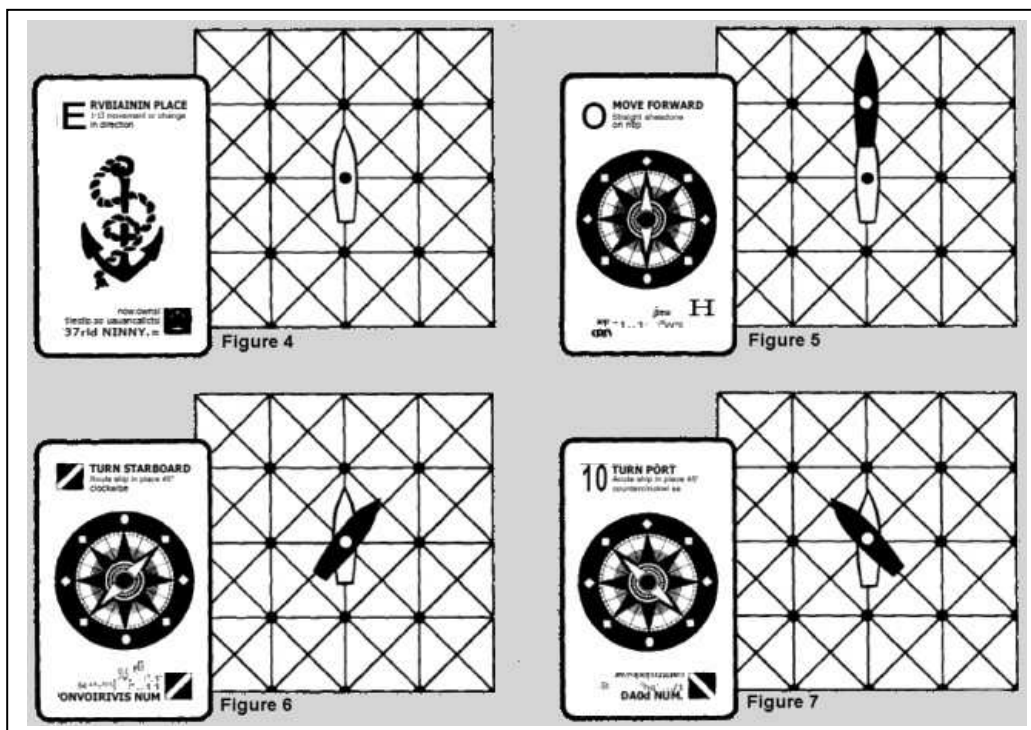
Les joueurs prennent ensuite 3 cartes de chacun des types de cartes action suivant :

- Rester sur place
- Aller de l'avant
- virage à tribord
- virage à bâbord
- Mât et / ou coque endommagée

Puis chaque joueur prend un dé.

Chapitre 4 : Phase des bordées

1- Pour commencer le jeu, vous allez devoir amener votre bateau vers le navire ennemi, à portée de tir de celui-ci. Pour déplacer votre vaisseau, choisissez 3 cartes action de votre main, et placez-les face vers le bas dans l'ordre souhaité dans les cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu (places 1, 2 et 3) situées côté de votre grand navire. Votre adversaire fait la même chose. La pose des cartes est simultanée mais le choix du déplacement reste un secret!



CARTES D'ACTION: Il y a 4 types de cartes d'action, vous permettant, soit de laisser votre vaisseau sur son emplacement actuel, ou de le déplacer dans une certaine direction:

Rester sur place : La carte vous permet de laisser votre bateau à son emplacement actuel (voir Figure 4).

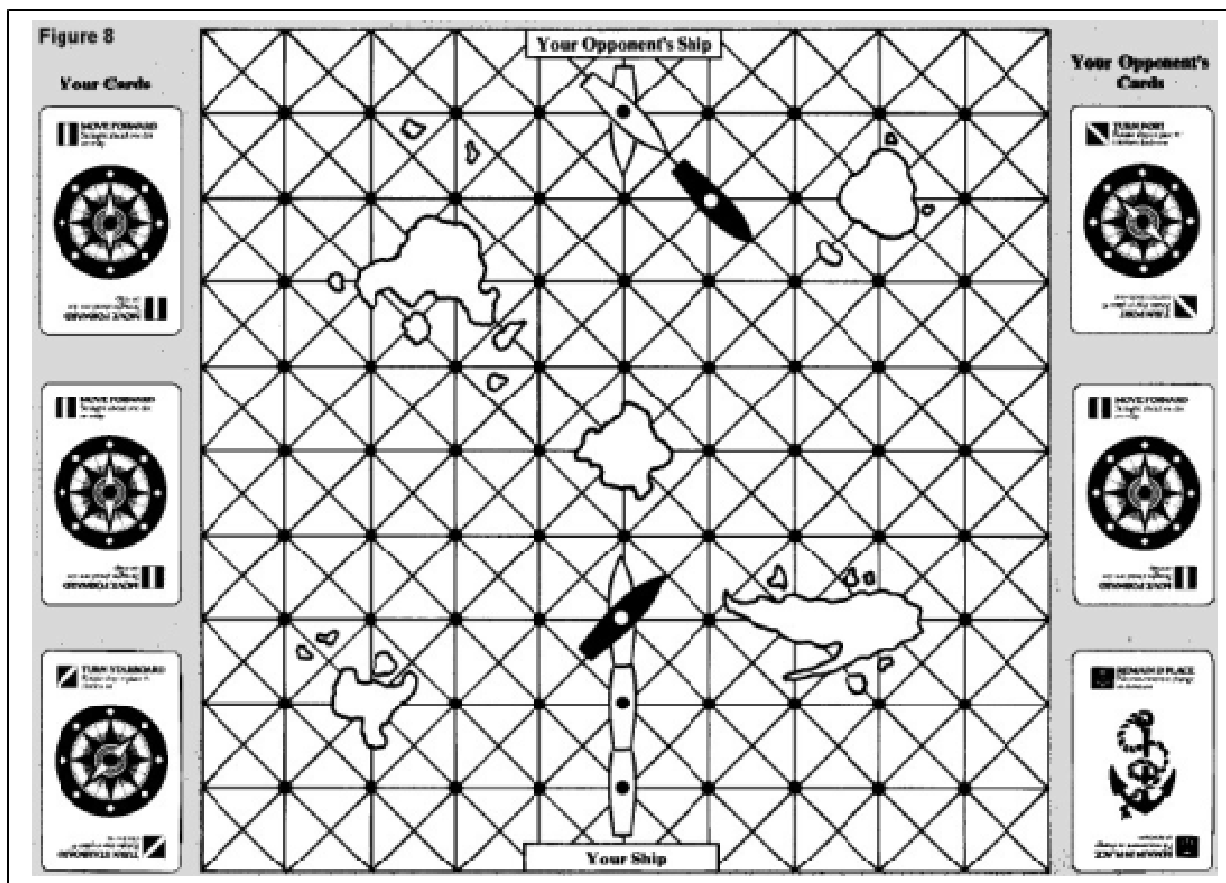
Déplacement en avant : Cette carte vous permet de déplacer votre vaisseau sur le point directement en face de lui (voir Figure 5).

Une carte de virage à tribord permet de faire pivoter votre vaisseau de 45 ° dans le sens horaire, comme indiqué par la boussole symbolisée sur la carte. Votre bateau reste sur le point sur lequel il est stationné, mais tourne sa proue vers la droite (voir Figure 6).

Une carte de virage à bâbord permet de faire pivoter votre vaisseau de 45 ° dans le sens antihoraire, comme indiqué par la boussole symbolisée sur la carte. Votre bateau reste sur le point sur lequel il est stationné, mais tourne sa proue vers la gauche (voir Figure 7).

2- Retournez votre première carte d'action (la carte sur l'emplacement 1 sur le plateau de jeu). Votre adversaire fait de même. Ensuite, vous et votre adversaire réalisez l'action de déplacement de vos petits navires, comme indiqué sur la carte.

Attention, si vous déplacez votre bateau sur le rivage d'une île (un emplacement sur une île où il n'y a pas de point indiqués), vous perdez pour ce tour toute autre possibilité de vous déplacer ! Votre vaisseau reste à la place qu'il occupait avant de se déplacer sur l'île et y reste jusqu'à ce que votre adversaire ait terminé les mouvements de son navire pour ce tour. Vous pouvez ensuite choisir à nouveau des cartes action et déplacement pour votre navire, et commencer un nouveau tour de jeu.



Exemple: vous retournez votre première carte: « Aller de l'avant ». Vous pouvez alors déplacer votre vaisseau d'un point en avant sur le plateau de jeu, comme le montre la Figure 8.

Dans le même temps, votre adversaire retourne sa première carte: « Tourner à bâbord ». Son navire est tourné de 45 ° dans le sens antihoraire, comme le montre la Figure 8.

Vous et votre adversaire retournez votre seconde carte: la vôtre est une autre carte « Aller de l'avant », votre adversaire a aussi la même carte. Vous déplacez donc vos deux navires en conséquence, comme le montre la Figure 8.

Vos troisièmes cartes sont ensuite retourné: la vôtre est une carte de « Tournez à tribord »; et celle de votre adversaire est un « Rester sur place », son navire reste immobile. Apparemment, votre adversaire veut savoir où votre navire veut aller avant de prendre une autre carte, ça bouge ! Dans ce cas, vous déplacez votre vaisseau de 45 ° dans le sens horaire, pendant que le navire de votre adversaire reste exactement où il est. Après ce premier tour de jeu, vos navires sont positionnés comme indiqué par les navires noirs Figure 8.

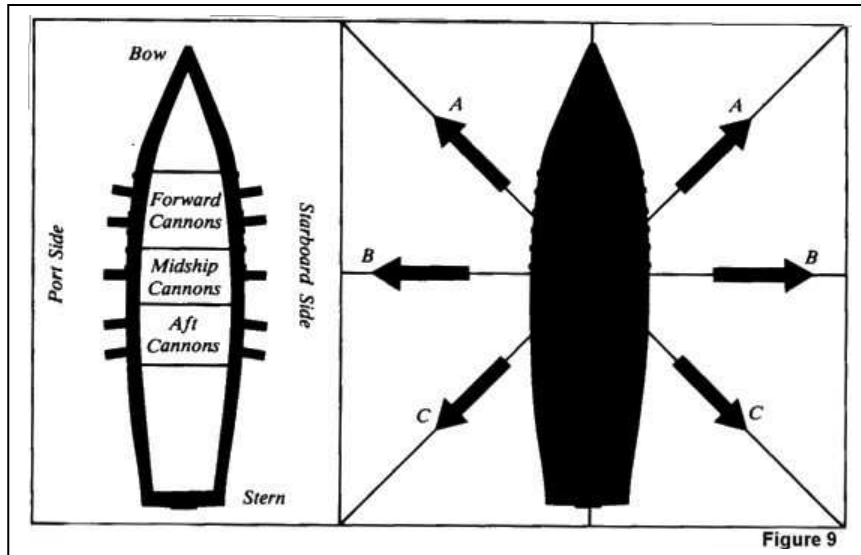
3- Lorsque vos 3 cartes ont été retournées et vos navires ont été déplacés ou pas, vous pouvez retirer les cartes du plateau de jeu et de les replacer dans votre main. Votre adversaire fait de même, le premier tour de jeu est terminé.

4- Vous et votre adversaire continuez alors les déplacements en procédant comme indiqué plus haut jusqu'à ce que vos navires soient à un point l'un de l'autre.

Lorsque cela se produit, vous êtes à portée de tir, ce qui signifie que l'un ou les deux les navires vont pouvoir attaquer à coups de canons !

IMPORTANT: Les tirs de canon peuvent se produire après que l'une des 3 cartes d'action ai été jouée. Si vos deuxième ou troisième cartes d'action n'ont pas été encore jouées au moment du combat, attendez la fin des tirs de canons pour jouer la ou les prochaines cartes.

5- COMMENT SAVOIR QUELS CANONS PEUVENT TIRER: Chaque fois que votre vaisseau se trouve à un point de distance du navire adverse, il est probable qu'au moins l'un de vous fera feu avec ses canons. Chaque navire dispose de 5 canons de chaque côté: 2 canons avant, 1 canon au milieu du navire, et 2 canons à l'arrière. Le nombre de canons qui peut tirer sur un navire ennemi dépend de la position de chaque navire par rapport à l'autre navire en jeu. Voici comment vous pouvez déterminer lesquels de vos canons (le cas échéant) peuvent tirer sur l'ennemi:



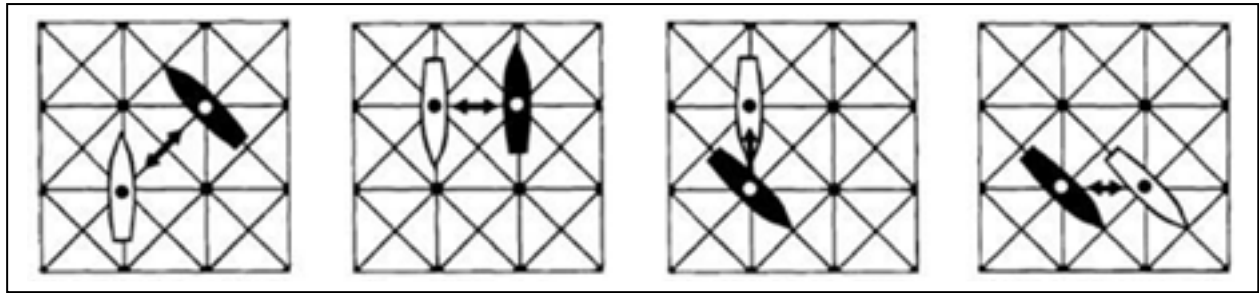
Peu importe où votre navire se trouve, il y a trois lignes (du plateau de jeu) partant du centre de votre navire et menant vers l'extérieur de part et d'autre de votre bateau.

La figure 9 montre ces lignes A, B et C. Si la ligne A croise le navire ennemi quelle que soit son orientation, vos 2 canons avant peuvent tirer. Si la ligne B coupe le navire ennemi - c'est une « Bordée » ! Une « bordée » signifie que les 5 canons sur le côté de votre bateau faisant face au navire ennemi peuvent faire feu! Si la ligne C coupe le navire ennemi, seuls vos 2 canons arrière peuvent faire feu sur lui. Il n'y a qu'une seule exception à la règle des tirs de canon: si l'avant ou l'arrière de votre navire fait face à l'ennemi, vous ne pouvez pas lui tirer dessus, même si lui peut être en mesure de tirer sur vous!

6- TIR DES CANONS: une fois que vous et votre adversaire avez déterminé quels canons peuvent tirer sur l'autre navire, la bataille commence.

Les règles de base pour les tirs de canon sont les suivantes:

- Vous ne pouvez faire feu qu'avec les canons actifs --- c'est à dire les canons en état de faire feu, lorsque la bataille commence. Les canons touchés lors d'une phase de feu précédente de l'ennemi, sont retirés du jeu, et ne peuvent plus faire feu
- Les canons actifs effectuent leur tir à l'aide d'un jet de dé. Le joueur en phase de tir désigne une section du pont du navire ennemi, puis jette un dé pour tenter de toucher sa cible --- un canon, un équipage, un mât, une partie de coque, ou le capitaine --- situé dans la section de pont visé.
- Les tirs de canon sont considérés comme simultanés, même si l'on tire chacun à son tour: si vous et votre adversaire procédez à un échange de coups de canon, on considère que les tirs sont faits en même temps, même si vous ne ferez feu qu'au moment de votre tour. L'idée de tirs simultanés est importante, parce que même si votre adversaire parvient à détruire un ou plusieurs de vos canons ayant la capacité de faire feu, vous serez toujours capable de tirer avec ces canons lorsque votre tour viendra de jeter le dé pour faire feu.
- Vous ne pouvez faire feu qu'avec les canons placés sur le côté du navire qui fait face au navire ennemi - soit à bâbord (à gauche) soit à tribord (à droite). Par exemple, si vos canons bâbord arrière visent le navire ennemi, seuls les canons de bâbord arrière peuvent tirer sur lui.
- Même si vous êtes seulement en mesure de ne pouvoir tirer qu'avec vos canons bâbord ou tribord, vos canons peuvent tirer sur toutes les sections du pont du navire ennemi! Voir «Détermination d'une partie du pont», ci-dessous.



Ici, le navire blanc peut tirer avec ses 2 canons de tribord avant sur le navire noir.
Le navire noir quant à lui peut tirer avec les 5 canons de bâbord sur

Dans cet autre cas On peut voir que chacun des 2 navires peut faire feu avec ses 5 canons sur le navire adverse.

Le navire blanc ne peut tirer avec aucun des ses canons sur le navire noir.
Mais le noir peut tirer sur le blanc avec ses 2 canons de bâbord arrière

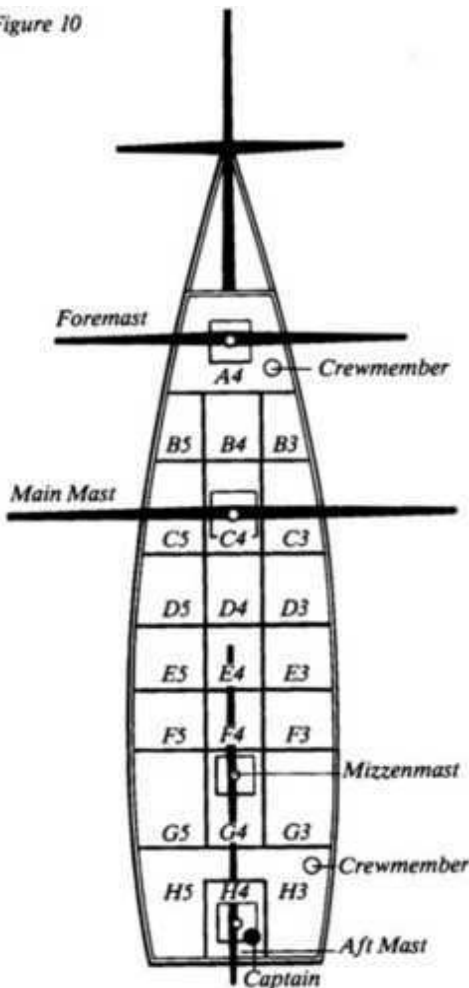
Le navire noir peut tirer avec ses 2 canons de bâbord avant.
Le navire blanc peut tirer avec ses 2 canons de tribord arrière.

IMPORTANT : Les exemples ci dessus supposent que tous les canons des 2 navires sont en état de tirer. Lorsqu'un navire perd ses hommes d'équipage et les canons d'une section de pont, ils sont enlevés du jeu et ne peuvent faire feu durant le prochain tour (voir paragraphe 7, « Effet des tirs de canon »).

DECLARATION DES PARTIES VISEE

Les canons font feu en jetant un dé, mais avant de jeter les dés, on doit préciser la section du navire ennemi que l'on vise, A B C D E F G ou H.

Figure 10



La figure 10 montre un pont de navire, et la ou les cibles pour chacune des sections. Notez que les objectifs sont différents pour de nombreuses sections du pont.

Si l'on prend en compte l'exemple de positionnement de l'équipage et du capitaine montré plus haut, on observe que :

La section A n'a qu'une seule partie qui peut être ciblée : A4

Mais cette section de pont contient aussi deux objectifs: le mât de misaine et un membre d'équipage.

Les sections de B à F contiennent des canons et des membres d'équipage dans les parties 3 et 5 (à tribord et à bâbord), ainsi que le mât en position C4.

La section G a seulement le mât d'artimon, en G4.

Et la section H contient le capitaine, le mât arrière en H4, et un membre d'équipage en H3.

Note: Le capitaine et les 2 derniers membres d'équipage restant peuvent être placés dans n'importe quelle section de pont.

Une fois que vous avez déclaré la section de pont que vous visez - la section du navire adverse sur laquelle vous souhaitez infliger des dommages - vous jetez votre dé. Le numéro que vous obtenez sur le dé indique ce que votre canon a touché compte tenu de ce que vous aviez visé. Par exemple, si vous déclarez viser la section de pont C du navire ennemi, et vous obtenez un "5" sur le dé, c'est que vous aurez touché: le canon et l'équipage sur la section C5 !

Les résultats possibles suivant le dé sont les suivants :

- 1 Tir manqué !
- 2 Un jet de dé de 2 indique une avarie à la coque du navire ennemi (voir l'étape 7, «Effets des tirs de canon").
- 3 Un jet de dé de 3 indique une touche sur toutes les cibles contenant le chiffre «3» et selon la section de pont visée
- 4 Un jet de dé de 4 indique qu'un mât a été touché, si la section du visé était en A, C, G, ou H
- 5 Un jet de dé de 5 indique une touche sur toutes les cibles contenant le chiffre « 5 » et selon la section de pont visée
- 6 Tir manqué !

Note : Si le capitaine et/ou des membres d'équipages se trouvent sur la section de pont touchée par le tir, ils sont aussi considérés comme des cibles. Pour plus de précision, voir partie 7.

SEQUENCE D'ECHANGE DE TIRS

A : Déterminer le nombre de canons qui peuvent tirer sur le navire ennemi. Il s'agit du nombre de tirs possible qui ne change pas au cours de la phase de tir de l'un et l'autre des adversaires, Les tirs étant considérés comme simultanés, même si votre adversaire vous éliminé en premier un ou plusieurs vos canons

B : Choisissez le joueur qui doit tirer le premier par jet de dé ou par accord mutuel (il n'y a en fait aucun avantage à tirer le premier ou le dernier du fait de la simultanéité des tirs).

C : Le premier joueur à faire feu désigne une section sur le pont du navire ennemi, puis jette un dé. Selon le résultat, les dommages peuvent ou non être faits sur une partie de cette section de pont. Pour chaque canon qui peut faire feu, il ou elle désigne une section de pont, puis jette le dé. Si une cible ou des cibles sont "touchés", ils sont retirés du jeu (voir l'étape 7).

D : L'autre joueur ensuite décide s'il fait feu (si il ou elle peut) en désignant une section de pont ennemi et en lançant un dé pour chaque canon qui peut faire feu. Une section du pont ainsi désigné peut être soit touché ou manqué selon le résultat du dé.

7. LES EFFETS DU TIR DES CANONS : Comme expliqué dans l'étape 6, le nombre de jet de dés, de vous ou votre ennemi, lors des tirs détermine le type de dommages (le cas échéant) fait aux navires. Ci-dessous une description détaillée de chaque type de dommages qui peuvent être faites aux bateaux, et ce qui se passe par suite.

Canons et perte de l'équipage

Tous les canons et membres d'équipage touchés par les tirs ennemis doivent être immédiatement retirés du pont. De même le ou les deux membres d'équipage supplémentaires sont également supprimés si la partie du pont où ils se trouvent est touchée. Si les canons touchés par un tir ennemi sont actifs, c'est à dire qu'ils ont la capacité de faire feu, vous devez les enlever du pont tout de même, mais gardez à l'esprit que vous pouvez toujours jeter un dé pour chacun d'eux lorsque vient votre tour faire feu (les tirs étant simultanés).

La perte de votre capitaine sera examinée plus tard.

Dommages et perte de mât

Chaque grand navire commence le jeu avec 4 mâts: le mât de misaine, dans la section A4, le mât principal, dans la section C4, le mât d'artimon, à la section G4, et le mât de la section H4. Quand un mât est touché par un tir de canon ennemi, il est retiré du navire. Le mât principal doit être frappé deux fois pour être éliminé du jeu: c'est le plus grand mât, et se compose de 2 parties. Si votre mât principal est frappé une fois, retirez la partie supérieure, s'il est frappé deux fois ou une deuxième fois, retirez les deux parties.

Chaque fois que l'un de vos mâts est touché, vous devez effectuer les opérations suivantes:

- Retirez le mât du jeu. Si le mât principal est atteint, retirez la partie supérieure lors du premier coup, et la partie inférieure lors du deuxième coup.
- Pour chaque mât qui est enlevée, vous devez utiliser une carte « mât endommagé et / ou Coque » à la place des 3 cartes action ou déplacement que vous avez en main et elle restera dans votre main pour tous les tours qui suivront dans la partie.

Votre capacité de déplacement se trouve donc réduite.

Attention: le mât principal doit être touché deux fois pour que l'on soit obligé de remplacer une des cartes du jeu par une carte « mât endommagé et / ou Coque ». Par exemple, si un seul mât est enlevé, vous devez utiliser une carte « mât endommagé et / ou Coque » et 2 cartes action ou déplacement au cours de chaque phase de mouvement de votre tour, et la suppression de 2 mâts signifie que vous devez utiliser 2 cartes « mât endommagé et / ou Coque », et 1 carte de déplacement, et la suppression de 3 mâts signifie que vous aurez en main 3 cartes « mât endommagé et / ou Coque ».

Un carte « mât endommagé et / ou Coque » vous empêche de bouger ou de tourner votre vaisseau. Cela agit comme un ralentisseur.

Si vous êtes obligé de jouer 3 cartes « mât endommagé et / ou Coque » à chaque tour suivant la destruction du troisième mât, vous êtes considéré comme étant sans mouvement. Vous avez encore une capacité de tir, mais vous ne pouvez plus vous pas déplacer. Il s'agit d'une situation dangereuse pour vous, parce que votre adversaire peut alors jouer de sa position pour que votre bateau ne puisse plus lui tirer dessus pendant qu'il vous anéantira. Dans ce cas, vous pouvez aussi bien vous rendre, afin de préserver la vie de votre équipage.

Dommages à la coque

Chaque fois que votre ennemi obtient un 2 lors des tirs de canons, un dommage est causé à une de vos sections de coque (du côté de votre bateau qui fait face au canon ennemi). Il n'y a qu'une seule exception: si la proue ou la poupe du votre vaisseau est confronté au tir du navire ennemi, vous ne subirez pas de dommages à la coque si votre adversaire obtient un 2 lors du tirage de dé.

Chaque fois que l'une de vos parties de coque est touchée, vous devez effectuer les opérations suivantes:

- Si l'une de vos parties de coque est touchée une fois, placez un marqueur de dommage sur le pont, à côté de la section de la coque qui a été touchée.
- Si l'une de vos parties de coque est touchée une deuxième fois sur le même côté de votre vaisseau (soit du côté du bâbord ou tribord), placez un deuxième marqueur avarie sur le dessus du premier marqueur.

Par exemple, si votre adversaire touche vos sections C et obtient un "2" deux fois sur votre côté bâbord, il compte pour 2 touches sur cette section de la coque, et vous devez placer 2 marqueurs de dommages dans la section "C5" de votre navire.

Deux coups portés contre une même section de coque indiquent que cette section de votre coque a subi des dommages irréparables. Après 2 coups portés à une section de la coque, vous devez utiliser une carte « Mât et / ou Coque endommagé » à la

place d'une cartes action ou déplacement dans votre main pour le reste de vos tours suivants (tout comme vous devez le faire pour les dommages à la mâture).

Note: un troisième coup à une section de la coque n'a pas d'effet. Si 2 de vos sections de coque ont déjà pris 2 touches, vous devez utiliser 2 cartes « Mât et / ou Coque endommagé », et si trois sections ont été touché à deux reprises vous êtes obligé d'utiliser 3 cartes mât et / ou Coque endommagés. Si vous êtes forcé de jouer avec 3 cartes mât et / ou Coque endommagés à la suite de dommages à la coque (plutôt qu'à des dommages aux mâts), votre bateau coule et vous avez perdu.

Une note sur les cartes « Mât et / ou Coque endommagé »: si vous êtes obligé d'utiliser 3 cartes « Mât et / ou Coque endommagé » comme résultat infligé au mât et la coque (par exemple, 2 cartes représentant des dommages aux mâts, et 1 carte représentant un dommage à la coque), vous ne pourrez plus déplacer ou faire pivoter votre vaisseau, mais vous pourrez toujours tirer sur l'ennemi selon les règles des tirs de canon.

Perte de votre Capitaine: si votre capitaine est touché par un tir de canon, les règles suivantes s'appliquent:

- Retirez votre capitaine de votre navire.
- Vous pouvez terminer de retourner vos cartes d'action pour ce tour de jeu, mais vous ne pourrez pas toutes les jouer au cours des prochains tours (votre adversaire peut encore lui jouer ses 3 cartes actions). Vous pouvez, toutefois, tirer avec vos canons lors du prochain tour de jeu, si votre adversaire se déplace à portée de tir.
- À la fin du présent tour de jeu (après que les 3 cartes actions aient été jouées), remplacer votre Capitaine sur le pont du navire par l'un de vos membres d'équipage encore à bord de votre navire. Pour cela, supprimez le membre de l'équipage du pont (et de jeu), et remettez votre capitaine à sa place.

8. Vous et votre adversaire pouvez continuer à déplacer vos navires sur le plateau de jeu et à échanger des coups de canon jusqu'à ce que l'une de ces situations se produise:

- Un joueur des deux joueurs se rend à la suite de dégâts aux mâts ou d'une combinaison de dégâts mât et coque, l'autre joueur gagne alors la partie !
- Le navire d'un des joueurs coule à la suite de dommages à la coque, l'autre joueur gagne !
- Un joueur perd tous les canons, ses membres d'équipage, et enfin son capitaine, l'autre joueur gagne!
- Vos navires entrent en collision ! Dans ce cas, les joueurs se déplacent sur la partie abordage du jeu!

Une collision: une collision se produit lorsque les deux navires arrivent en fin de mouvement (après que l'une des trois cartes action a été piochée) sur le même point. Lorsque vos navires entrent en collision, la partie du jeu de « Bordées » se termine et on commence la partie de jeu « Abordage » ! Les règles d'abordage sont expliquées dans le chapitre suivant - mais avant de mettre en place le plateau de jeu et les navires pour le combat au corps-à-corps, vous devez faire les choses suivantes:

- Mettez les cartes d'action et de dommage de côté - y compris les cartes restantes sur le plateau de jeu. Vous n'en aurez pas besoin dans la partie sur les abordages.
- Mettre les jetons dégâts de côté, - y compris ceux qui sont restés sur le pont du navire.
- Retirez les mâts des deux grands navires, si vous le souhaitez, ils pourraient présenter des problèmes pour le déplacement de vos membres d'équipage durant l'affrontement.

Chapitre 5 : Phase de l'abordage

Pendant la partie de l'abordage, tout ou partie des membres d'équipage de votre grand navire peuvent assaillir le navire ennemi et conduire des combats au corps-à-corps. Le but de l'abordage est d'éliminer le Capitaine ennemi. Comme dans la partie de combat naval du jeu, le combat est mené par des jets de dés: le joueur qui obtient un nombre plus élevé aux dés élimine un membre de l'équipage de l'ennemi – voire même le capitaine!

1. Placement de vos grands navires sur le plateau: En cas de collision, les petits navires sont retirés du plateau de jeu, et les grands navires sont placés sur le plateau de jeu pour se préparer à l'abordage. Mais avant de retirer les petits navires du plateau, il est important de déterminer la position relative de chaque navire par rapport à la collision, de sorte que vous pouvez placer vos grands navires en conséquence.

Le placement de grands navires pour la partie abordage du jeu est délicate, parce que beaucoup de choses dépendent du fait que se soit le côté bâbord ou tribord de votre bateau est au contact du bateau de votre adversaire, et vice-versa. C'est parce que les membres de l'équipage restant sur le côté de votre navire qui est le plus proche du bateau ennemi vont jouer un rôle majeur au combat au cours de cette partie du jeu, comme expliqué dans les règles suivantes.

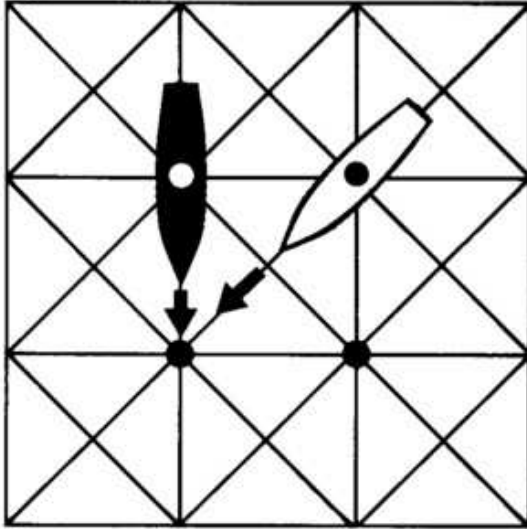
La position de vos grands navires sur le plateau de jeu dépend de la position de vos petits navires au moment de leur de collision. Vos petits navires peuvent entrer en collision de l'une des deux façons suivantes:

- Par un mouvement simultané sur le même point (voir figure 11);

OU

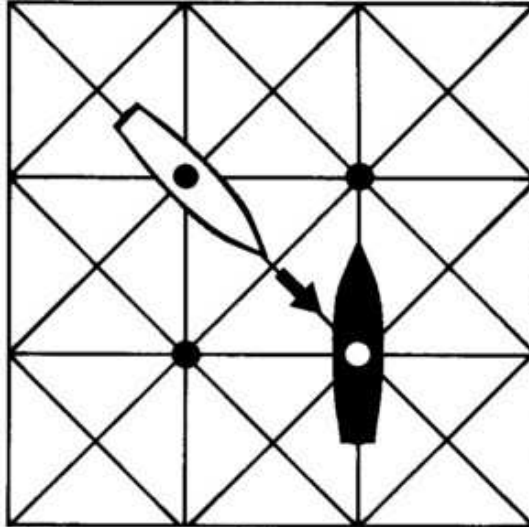
- A cause du déplacement d'un navire sur un point occupé par l'autre navire (voir figure 12).

Figure 11



Collision by simultaneous movement onto the same dot.

Figure 12



Collision by one ship moving onto a dot occupied by the other ship.

Collision par un mouvement simultané sur le même point: si vos petits navires se déplacent de différents endroits sur le même point, vous devez considérer un des navires comme le référent – c'est-à-dire qu'il faut déplacer l'un des navires en premier sur le point de collision prévu, puis il faut déplacer l'autre navire comme prévu. Il n'est pas important que ce soit l'un pour l'autre des navires qui se déplace en premier, cela permet seulement la mise en place des grands navires qui sera la même dans les deux cas. Le placement des grands navires est alors déterminé par la direction depuis laquelle le navire déplacé est entré en contact avec le navire stationnaire, comme le montrent les figures 13 et 14.

Collision par un bateau passant sur un point occupé par l'autre navire: Si votre bateau entre en collision avec le bateau de l'adversaire en se déplaçant sur le point qu'il occupe, le navire stationnaire devient le référent (c'est-à-dire le bateau en noir sur le schéma).

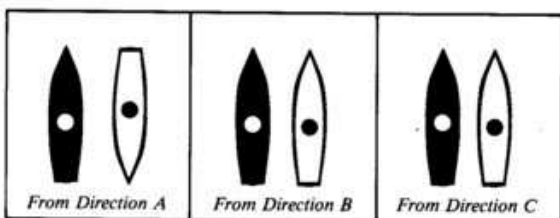
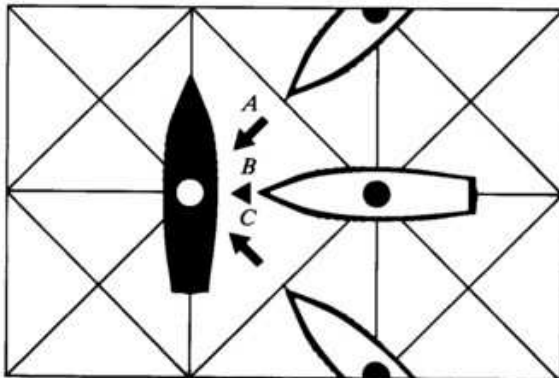


Figure 13

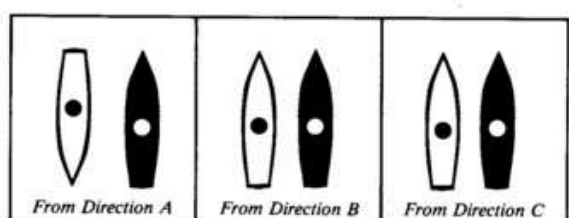
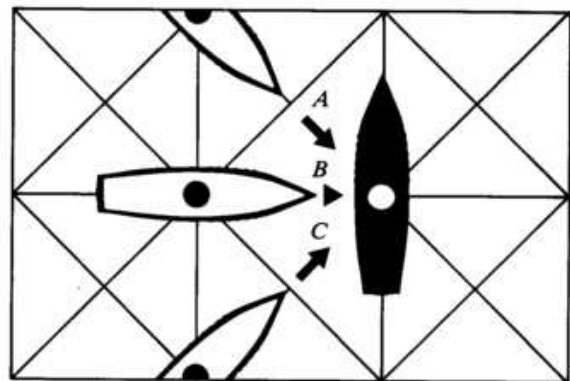


Figure 14

Le placement de vos grands navires est déterminé, comme ci-dessus, par la direction depuis laquelle votre vaisseau est entré en collision avec le bateau de votre adversaire.

Les figures 13 et 14 montrent comment chaque grand navire doit être placé lorsque vos petits navires entrent en collision selon l'un des deux cas décrits ci-dessus.

Entrer en collision avec votre adversaire par proue ou la poupe: Si vous vous déplacez sur un point occupé par le bateau de l'adversaire et que vous entrez en collision avec la proue de son navire, les grands navires doivent être placés comme indiqué sur la Figure 15.

Si votre navire entre en collision avec l'arrière (la poupe) du bateau de votre adversaire, les grands navires doivent être placés comme cela est représenté sur la figure 16.

Figure 15

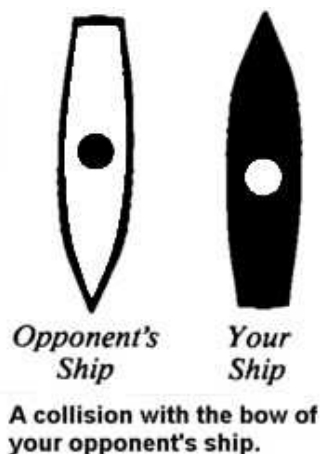


Figure 16



2. Maintenant que vous avez déterminé comment positionner vos grands navires sur le plateau de jeu, retirez les petits bateaux du plateau de jeu et placez soigneusement les grands navires, comme montré ci-dessus. Les navires doivent être placés de façon à ce que le vôtre soit directement en face de vous, et que celui de votre adversaire soit directement placé en face de lui. Les navires devraient être positionnés directement parallèles les uns aux autres, de sorte que chaque section du pont de votre navire soit en face du pont correspondant de la section du bateau de votre adversaire (voir Figure 10 à pour la disposition des sections de pont). Si la proue de chaque bateau fait face à la même direction, les sections de pont A à H doivent être placées directement de manière opposée, si la proue d'un navire se trouve face à l'arrière de l'autre navire, la section du pont A de chacun des navires devrait être le pont situé en face de la section H de l'autre navire.

3. Avant de lancer un abordage sur les navires de l'adversaire, vous devez échanger une dernière salve de tirs de canon. Seuls les canons faisant face au bateau de votre adversaire (le cas échéant) peuvent tirer. Une salve de tirs de canon est alors échangée comme cela est détaillé dans la séquence des échanges de tir.

Attention: Lors de cette salve de tirs les dégâts infligés aux mâts et la coque ne sont pas pris en compte, parce que toute la partie qui concerne le mouvement des navires est terminée.

4. Après la dernière salve de tirs des canons, les canons et membres d'équipage détruits sont retirés du jeu, l'abordement du navire adverse peut commencer. Pour déterminer quel joueur peut monter à l'abordage le premier, chacun procède à un jet de dé. Le joueur ayant obtenu le résultat supérieur joue en premier.

5. **ABORDAGE DU BATEAU DE VOTRE ADVERSAIRE:** Pendant votre tour, déplacez vos membres d'équipage de la section de pont où ils sont à une autre section du pont sur votre propre bateau, ou vers le bateau de votre adversaire, ou sur le bateau de votre adversaire.

Les règles pour l'abordage sont les suivantes:

- Vous devez faire 3 déplacements durant votre tour. Vous pouvez déplacer une de vos matelots de 3 sections de pont ou 3 de vos matelots d'une section de pont chacun. Vous pouvez également déplacer 1 de vos matelots d'une section du pont, et 2 de vos matelots d'une section du pont. Les matelots peuvent être déplacés par deux ou trois ensembles sur la même section de pont, ou ils peuvent être déplacés séparément, sur des sections de pont distincts. Toute combinaison est acceptable, aussi longtemps que seulement 3 déplacements sont effectués.
- Vous pouvez déplacer vos équipiers en diagonale sur votre bateau ou sur le bateau de votre adversaire, mais vous ne pouvez pas monter sur le bateau de votre adversaire en diagonale: vous ne pouvez monter à bord du navire ennemi que depuis une section de votre pont à la section de pont du bateau de l'adversaire placée directement en face d'elle.
- Pas plus de 3 de vos membres d'équipage (y compris votre capitaine) peuvent occuper une partie du pont à la fois.
- Mouvement à partir d'une section inférieure du pont à une section de pont supérieure - ou à partir d'une section de pont supérieur à d'une section inférieure - ces déplacements peuvent être seulement fait à partir d'une section de pont adjacent à une échelle. Les échelles relient uniquement les sections de pont suivantes sections: A4 et B3, A4 et B5; E3 et D3; D5 et E5, H3 et G3, G5 et H5.
- Vous pouvez déplacer votre capitaine ainsi que vos membres d'équipage, soit sur votre propre bateau soit sur le bateau de votre adversaire.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez ramener vos membres d'équipage (ou votre capitaine) sur votre propre navire après avoir abordé le bateau de l'adversaire, pourvu que soit respecté les règles de l'abordage et du mouvement.

6. **Corps-à-corps:** Chaque fois que l'un de vos membres d'équipage se déplace sur une section de pont occupé par un ou des membres d'équipage ennemi, vous aller faire un combat au corps-à-corps. La bataille (ou les batailles) est effectuée après que vos 3 mouvements aient été effectués. Le combat est résolu par jet de dés: chacun d'entre vous jette un dé en même temps - et le plus grand nombre élimine un membre de l'équipage adverse. Le corps à corps continue jusqu'à ce que tous vos membres d'équipage, ou la totalité des membres de l'équipage de votre adversaire sur cette section de pont, aient été éliminés. Les autres membres d'équipage restent sur la section du pont où la bataille a eu lieu.

IMPORTANT: Une fois qu'une section de pont est occupée par l'ennemi, les deux parties doivent se battre jusqu'à la fin. Quitter la bataille n'est pas autorisé !

Modification lors des corps à corps.

Avant le combat ne commence, vous et votre adversaire devez déterminer combien de vos membres d'équipage sont impliqués dans cette section de pont pour le corps à corps. Si vous et votre adversaire avez un nombre égal de membres de l'équipage, la lutte se poursuit. Si vous avez plus de membres d'équipage dans la section du pont de votre adversaire, vous aurez un avantage dans la bataille:

Si vous avez 1 membre d'équipage supplémentaire, ajoutez +1 à votre jet de dé.

Si vous avez 2 membres d'équipage supplémentaires ajoutez +2 à votre jet de dé.

Si votre capitaine participe au corps à corps ajoutez +1 à votre jet de dé.

Par exemple, si vous avez trois membres d'équipage dans une section du pont, et que votre adversaire en a seulement deux, vous pouvez ajouter 1 à votre jet de dé aussi longtemps que le membre d'équipage supplémentaire reste dans la bataille. Cela signifie que si vous et votre adversaire obtenez un jet de dé de 3, vous gagnez le combat, puisque vous pouvez ajouter 1 à votre résultat de 3 ($3 + 1 = 4$). Vous pouvez donc éliminer un membre de l'équipage adverse. Le corps à corps se poursuit, et vous avez obtenu encore tous les deux un résultat de 3 au dé. Cette fois-ci votre avantage passe de +1 sur le dé à +2: vous pouvez alors ajouter +2 à votre prochain jet de dé.

Si votre capitaine est impliqué dans la bataille, vous pouvez automatiquement ajouter +1 à votre jet de dé. Mais rappelez-vous - si vous perdez votre capitaine combat au corps-à-corps, vous perdez la partie !

Lorsque le combat se produit, la séquence est la suivante:

- Déterminer quel joueur, si non plus, a un avantage sur la section disputée pour cette la bataille (équipier (s) en plus).

- Vous et votre adversaire lancez un dé. Celui qui a obtenu un jet de dé supérieur élimine un membre de l'équipage adverse.

Si les chiffres obtenus sont les mêmes, un membre d'équipage est éliminé de chaque côté.

- Avant de jeter à nouveau les dés, déterminez si un des joueurs a un avantage en raison de l'élimination d'un membre de son équipage, ou si l'avantage a changé de côté ou a s'il a été annulé.

- Vous et votre adversaire lancez ensuite un dé chacun. Et une fois de plus, celui qui a réalisé un jet de dé supérieur élimine un membre d'équipage adverse.

- La bataille continue jusqu'à ce qu'un (ou les deux) joueur a perdu tous ses membres d'équipage dans cette section de pont.

Rappelez-vous - Aucune retraite n'est autorisé des deux côtés !

Un dernier mot sur le combat au corps-à-corps: si votre capitaine est impliqué dans la bataille, il ne peut pas être éliminé jusqu'à ce que tous vos autres membres d'équipage impliqués dans la bataille aient été détruits. Votre capitaine se bat en dernier !

Voici un exemple d'une situation de combat typique:

A. À votre tour, vous vous déplacez 2 membres d'équipage sur une section de pont occupée par 2 membres d'équipage ennemi. Comme il y a un nombre égal des deux côtés, le combat a lieu: et aucun joueur n'a un avantage.

B. Vous et votre adversaire jetez un dé. Vous obtenez un 5; votre adversaire obtient un 6. Vous supprimez l'un de vos membres de l'équipage du jeu.

C. Étant donné que votre adversaire a encore 2 membres d'équipage dans ce corps à corps et vous avez un seul, votre adversaire a un avantage de +1.

D. Encore une fois, vous et votre adversaire lancez un dé. Vous obtenez un 4; votre adversaire obtient un 2. Votre adversaire ajoute +1 à son jet de dé ($2 + 1 = 3$). Même avec l'avantage, votre adversaire perd ce round de combat. L'un de ses membres d'équipage est retiré du jeu.

E. Maintenant, vous et votre adversaire avez chacun 1 membre d'équipage en moins. Votre adversaire a perdu l'avantage, et le combat continu.

F. Vous lancez tous deux un dé. Vous obtenez un 1; et votre adversaire a aussi un 1. Vous enlevez chacun un membre d'équipage du jeu. Et il ne reste plus personne la section du pont, personne ne gagne le combat !

7. La partie du jeu d'abordage se termine lorsque l'un des joueurs perd son capitaine. Si les deux capitaines ennemis se battent ensemble, et que vous et votre adversaire obtenez un résultat égal aux dés, vous devez rejeter les dés jusqu'à ce que l'un des deux capitaines soit éliminé!

Chapitre 6 : Comment gagner la partie

Il y a plusieurs façons de gagner le jeu. En fait, vous pouvez prendre le large loin de votre adversaire avant même que la partie de l'abordage ne s'engage, si vous avez pu faire suffisamment de dégâts à l'ennemi lors de la partie des tirs de bordées. Voici toutes les façons que vous avez pour gagner:

Une victoire par les bordées

--- détruire 3 mâts de l'ennemi afin que votre adversaire soit incapable de manœuvrer, et considérer que le jeu est terminé.

--- couler le navire de votre adversaire en détruisant deux fois 3 sections de coque.

--- Forcer votre adversaire à se rendre en détruisant n'importe quelle combinaison de mâts et coques, le rendant incapable de manœuvrer.

--- Éliminer tous les canons ennemis, membres d'équipage, et enfin le capitaine par des tirs de canon.

Une victoire par abordage

--- Éliminez le capitaine de l'ennemi dans le combat au corps-à-corps.