

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



## DÉBUT DE LA PARTIE

Le capitaine attaquant qui va lancer les dés désigne tout d'abord son adversaire avec le jeton tête de mort qu'il dépose devant le bateau attaqué. Si le joueur a oublié de désigner son adversaire avant de lancer les dés, il doit les relancer (pour ne pas choisir l'adversaire en fonction des combinaisons obtenues). Puis, il lancera les dés autant de fois qu'il le souhaite, tant que les dés ne sont pas bloqués.

**ATTENTION : si vous bloquez votre dernier dé, sans avoir amélioré votre combinaison, c'est vous qui perdrez un homme !**

Qu'est ce qu'un dé bloqué ?

**Le capitaine joue avec les chiffres qui sont visibles sur ses canons.** Au début, il joue avec les chiffres de 1 à 5. Il lance les dés. Si des 6 apparaissent, il faut d'office les écarter. Ils sont dits « bloqués », et donc impossible à rejouer.

Par exemple, dans ce lancé, un 6 apparaît, il est écarté automatiquement. Regardons si avec les autres dés, des combinaisons sont possibles (paire, brelan ou carré). Dans ce même lancé, on voit une paire de 5 ; la paire est mise de côté. Il est possible d'améliorer la combinaison de chiffre 5 avec les autres dés disponibles.



Les 3 dés restants sont relancés. Deux autres 6 apparaissent, ils sont bloqués et donc écartés. Il ne reste plus qu'un seul dé. En lançant ce dernier dé :

- Si **c'est un 6**, le dé est bloqué et la combinaison n'a pas été améliorée. Le joueur a raté son attaque et il perd donc un homme !
- Si **un troisième 5** apparaît, il améliore la combinaison en brelan, et il casse un canon adverse.



**C'est donc au capitaine de décider, après chaque lancé, s'il prend le risque de poursuivre et améliorer sa combinaison ou s'il s'arrête.** Une fois l'attaque terminée, c'est au joueur suivant de déterminer le bateau qu'il va attaquer et de lancer les dés. En avançant dans la partie, le nombre de canons intacts va diminuer.

Dans la photo ci-contre, les canons 1 et 5 ont été cassés ; le capitaine ne peut plus jouer qu'avec les chiffres 2, 3 et 4. Le nombre de combinaisons va donc se restreindre au fur et à mesure du jeu et c'est cela qui est drôle et excitant. Le gagnant est le dernier capitaine à flot (les autres bateaux auront donc perdu tous leurs hommes ou tous leurs canons ou leurs 2 zones de coque).



## VARIANTE VOILES

Si les joueurs décident de jouer avec cette variante, il faut l'annoncer dès le début de la partie... La variante « Voiles » permet aux joueurs d'avoir une attaque supplémentaire et surtout une défense. Chaque bateau dispose de 4 voiles.

Attaque supplémentaire :

Dans cette variante, on ajoute une combinaison : la double paire (2 x 2 dés identiques). Cette combinaison permet de déchirer une voile de son adversaire.

Défense :

Jusqu'à présent, il n'était pas possible de se défendre. Dans cette variante, lorsqu'un joueur subit une attaque (un homme blessé, un canon cassé, une zone de coque abîmée), il peut décider de tenter d'esquiver le tir (dans un premier temps, il pose un boulet sur la zone touchée). Sans attendre son tour, il déclare qu'il veut se défendre et lance un dé.

**ATTENTION : toute tentative de défense entraîne la perte d'une voile...**

Il est toutefois toujours possible de naviguer avec les 4 voiles déchirées (le joueur ne pourra simplement plus se défendre). Il appartient donc au joueur attaqué d'estimer le bénéfice de perdre une voile **pour tenter de sauver une pièce plus importante pour la suite de la partie...**

Si le chiffre du dé lancé est compris entre 1 et le nombre de voiles intacts sur le plateau (soit 4 en début de partie), le tir est évité et le boulet est supprimé du bateau. En revanche, si le chiffre est supérieur au nombre de voiles intacts (soit 5 ou 6 en début de partie), le tir n'est pas esquivé et le boulet reste en place. Dans tous les cas, le joueur ayant tenté de se défendre perd une voile et pose un boulet dessus. Au fur et à mesure, le nombre de voiles intacts va diminuer et il sera de plus en plus difficile de se défendre.

Une fois que le joueur attaqué a tenté de se défendre, la partie reprend normalement (avec le joueur à gauche du précédent attaquant).