

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





De 2 à 6 joueurs

AVANT-PROPOS

Le règlement du jeu de l'America's Cup comprend deux sections. La première indique les règles de base qui vous permettront de jouer rapidement, mais sans pouvoir appliquer les stratégies les plus sophistiquées.

La deuxième reporte les règles avancées, plus complexes, qui vous permettront d'atteindre un niveau de simulation beaucoup plus poussé, avec la possibilité de mettre en pratique des stratégies bien plus réalistes. A la fin du règlement, vous trouverez également les règles pour participer à une régates avec 6 équipages.

CONTENU

Une grande planche de jeu subdivisée en 6 sections à monter comme un puzzle

12 coques en métal

12 voiles en carton prédécoupées (6 avec le spinnaker hissé et 6 sans)

Un jeu de cartes spéciales

2 passerelles "Equipage"

2 bouées en bois coloré

6 jetons en plastique transparent

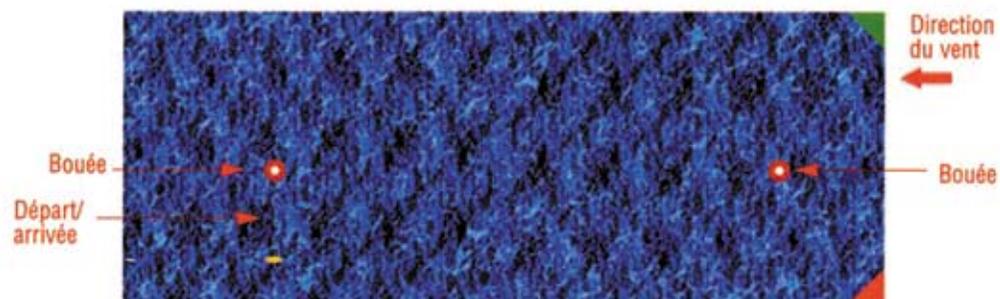
Le bloc pour marquer les points

Le règlement

REGLES DE BASE

PREPARATION DU JEU

1 Installer la planche de jeu qui reproduit la zone de compétition en encastrant les 6 sections entre elles.

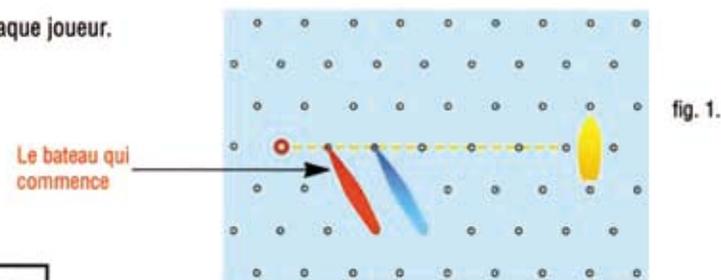


2 Chaque joueur choisit une couleur de voiles et prend ensuite deux formes prédécoupées (une avec le spinnaker et une sans) de la couleur choisie qu'il monte sur les deux coques.

3 Placez les deux bouées en correspondance des points rouges qui se trouvent aux deux extrémités de la planche de jeu.

4 Tirez au sort pour savoir qui commencera à jouer et placez ensuite les deux bateaux comme cela est indiqué à la figure 1.

5 Distribuez 6 cartes à chaque joueur.



LECONS DE VOILE

Avant de commencer le jeu proprement dit, nous vous invitons à suivre ces brèves 'leçons' qui vous expliqueront comment se déplacent les bateaux. Ce n'est qu'après avoir assimilé ces techniques de base que vous pourrez vous lancer dans la compétition.

LA POSITION DES BATEAUX ET LEURS MOUVEMENTS

La forme particulière de la planche de jeu, conçue pour simuler au mieux les véritables mouvements des bateaux à voile de l'America's Cup, fait que les bateaux peuvent avoir deux inclinaisons possibles par rapport à la planche de jeu (voir la fig. 2). A partir de ces deux positions de base, les bateaux peuvent avancer comme cela est indiqué sur la figure. Chaque déplacement vers l'avant coûte 1 Point Mouvement (nous verrons par la suite que les Points Mouvement à disposition dépendront des cartes jouées).

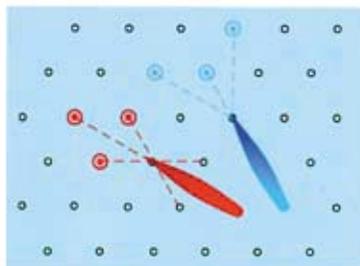
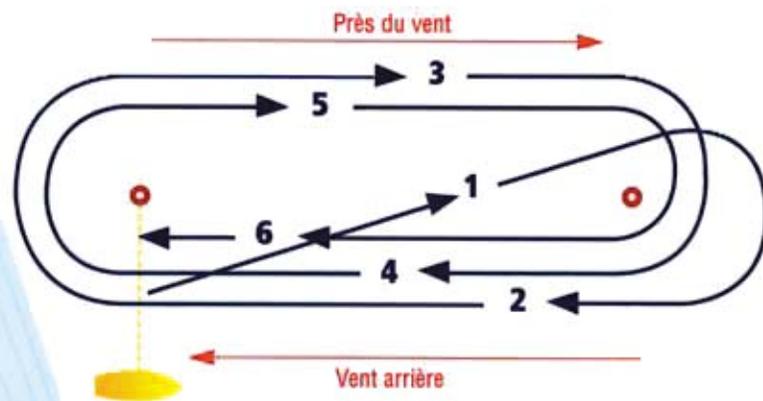


Figure 2.
Le bateau rouge et le bateau bleu suivent deux routes différentes. Pour atteindre l'un des points indiqués de la même couleur qu'eux, les deux bateaux dépensent **1 point mouvement**. Les pointillés indiquent comment seront positionnés les bateaux à la fin du mouvement choisi.

PRES DU VENT ET VENT ARRIERE

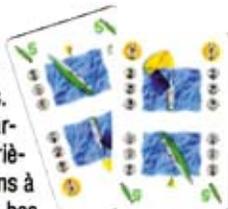
Au cours d'un match race, les bateaux répètent plusieurs fois le même parcours délimité par deux bouées. Tout de suite après le départ, pour atteindre la bouée, les bateaux se déplacent contre le vent. Ce tronçon de parcours est appelé "navigation près du vent". Après avoir franchi la bouée, les bateaux retournent au point de départ, mais en ayant le vent en leur faveur; ce trajet est appelé "navigation vent arrière". Vu que les bateaux ne peuvent pas se déplacer contre le vent, l'allure au près a lieu par la progression caractéristique en zigzag. Par contre, en vent arrière, le parcours a lieu en hissant le spinnaker et en pointant directement vers la bouée le plus rapidement possible.

Lorsqu'un bateau franchit la bouée et passe de la navigation près du vent à la navigation vent arrière, il faut changer de pion et mettre celui qui a le spinnaker, et inversement, lors du passage de vent arrière à près du vent.



LES CARTES

Une fois que vous aurez appris les concepts de base pour le mouvement des bateaux sur la planche de jeu, il est possible de passer à la description des cartes. En premier lieu, vous remarquerez que toutes les cartes sont divisées en deux parties: l'une est utilisée pour le parcours près du vent et l'autre pour le trajet vent arrière. Dans la pratique, lorsque vous franchissez une bouée et passez ainsi d'un sens à l'autre du parcours, vous devez tourner vos cartes en votre possession de haut en bas.



NAVIGATION PRES DU VENT

La partie de la carte utilisable durant la navigation au près est celle qui est caractérisée par le dessin du bateau sans le spinnaker hissé. Les cartes avec le symbole vert sont utilisables si votre bateau se trouve en "tribord amures" (c'est-à-dire qu'il pointe vers le grand triangle vert imprimé sur la planche de jeu) et celles avec le symbole rouge lorsqu'il se trouve en "bâbord amures" (c'est-à-dire lorsqu'il pointe vers le grand triangle rouge).

La valeur indiquée sur chaque carte représente les Points Mouvement à disposition pour effectuer le déplacement. Les autres valeurs reportées sur la carte (à savoir, celles avec le symbole de la barre) ne servent que si vous jouez avec les règles avancées. Donc, pour le moment, vous pouvez les ignorer.

UTILISATION DES CARTES PRES DU VENT

Lorsque c'est votre tour, vous devez jouer l'une de vos cartes pour faire avancer votre bateau.

La couleur de la carte jouée doit correspondre à la direction du bateau.

Après avoir joué votre carte et déplacé votre bateau, vous devez tirer une autre carte du tas et passer le tour à votre adversaire. Dans le cas très improbable où vous n'auriez pas de carte appropriée (par exemple, vous avez 6 cartes rouges alors que votre bateau pointe vers le côté vert), vous sautez votre tour, mais vous pouvez vous défaire de toutes vos cartes et en tirer 6 autres.

UTILISATION DES CARTES VENT ARRIERE

Le tour de jeu est identique, mais vous devez retourner de haut en bas les cartes en votre possession et utiliser la partie caractérisée par l'image du bateau avec le spinnaker hissé. Bien entendu, en vent arrière il ne peut se produire que les cartes en votre possession vous empêchent d'avancer.

MANŒUVRES INTERDITES

Il est interdit de placer votre bateau de façon à ce que l'adversaire n'ait pas la possibilité d'avancer. Par contre, vous pouvez vous placer de façon à obliger votre adversaire à changer de route. Il est également interdit de progresser dans la direction directement opposée à celle du vent (voir la fig. 3) et de finir le mouvement avec la proue de votre bateau debout au vent.

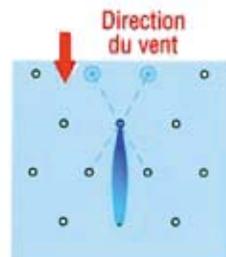


Figure 3

Le bateau bleu se trouve avec la proue qui pointe exactement contre le vent. Son mouvement est limité aux deux seuls points indiqués.

FIN DE LA COMPETITION

Chaque compétition est formée de trois manches près du vent et trois de vent arrière.

Le gagnant est celui qui franchit la ligne d'arrivée en premier à la fin de la dernière étape en vent arrière (bien entendu, libre à vous de décider de jouer une compétition plus brève ou plus longue en diminuant ou augmentant le nombre de tours à accomplir).

REGLES AVANCEES

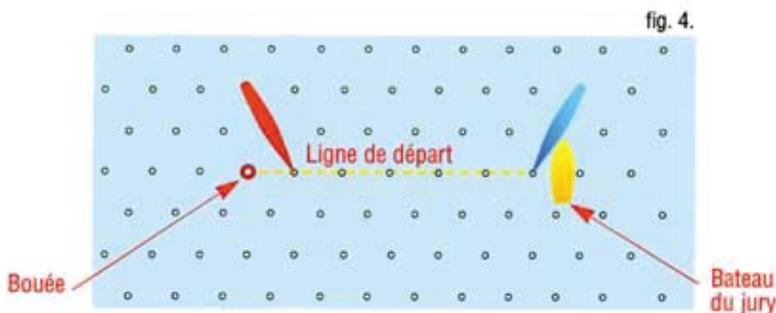
Les règles avancées vous permettront de simuler de façon très détaillée la plupart des manœuvres qui sont effectivement accomplies par les bateaux lors d'un match race. Vous pouvez décider d'utiliser toutes les règles avancées ou bien seulement certaines d'entre elles, à votre libre arbitre.

PREPARATION DU JEU

1. Montez la planche de jeu avec les bouées dans la bonne position.
2. Chaque joueur choisit une couleur de voiles et prend deux pions (celui avec le spinnaker et celui sans) de la couleur qu'il a choisi et il les monte sur les deux coques.
3. Chaque joueur prend une Passerelle Equipage (celles qui ont l'image du bateau avec tous les membres de l'équipage) et trois jetons transparents.
4. Chaque joueur choisit les 3 postes clé de son bateau (voir "L'Equipage").
5. Mélangez les cartes et préparez-vous à la procédure de départ.
6. Procédure de départ.
7. A la fin de la procédure de départ, distribuez 6 cartes à chaque joueur.

PROCEDURE DE DEPART

Dans la réalité, la phase initiale de chaque match race prévoit que les bateaux manœuvrent pendant un certain temps sans jamais dépasser la ligne de départ afin de se mettre dans la meilleure position possible au moment du tir de canon qui détermine le début de la course. Pour simuler cette procédure de départ, placez les deux bateaux comme cela est indiqué à la figure 4. Ensuite, chaque joueur extrait une carte du tas et la retourne en face de lui. Pour cette phase, le jeu se déroule en faisant usage des valeurs reportées sur la moitié de carte destinée au près du vent, sans tenir aucun compte de la position du bateau, même à l'égard de la direction du vent. Dans la pratique vous aurez, pour chaque tour, de 2 à 5 Points Mouvement à utiliser.



A la fin de la procédure de départ, les deux bateaux doivent se déplacer et franchir la ligne de départ. Si vous avez tiré deux cartes de même valeur, tirez-en une autre jusqu'à ce que vous ayez deux numéros différents. Le bateau qui se déplace en premier est celui qui a totalisé la valeur la plus élevée. Le joueur doit uti-

liser tous les Points Mouvement à disposition, en déplaçant son bateau librement, sans tenir compte de la direction du vent. Les seules règles à suivre sont les suivantes:

1. Le joueur ne peut jamais manœuvrer de façon à mettre le bateau de l'adversaire dans la condition de ne pouvoir bouger.
2. Le joueur ne doit absolument pas franchir la ligne de départ. Cette opération est répétée jusqu'à ce que les deux joueurs aient manœuvré 5 fois. A ce moment là, la position des deux bateaux déterminera celui qui sera le premier à démarrer la compétition. Le bateau qui sera le plus proche de la ligne de départ commencera sinon, en cas d'égalité, ce sera celui qui est le plus près de la bouée de départ. Si un joueur dépasse la ligne de départ à la dernière manœuvre (la cinquième), mais sans la franchir complètement avec son bateau, il subit une pénalité qui consiste à s'arrêter un tour. Si un joueur dépasse la ligne de départ avant la dernière manœuvre ou bien s'il la franchit complètement avec son bateau, il sera disqualifié et perdra la compétition.

L'EQUIPAGE

Un bateau de l'America's Cup est formée d'un équipage de 16 personnes, plus un hôte éventuel, ayant chacun une tâche bien précise.

Pour le jeu, nous avons sélectionné 8 "postes" indiqués chacun par un numéro.

Ces postes, ainsi que le rôle des membres respectifs de l'équipage, sont reportés sur les "passerelles équipage". Au début de la compétition, chaque joueur doit décider quels seront les 3 postes clé de son bateau et les indiquer par les jetons correspondants. Les cartes reportent trois numéros identifiés par le symbole de la barre. Ces trois numéros correspondent aux huit postes de l'équipage. Lorsqu'un joueur joue une carte où il est indiqué un numéro qui correspond à l'un des trois postes choisis, il gagne **UN POINT EQUIPAGE** qu'il pourra utiliser, uniquement pour le tour en cours, pour effectuer des virements particulièrement serrés et des manœuvres spéciales qui lui permettront de prendre de l'avantage sur son adversaire. Pour chaque **POINT EQUIPAGE**, le joueur peut en effet effectuer un virement sans bouger l'avant du bateau, mais seulement l'arrière (voir fig. 5).

Le joueur peut décider d'utiliser les **POINTS EQUIPAGE** à n'importe quel moment de son tour, mais une seule fois par tour. Le joueur peut décider d'utiliser également une seule partie des **POINTS EQUIPAGE** à sa disposition, mais les points inutilisés seront perdus et ne sont pas cumulables pour les tours suivants.

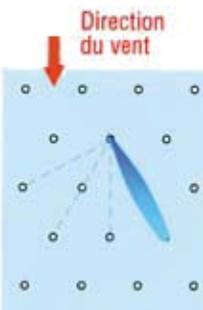


Figure 5.

La figure indique comment le bateau bleu peut modifier sa route en utilisant jusqu'à un maximum de **3 POINTS EQUIPAGE**.

Il est intéressant de remarquer combien les virements effectués avec les **POINTS EQUIPAGE** sont bien plus serrés que ceux réalisables avec les **POINTS MOUVEMENT**. Dans la pratique, l'avant du bateau reste immobile et seul l'arrière se déplace. A la fin de ces virements, il est possible de faire avancer le bateau en utilisant les **POINTS MOUVEMENT** indiqués sur la carte, même si le bateau a désormais complètement changé de direction.

NAVIGATION PRES DU VENT, LA "SEQUENCE"

Pour la navigation près du vent, les cartes doivent être selon une séquence bien précise. Au moment où l'on commence à virer de bord, il faut obligatoirement jouer une carte de valeur 2. Cette carte doit être posée devant le joueur afin d'indiquer que l'on commence une "séquence" qui permettra au bateau d'utiliser le vent et d'accélérer jusqu'à sa vitesse maximum possible. La règle prévoit que le joueur puisse toujours jouer une carte de valeur identique, ou immédiatement supérieure ou inférieure à la dernière carte jouée. Si un joueur ne peut respecter cette règle, alors il doit interrompre la séquence.

Lorsque la séquence a été interrompue, celle-ci ne peut être recommencée qu'en jouant à nouveau une carte de 2. Si un joueur n'est pas en mesure de commencer une séquence, il doit se défausser d'une carte de son choix, de n'importe quelle couleur.

Ceci lui donne droit à **2 POINTS MOUVEMENT** à utiliser pour manœuvrer son bateau.

Ces points **NE PEUVENT PAS** être utilisés pour commencer une séquence, par conséquent, au tour suivant, le joueur **NE POURRA PAS** jouer une carte de 3.

Les **POINTS EQUIPAGE** éventuels présents sur la carte défaussée **NE PEUVENT PAS** être utilisés. Lorsqu'un joueur effectue un virement en modifiant la trajectoire de son bateau, en passant de "tribord amures" à "bâbord amures", ou inversement, il doit commencer une nouvelle séquence.

Comme dans le règlement de Base, si un joueur ne possède aucune carte de la couleur requise, il peut montrer ses cartes et toutes les changer, mais il perd son tour.

NAVIGATION DEBOUT AU VENT

Lorsqu'un bateau se retrouve debout au vent suite à une manœuvre effectuée à l'aide des **POINTS MOUVEMENT**, c'est-à-dire que l'avant du bateau se trouve dans la direction opposée à celle du vent, le mouvement s'interrompt **IMMEDIATEMENT** et les **POINTS MOUVEMENT** éventuels encore à disposition sont perdus.

Si le joueur effectue un virement en utilisant les **POINTS EQUIPAGE**, il peut ignorer la règle debout au vent. Lorsqu'un bateau commence son tour debout au vent, le joueur peut jouer, à son choix, une carte de 2 rouge ou verte et commencer ainsi une séquence ou bien se défausser d'une carte et bénéficier de 2 Points Mouvement. Dans tous les cas, la manœuvre doit commencer par un virement car un bateau ne peut pas avancer debout au vent.

COUVERTURE A L'AVANT

Lorsqu'un bateau se trouve sous le vent par rapport à l'autre, il subit une pénalisation de **1 POINT MOUVEMENT**. Un bateau est sous le vent lorsqu'il touche l'un des points indiqués à la figure 6.

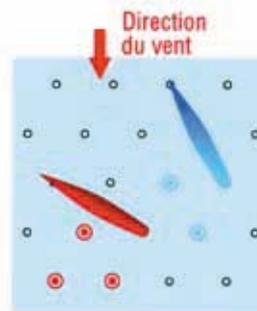


Figure 6.

La figure indique les points qui se trouvent sous le vent par rapport aux bateaux rouge et bleu qui sont en train de naviguer en suivant chacun une route différente. Un bateau qui commence son tour en contact avec l'un de ces points perdra **1 POINT MOUVEMENT**.

COUVERTURE A L'ARRIERE

La couverture arrière du bateau adverse a lieu lorsque l'arrière de celui-ci est en contact avec l'un des points indiqués à la figure 7.



Figure 7.

Les voiles du bateau bleu provoquent une série de turbulences qui influent négativement sur qui pourrait se trouver sous le vent. Dans le jeu, les points indiqués en bleu sont ceux où cet effet se manifeste. Si l'avant du bateau adverse se trouve sur l'un de ces points, sa vitesse est réduite de **1 POINT MOUVEMENT**.

REGATE

Le jeu est équipé de façon à pouvoir jouer une régata à laquelle peut participer un maximum de 6 équipages (chaque équipage est formé de 2 bateaux, un près du vent et un vent arrière). Nous vous conseillons de jouer ce type de compétition en utilisant les règles de base et non pas les règles avancées.

TOURNOI

Si vous le désirez, vous pouvez organiser un véritable tournoi en utilisant le bloc pour marquer les points qui prendra note des défis, des résultats et du classement. Dans un tournoi, chaque joueur doit affronter tous les autres une fois; il totalisera un point pour chaque victoire et 0 point pour chaque défaite. A la fin, les deux équipages ayant le plus grand nombre de points s'affronteront pour l'attribution de la Coupe de l'America.