

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**



# Armada

Un jeu de Sicco Van Hülst édité par Pelikan en 1973

## Règles du jeu

1. Chaque joueur met les pions sur le plan-jeu comme suit :
  - a) 3 galions (grands pions) sur les 3 points colorés entourés d'un cercle.
  - b) 5 galiotes (pions moyens) sur les 5 ornements colorés.
  - c) 7 galéasses (petits pions) sur les 7 points colorés.
2. On tire au sort celui qui commence le jeu.
3. A tour de rôle les joueurs tirent chaque fois un seul pion.
4. Voici les possibilités d'avancer les divers pions :
  - a) Galion :  
dans toutes les directions le long des bords des hexagones, en passant par 1, 2 ou 3 angles.
  - b) Galiote :  
dans toutes les directions d'un ornement sur un ornement voisin.
  - c) Galéasse :  
dans toutes les directions le long des bords des hexagones en passant par 1 ou 2 angles.
5. Pour battre l'adversaire il y a les possibilités suivantes :
  - a) Galion :  
coule une galéasse quand il est tiré sur un angle d'un hexagone occupé par la dernière.
  - b) Galiote :  
coule un galion quand elle est placée au milieu d'un hexagone sur l'angle duquel se trouve le galion.
  - c) Galéasse :  
coule une galiote quand elle est tirée sur un angle d'un hexagone dont le milieu est occupé par la dernière.

*Quand on rencontre plusieurs adversaires lors d'une attaque, on ne doit enlever qu'un seul.*
6. Les propres et les pions adverses ne doivent pas être sautés.
7. Ne sont pas admis deux pions à la fois sur un ornement ou un angle.
8. Le but est de mettre l'adversaire hors de combat. C'est le cas quand il
  - a) n'est plus en mesure de faire un trait ou
  - b) d'attaquer des vaisseaux ou
  - c) il a perdu tous ses vaisseaux. Celui qui a atteint cela est vainqueur.
9. Au cas où les deux joueurs ne seraient plus à même d'enlever des pions à l'adversaire, il faut constater lequel des deux possède encore le plus grand nombre de vaisseaux. Un galion compte 3 points, chaque galiote 2 points et chaque galéasse 1 point. Vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points. En cas d'égalité de points le jeu est nul.