

Touché, coulé!

règle de combats naumachiques

règle du jeu

Cette règle est conçue pour recréer de façon simple un combat naval dans une naumachie. Elle se joue à deux contre deux, ou à un contre un.

I. Echelle

Un hexagone sur le plateau de jeu représente approximativement 20m

II. Matériel nécessaire

Pour jouer il vous faut le plateau de jeu représentant la naumachie. La fiche pour le comptage des dégâts et des vitesses. 4 petits bateaux. Un dé à 6 faces.



Le plateau de jeu.

	10	9	8	7		10	9	8	7
0									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

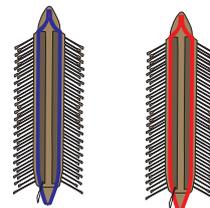
La fiche de comptage des dégâts et des vitesses.



Un dé à 6 faces.



Deux quinquères,
une bleue et une rouge



Deux liburnes,
une bleue et une rouge

III. Tour de jeu

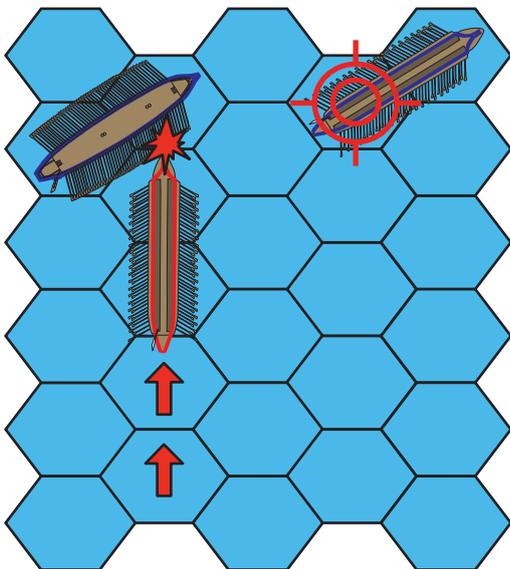
Les joueurs jouent à tour de rôle :

La liburne rouge d'abord, puis la liburne bleue, ensuite la quinquère rouge et enfin la quinquère bleue. Et on reprend.

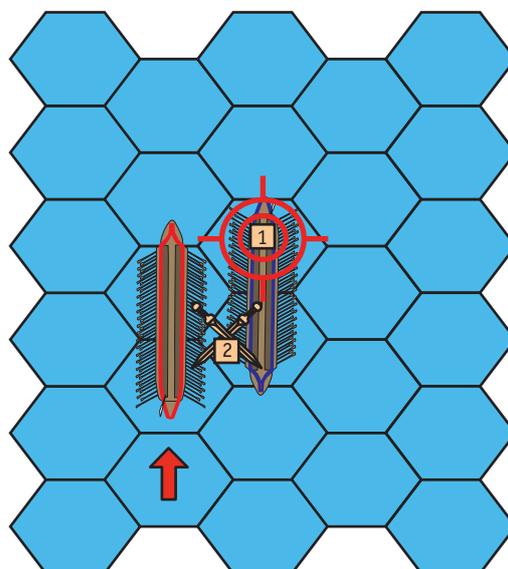
Lorsqu'un joueur joue il doit tout d'abord effectuer un mouvement avec son bateau. Si ce mouvement entraîne une situation d'éperonnage, alors on résoud celui-ci directement (voir 5.a).

Une fois ce mouvement fait, le joueur peut effectuer un tir si c'est possible (5.b), et si les circonstances sont rassemblées un abordage peut être également résolu (5.c).

Exemple 1 : la liburne rouge avance de 2 cases et heurte le flanc de la quinquérème bleue. On applique les dégâts à la quinquérème bleue. Elle coule. La liburne rouge peut dans son même tour effectuer un tir sur la liburne bleue.



Exemple 2 : la liburne rouge avance d'une case et se place en position d'aborder la liburne bleue. Elle effectue un tir au préalable, puis on résoud l'abordage.



IV. Le mouvement

IV.a. procédure :

En premier lieu le joueur annonce à quelle vitesse il souhaite se déplacer. Une fois l'annonce faite, on ne peut revenir sur son choix. La vitesse choisie peut être la même qu'au tour précédent, un cran plus rapide ou un cran moins rapide.

Exemple 3 : la liburne rouge était au tour précédent à la vitesse 3 (vitesse maximum), à ce tour elle peut poursuivre à cette vitesse là ou rétrograder en vitesse 2. Elle ne peut pas passer en 1 ou même s'arrêter (0).

Une fois l'annonce faite, le joueur fait évoluer le curseur sur l'aide de jeu, puis fait évoluer son bateau sur le plateau de jeu.

IV.b. tourner :

Tourner avec cette règle est très simple. Le joueur peut effectuer une rotation et une seule par mouvement. En revanche la rotation peut s'effectuer au début du mouvement ou au cours du mouvement.

Les schémas ci-dessous rassemblent tous les mouvements possibles des deux types de navires.

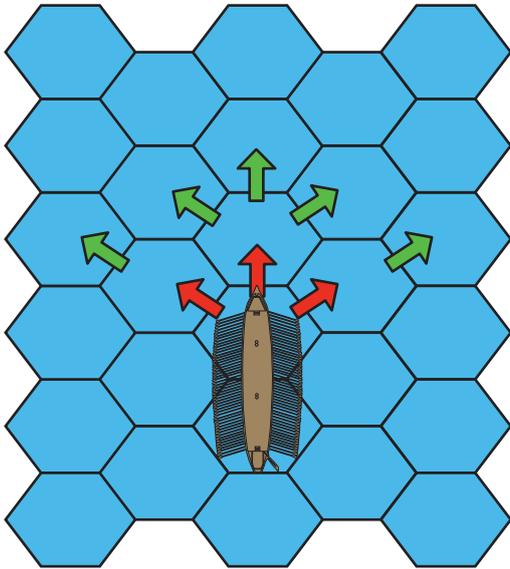
IV.c. situations particulières :

Si le navire heurte le bord du bassin il encaisse un point de dégâts et se retrouve immédiatement à vitesse 0.

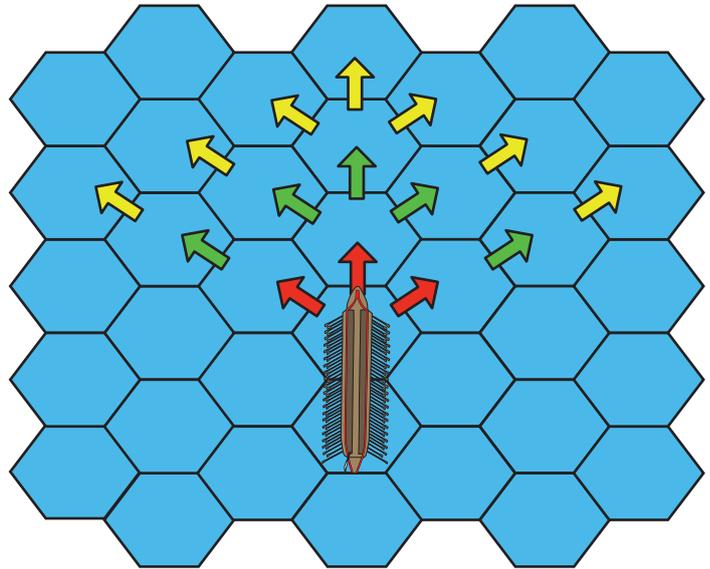
Lors d'un éperonnage, les deux navires concernés se retrouvent à vitesse 0 immédiatement.

Lors d'un abordage, les deux navires concernés se retrouvent à vitesse 0 immédiatement.

Déplacement de la quinquérème:
la quinquérème peut faire une rotation par mouvement, et avancer de deux cases.



Déplacement de la liburne:
la liburne peut faire une rotation par mouvement, et avancer de trois cases.



V. Les attaques

On attaque les navires adverses de trois façons : éperonner, tirer et aborder.

V.a. Eperonner :

L'éperonnage se fait avec l'avant du bateau. En effet ils étaient dotés d'un rostre destiné à éventrer le flanc des navires. Dès l'instant où l'avant du bateau touche un autre navire ce dernier encaisse des dégâts. Comment calcule-t-on les dégâts infligés ? Les dégâts = la vitesse du bateau attaquant + résultat du dé - la zone touchée.

La vitesse du bateau :

1,2 ou 3 dégâts.

Le lancer de dé :

1,2,3 : +0 dégât,

4,5,6 : +1 dégât.

La zone touchée :

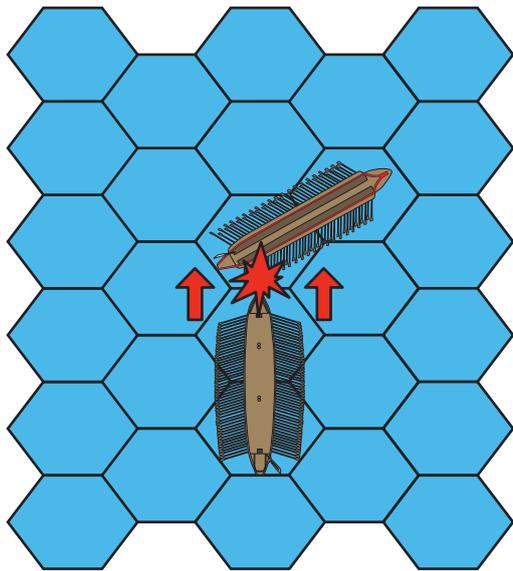
les flancs : +0 dégât,

l'avant ou l'arrière : -1 dégât.

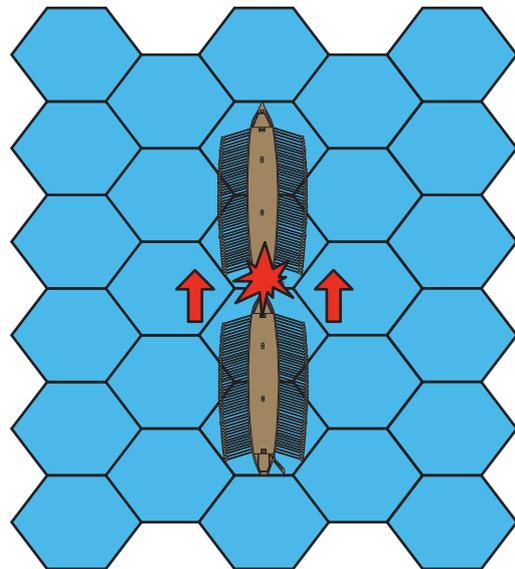
Exemple 4 : la liburne rouge lancée à pleine vitesse (3) frappe l'arrière de la quinquérème bleue. Le joueur lance le dé et fait 4. Cela donne donc comme dégât à la quinquérème bleue : vitesse +3, dé +1, arrière -1, soit 3 points de dégâts infligés !

Note : la liburne allant à vitesse 3 et la quinquérème à vitesse 2, la liburne est avantagée au mouvement et à l'éperonnage.

Exemple 5 : la quinquérème frappe la liburne de côté.
 Les dégâts sont donc la vitesse de la quinquérème + lancé de dé.



Exemple 6 : la quinquérème frappe l'autre quinquérème de face.
 Les dégâts sont donc la vitesse de la quinquérème + lancé de dé - 1



V.b. tirer :

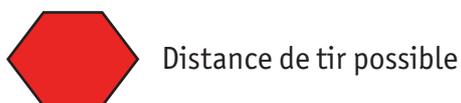
On considère que le tir est du fait des troupes embarquées. On rassemble en seul jet de dé les flèches, javelot et traits de baliste.
 Si le navire adverse est à portée de tir alors le joueur peut lancer un dé. Le résultat est différent selon si c'est une liburne ou une quinquérème qui tire.

Liburne :

Sur 1,2,3,4 elle n'inflige aucun dégât.
 Sur 5 ou 6 elle inflige 1 point de dégât à l'adversaire.

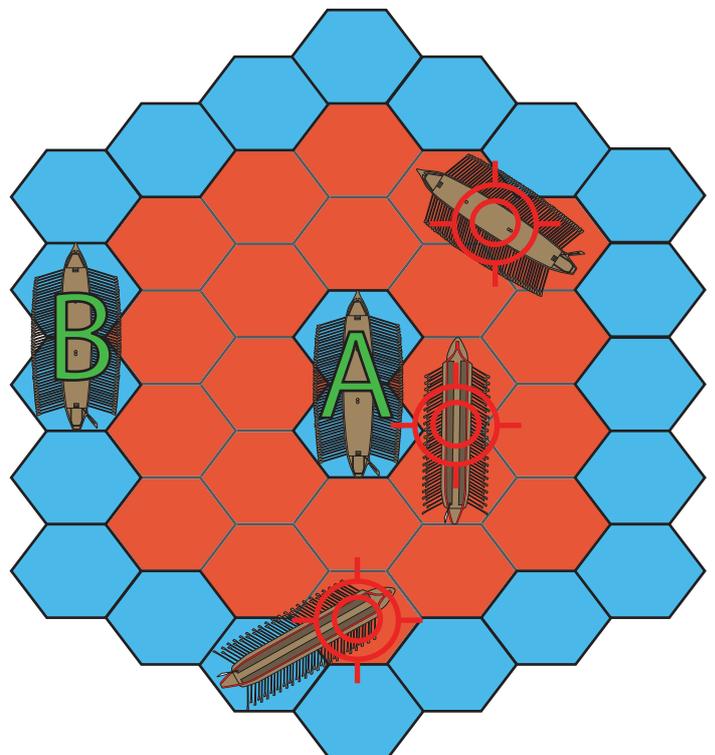
Quinquérème :

Sur 1 ou 2 elle n'inflige aucun dégât.
 Sur 3,4,5 ou 6 elle inflige 1 point de dégât à l'adversaire.



A ne peut pas tirer sur B

Situations de tirs



Situations d'abordage

V.c. L'abordage :

Il s'agit de la seule attaque où on inflige des dégâts et où l'on en reçoit. En effet l'agressé riposte. Les dégâts sont simultanés ! donc les deux adversaires peuvent s'entretuer.

La procédure est la suivante : on lance un dé.

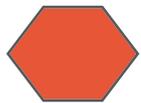
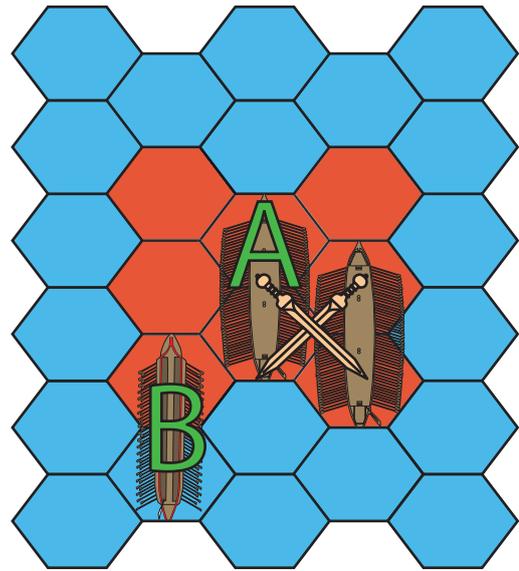
Liburne :

Sur 5 ou 6 elle n'inflige aucun dégât.

Sur 1,2,3 ou 4 elle inflige ce chiffre en points de dégât à l'adversaire.

Quinquèrème :

Sur 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 elle inflige ce chiffre en points de dégât à l'adversaire.



Zone éligible à l'abordage

A ne peut pas être abordé par B

VI. Fin de la partie

Lorsqu'un navire se retrouve 0 point de structure (dégâts) il coule. Le joueur est, de fait, éliminé. Lorsque les deux navires rouges ou les deux navires bleus ont coulé l'autre camp a gagné !