

Nombre de joueurs : 2.**Durée d'une partie : 30 minutes à 1 h 30.**

Armada est un jeu pour deux joueurs, au tour par tour, de stratégie pure, sans plateau nécessitant une pile de pièces Icehouse. Il s'est classé quatrième lors de la quatrième Compétition de conception de jeux Ice.

C'est la lutte immémoriale, une force imparable contre un dessein inébranlable. La force contre la vitesse. Le nombre contre la puissance. Cette fois-ci, cela se passe en mer. Une grande flotte de petits navires rapides contre une flotte plus petite de navires de guerre plus lents mais plus puissants. Quel camp sortira vainqueur de cette bataille navale ?

But du jeu

Couler l'ensemble de la flotte ennemie (ou voir la section *Autres objectifs optionnels* ci-dessous pour des idées de jeu supplémentaires).

Préparation

Mettez de côté une pièce de chaque taille. Elles seront utilisées lors du déplacement des navires et des tirs de canon.

Les pièces restantes sont réparties de sorte qu'un joueur prenne les quatre grandes pièces et que l'autre prenne les quatre petites et les quatre moyennes. Un joueur choisira ses pièces, l'autre, qui jouera en premier (voir la section *Préparation avancée* ci-dessous pour une préparation plus élaborée).

Chaque joueur installe ses pièces en groupe, près de lui sur la table, dans la configuration qu'il souhaite.

- Chaque pièce doit être à plat et ne doit en chevaucher aucune autre.
- Aucune pièce ne doit être à moins de 25 cm à 30 cm de toute pièce adverse.

Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur a le droit d'effectuer jusqu'à trois actions.

Les actions possibles sont les suivantes :

- déplacer l'un de ses navires (qui ne s'est pas encore déplacé à ce tour) ;
- faire feu depuis un navire qui n'a pas encore utilisé tous ses canons à ce tour.

Déplacement des navires

Selon sa taille, un navire peut se déplacer d'un nombre maximum de pas lors d'une action.

- Les grands navires peuvent se déplacer d'une distance maximale d'un (1) pas par action.
- Les navires moyens peuvent se déplacer d'une distance maximale de deux (2) pas par action.
- Les petits navires peuvent se déplacer d'une distance maximale de quatre (4) pas par action.

Chaque pas est réalisé de la manière suivante :

- prenez l'une des pièces IceHouse inutilisées de la même taille que le navire que vous prévoyez de déplacer ;
- placez cette pièce de sorte que le centre de la proue de la nouvelle pièce (base de la pyramide) touche la poupe (pointe) du navire à déplacer ;
- orientez le nouveau navire dans la direction où vous souhaitez le déplacer et posez-le ;

- enlevez ensuite le navire original de l'ancienne position (tout marqueur de dégâts doit suivre le déplacement du navire).

Voir la Figure 1 ci-dessous, dans laquelle la pièce bleue indique le navire original et la zone grise montre les positions possibles du navire après un pas.

Continuez ainsi jusqu'à ce que vous soyez allé aussi loin que vous le souhaitez, ou que vous ayez parcouru la distance maximale permise par la taille du navire (voir la Figure 2).

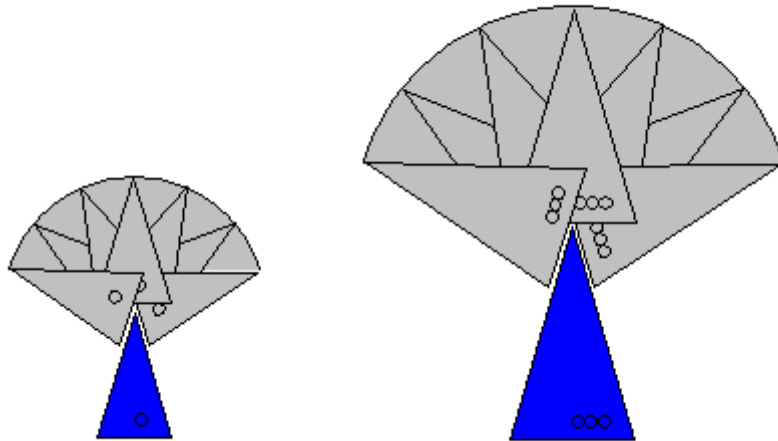


Figure 1 - Exemples de pas de déplacement d'un navire. Les pièces bleues indiquent la position initiale du navire. La zone grise indique les positions possibles du navire après un pas.

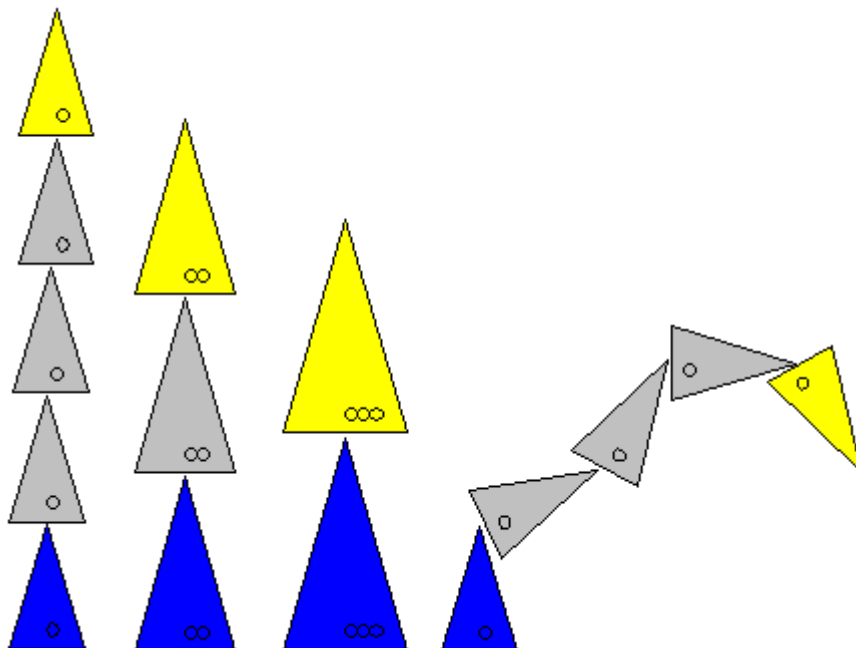


Figure 2 - Exemples de distance et de parcours pour le déplacement d'un navire. Les pièces bleues indiquent la position initiale du navire. Les pièces grises indiquent chaque pas et point d'arrêt possible. Les pièces jaunes indiquent le pas le plus avancé qu'un navire peut effectuer.

Exemples de distance et de parcours pour le déplacement d'un navire. Les pièces bleues indiquent la position initiale du navire. Les pièces grises indiquent chaque pas et point d'arrêt possible. Les pièces jaunes indiquent le pas le plus avancé qu'un navire peut effectuer.

Vous devez effectuer les déplacements de la manière indiquée ci-dessus. Un navire doit se déplacer par incréments de sa taille.

Aucun déplacement inférieur à la taille d'une pièce n'est possible, seuls les déplacements de pas entiers inférieurs ou égaux au déplacement maximum le sont. Par exemple, un petit navire peut se déplacer d'une, deux, trois ou quatre longueurs de petite pièce, mais pas de fractions de petite pièce. Aucun déplacement de deux longueurs et demie n'est autorisé.

Si un navire devait percuter un autre objet ou le bord de la surface de jeu lors d'un déplacement, celui-ci n'est pas permis.

Note : Il sera impossible d'orienter le nouveau navire dans certaines directions, telles qu'à 90 degrés ou vers l'arrière, car la nouvelle position du navire chevaucherait la précédente. Il est également possible d'avoir un navire dans une position telle qu'il ne puisse plus se déplacer dans aucune direction valide (sa trajectoire peut être bloquée par un autre navire ou par un obstacle tel que le bord de la surface de jeu). Dans ces situations, le navire est temporairement immobilisé et ne peut plus se déplacer à ce tour.

Faire feu

Pendant un tour, un navire ne peut faire feu qu'un nombre de fois égal à son nombre d'encoches, et chaque tir équivaut à une action. Ainsi, un petit navire ne peut faire feu qu'une fois par tour, un navire moyen peut le faire deux fois et un grand, jusqu'à trois fois en un tour.

Tous les navires peuvent faire feu à une distance d'au plus une grande pièce, mais avec des restrictions en termes de direction.

Pour faire feu, placez une grande pièce (quelle que soit la taille du navire) de sorte que sa base touche complètement l'un des deux côtés longs de votre navire. La grande pièce indique la portée de votre tir. Si l'objet sur lequel vous souhaitez tirer se trouve dans la zone couverte par la grande pièce, sans aucune obstruction, vous pouvez toucher cette cible.

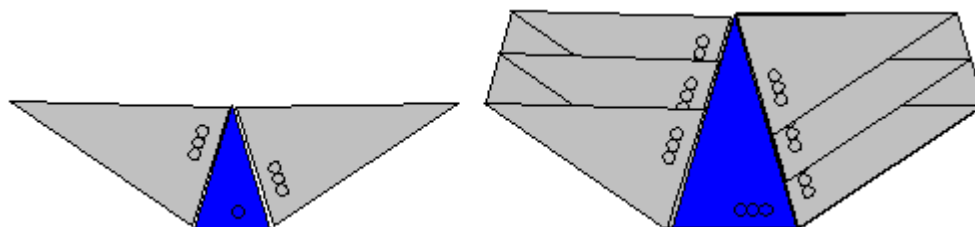


Figure 3 - Exemples de portée d'un tir de canon. Les pièces bleues indiquent la position du navire. La zone grise indique la portée des canons.

Lorsqu'un navire est touché par un tir de canon, il subit un point de dégâts. Un navire est détruit (coulé et supprimé du jeu) lorsqu'il a subi autant de dégâts qu'il ne possède d'encoches. Un petit navire est donc coulé dès qu'il est touché. Un navire moyen ne coulera qu'après avoir été touché deux fois et un grand peut survivre jusqu'à son troisième impact. Vous pouvez utiliser toutes sortes de marqueurs pour indiquer les dégâts subis par les navires. Les navires endommagés le restent jusqu'à la fin du jeu ou jusqu'à ce qu'ils soient coulés.

Note : Assurez-vous que les marqueurs de dégâts suivent bien le navire à chaque déplacement.

Quelques points de détail

Si vous vous interrogez sur la possibilité d'effectuer une action à partir d'une situation donnée (par exemple, si vous atteignez ou non votre cible, si vous pouvez déplacer votre navire sans heurter quelque chose), la

réponse est « non, vous ne pouvez pas ». Vous devez essayer de vous assurer que vos déplacements vous mettent dans une position telle que vous soyez sûr d'atteindre votre cible, etc.

En général, les navires ne doivent pas être déplacés ou bousculés en dehors de leur déplacement normal lors de votre tour. Si quelque chose est déplacée accidentellement, vous devez essayer de le remettre dans sa position d'origine. Aucune pénalité n'est prévue dans un tel cas, mais essayez de l'éviter.

Jeu avancé

Préparation avancée

Après avoir fait quelques parties du jeu de base, vous vous rendrez peut-être compte ou penserez peut-être que l'une des flottes a un avantage par rapport à l'autre. Vous pouvez aussi souhaiter donner un handicap à un joueur expérimenté. Ces règles de préparation vous permettent d'ajuster le jeu à vos besoins.

Pour le jeu avancé, un joueur (le joueur A) décide du nombre de pièces (jusqu'à 4) de chaque taille qui sera utilisé pour la partie. Ce même joueur annonce aussi la flotte qu'il souhaite utiliser (les grands ou les petits et les moyens).

Soit l'autre joueur (le joueur B) est d'accord et il prendra alors le premier tour, soit il échange les flottes avec le joueur A et le laisse prendre le premier tour.

Autres objectifs optionnels

Si vous le souhaitez, Armada peut être joué en mode Capture du pavillon ou en mode Infiltration.

Pour une partie en mode Capture du pavillon : Utilisez un marqueur pour indiquer votre pavillon. Cela peut être soit un pavillon fixe, soit un des navires de votre flotte. Le premier joueur qui coule le navire porteur du pavillon ou vient au contact du pavillon remporte la partie.

Pour une partie en mode Infiltration : fixez une ligne d'objectif derrière la flotte d'un des joueurs. L'autre joueur gagne s'il parvient à faire passer cette ligne à l'un de ses navires. Il perd si tous ses navires se font couler.

Préparation pour une partie avec plusieurs piles

Pour les joueurs qui trouvent la configuration à une pile suffisamment inégale pour que cela les gêne, il est possible de jouer avec plusieurs piles, en se limitant à une flotte constituée de navires présentant un total de 12 encoches (sans que puissent n'être utilisés plus de quatre navires d'une même taille, du fait des règles de déplacement). La constitution des flottes ajoute en outre un élément de stratégie.

Un jeu plus long, avec plus de navires, en bataille rangée est également possible, en laissant chaque joueur utiliser les quatre navires de chaque taille de sa pile.

Par la même occasion, l'utilisation d'une pile par joueur permet de jouer à plus de deux joueurs, qui peuvent ensuite être répartis en équipes si vous le souhaitez.