Sabordage™

Un Jeu de Roméo Hennion Illustré par Djib

L'Héritage de Barbe Noire

Le célèbre pirate Barbe Noire va bientôt rendre son dernier souffle. Il vous a fait demander pour vous confier son ultime secret : l'emplacement de son formidable trésor ! Oui, mais ce vieux filou vous a joué un dernier tour. Il l'a également révélé aux plus fameux pirates de toutes les mers. Désormais la course est lancée, mais avant d'atteindre le trésor, il vous faut un solide et rapide navire. Tout le monde a eu la même idée et la bataille s'engage déjà dans le port alors que les navires ne sont pas encore finis !

Contenu



- 5 pirates sur support plastique 1 et leur gouvernail. Ils vous représentent et servent à planifier vos phases de construction.



- 5 tuiles Proue 2. Elles représentent l'avant de votre bateau.
- 5 tuiles Poupe 3 (de la couleur de chaque Pirate). Avec la Proue, elles servent à identifier les limites de votre navire. La Poupe reste fixe, tandis que la Proue avance et recule au fur et à mesure des constructions et destructions de navire. Ces deux tuiles ne peuvent jamais être détruites.



- 68 tuiles Pont 4. Au verso, elles représentent une Voile qui n'a pas d'effet si ce n'est d'agrandir votre bateau. Au recto, elles représentent une amélioration qui va avoir des effets de jeu.



- 21 marqueurs Explosion 5 à assembler. Ils permettent d'identifier les tuiles qui seront détruites par les tirs de canons pendant la phase d'Action.



- 63 pions Mèche 6. Au recto : longue 2 et au verso : courte 1. Les Mèches servent à identifier les canons qui sont prêts à faire feu et quand.

But du Jeu

Le joueur qui prend la mer avec le plus grand navire remporte le trésor et la victoire. Le nombre de canons, départagent les éventuelles égalités.

Installation

- Chaque joueur choisit un capitaine et prend sa Figurine/Gouvernail 2, la Poupe 3 de la couleur correspondante et une Proue 2.
- Alignez les Poupes et les Proues de tous les joueurs (cf. schémas), et placez deux tuiles Pont sur leur face Voile, sans les regarder, entre votre Poupe et votre Proue pour former la base de votre navire (Ces tuiles ne seront pas retournées pendant la partie. Tous les navires sont côte à côte, leur Poupe toujours alignée.

Note : les Poupes forment la base de la zone de jeu et ne seront jamais déplacées au cours de la partie. Pensez à avoir suffisamment de place sur la table après la Proue pour pouvoir agrandir votre navire.

Attention ! Le navire le plus à droite est considéré comme étant également à gauche du navire le plus à gauche.

- Mélangez toutes les tuiles 4 et formez une pioche que vous posez face Voile visible.
- Assemblez les marqueurs Explosion 5 et regroupez les pions Mèche 6.











Exemple d'installation à 3 joueurs



Comment Jouer?

Une partie se déroule en **3 manches**. Chaque manche est composée ainsi :

1. **Phase de Ravitaillement**
2. **3 Phases de Construction successives**
3. **Phase d'Abordage**

1-Ravitaillement

Au début de chaque manche, tous les joueurs piochent 4 tuiles et regardent leur face Amélioration sans les montrer aux autres joueurs. Si la pioche des tuiles est vide, mélangez les tuiles détruites pour en faire une nouvelle.

2-Construction (x3)

Répétez cette phase 3 fois pour construire un total de 3 ponts à chaque manche. Pour chaque construction répétez les étapes suivantes :

- **Chaque joueur choisit une tuile** de sa Main et la place à côté de son navire face Voile dans le sens où il souhaite la construire.



- **Puis il sélectionne secrètement avec son Gouvernail, le rang** où il souhaite la construire.

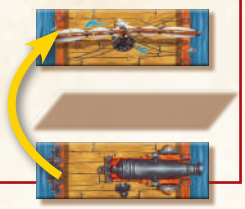


- Tous les joueurs **révèlent leur tuile en même temps**, agrandissent leur navire en la plaçant au rang indiqué par leur gouvernail.



Le sens de construction

Lorsque vous révélez votre tuile, faites-le de manière à ce qu'elle conserve son orientation par rapport à votre navire et à sa face amélioration. Par exemple, si vous souhaitez placer un canon à droite (tribord). Il doit être également à droite lorsque la tuile est posée face Voile visible.



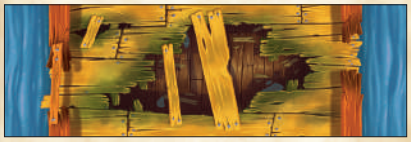
Ajoutez les jetons mèche 1 et 2 sur les tuiles où il y a des canons. Elles indiquent l'ordre de tir des canons lors de la phase d'Abordage.

- **À la fin de chaque Phase de Construction, passez les tuiles de votre main au joueur à votre gauche** (ou au joueur de droite lors de la 2e manche).

Exécutez cette phase 3 fois. À l'issue des 3 phases de Construction, les joueurs défaussent la tuile qui leur reste, et passent à la phase d'Abordage.

Tuile Spéciale

La **Tuile pourrie** se place après celles des autres joueurs. Lorsque vous jouez une **Tuile pourrie**, sélectionnez son rang normalement avec votre Gouvernail pour ne pas révéler vos intentions. Après que les joueurs aient révélé leur tuile et leur rang, vous pouvez modifier votre choix et placer votre tuile où vous voulez sur votre navire.



Si 2 joueurs construisent une **Tuile pourrie** en même temps, ils attendent que les autres joueurs aient placé leur tuile puis ils se servent de leur Gouvernail pour indiquer où ils placent la leur.
Attention ! toutes les **Tuiles Pourries** sont détruites à la fin de la partie.

3-Abordage

Dans l'ordre :

- **Faites tirer les canons.**
- **Accumulez des Trésors.**
- **Lancez l'abordage.**



1. Tir de Canons

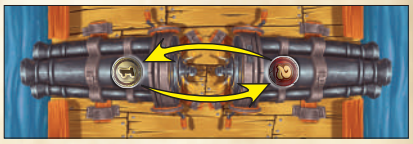
À part le **Canon à répétition** ou si vous jouez avec les règles expertes, **les Canons ne tirent qu'une fois en respectant leur priorité.**

- **Faites tirez tous les canons de tous les navires qui ont des mèches courtes 1 en même temps** : Retirez les mèches 1 une à une et placez une Explosion sur toutes les tuiles touchées pour être sûr de ne pas louper un tir. Une fois tous les tirs 1 effectués, retirez toutes les tuiles détruites et réduisez les navires.
- **Puis faites tirez tous les canons qui ont des mèches longues 2 en même temps.**

> **Rappel : La poupe ne bouge jamais.** Si votre navire perd une ou plusieurs tuiles lors d'une phase de tir, racourcissez votre navire en rapprochant les tuiles et votre Proue de votre Poupe sans en changer l'ordre.

Le **Canon court** et le **Canon à répétition** tirent sur la tuile tu navire adjacent de la même rangée. Placez une Explosion dessus si elle n'est pas protégée par un **Blindage** ou un **Ressort**.





Le Canon à répétition est toujours armé, ne défaussez pas ses mèches, la mèche courte 1 devient une mèche longue 2 et inversement.

Le **Canon long** détruit toutes les tuiles de la rangée jusqu'à ce qu'il soit arrêté par une tuile protégée par un **Blindage**. Placez une Explosion sur chaque tuile de la rangée tant que vous ne rencontrez pas de **Blindage**.



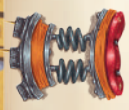
La **Bombarde** tire en cloche sur la tuile de la même rangée mais du navire d'après sans être gênée par les défenses des navires. Pacez une Explosion dessus.



Précisions sur les défenses

Le **Tuyau** n'est pas détruit par les tirs de **Canons courts, longs** ou **à répétition**. Leur boulet passe simplement au travers et détruit donc la tuile du navire suivant dans la même rangée.





Le **Ressort** renvoie le tir à l'envoyeur (placez une Explosion sur sa tuile), sauf pou les **Canons longs** qui sont trop puissants et le détruisent.

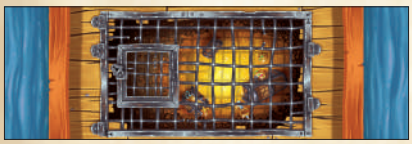


Le **Blindage** arrête tous les boulets tirés par des **Canons courts, longs** ou **à répétition** qui arrivent en face de lui.

2. Accumulez des Tresors

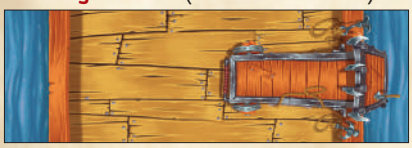
Le **Trésor** permet de stocker des tuiles en les empilant pour agrandir votre Navire à la fin de la partie.

À la fin de chaque manche, placez une tuile de la défausse ou de la pioche face Voile sous chaque **Trésor**.



3. Lancez l'Abordage

Le **Pont d'abordage** vole la tuile adjacente. Empilez la tuile volée sur votre tuile **Pont d'abordage** en l'état (avec ou sans mèche).



Attention ! Vous ne pouvez pas voler une tuile qui possède un **Pont d'abordage** (même s'il ne vous fait pas face) ou si un autre joueur peut aussi l'aborder.



Exemple : Aucune tuile ne peut pas être abordée.

Notes : Si vous êtes face à une pile de tuile, vous prenez toutes les tuiles de la pile quelles que soient les tuiles sans en changer l'ordre. **De même si vous tirez sur une pile de tuile,** vous détruisez toutes les tuiles de la pile quelles que soient les tuiles et leurs défenses en dessous.



Fin de partie

Après 3 manches, les navires sont prêts à prendre la mer et la partie arrive à son terme.

- **Détruisez toutes les Tuiles Pourries.**
- **Déployez les piles de tuiles superposées** (à cause des **Trésors** et des **Planches d'abordage**).

Le joueur qui possède le plus grand navire gagne la partie. En cas d'égalité, comptez tous les canons présents sur les navires encore en rivalité. Celui qui possède le plus de canons remporte la partie. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants !

Règles pour 2 Joueurs

À deux joueurs, chaque joueur choisit 2 capitaines et place ses navires en les intercalant avec ceux de son adversaire. Les joueurs sont face à face. Placez les tuiles avec des **Bombardes** dans les ponts utilisés face voile pour constituer votre navire au début de la partie. Les Phases qui changent :

Ravitaillement

Au début de chaque manche, **les joueurs piochent 7 tuiles** au lieu de 4.

Construction

Choisissez 2 tuiles de votre main au lieu d'une que vous placez devant chacun de vos navires, puis choisissez leur emplacement.

Fin de Partie

Ne comptez que le navire le plus long pour déterminer le vainqueur.

Crédits

Auteur : Roméo Hennion **Illustrations :** Djib
Développement, design & packaging : Origames
Directeur artistique : Igor Polouchine
Rédaction et développement des règles : Guillaume Gille-Naves & Rodolphe Gilbart

©2016-2017 Origames.

Règles Expertes

Jouez avec les Pirates. Leurs effets s'activent dès qu'une tuile possédant un de ces pirates est mise en jeu et qu'il y a déjà des pirates identiques en jeu.



Le Charpentier : Un autre Charpentier de votre navire, si vous en avez, construit une voile. **Placez une tuile de la pioche face Voile** sans la regarder **sur celle du Charpentier qui était déjà présent.** La tuile de ce Charpentier n'a plus d'effet et perd ses mèches s'elle en avait.

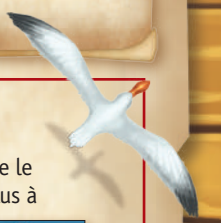


Le Canonnier : Rallumez les mèches de toutes les tuiles de votre navire **qui possèdent un Canonnier.**



Le Saboteur : Si un seul joueur place une tuile avec un Saboteur, **détruisez toutes les autres tuiles qui possèdent un Saboteur sur tous les navires** (y compris le vôtre) .

Rien ne se passe si plusieurs joueurs jouent un Saboteur en même temps.



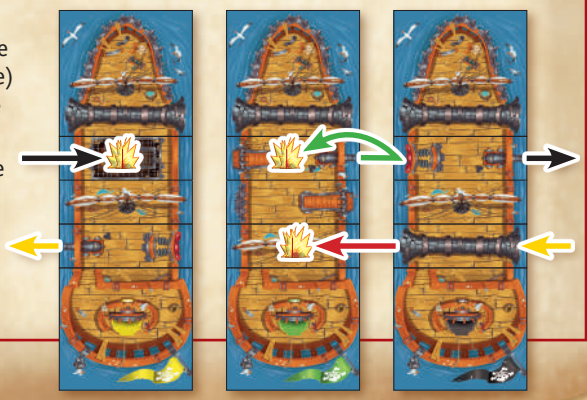
La terre est ronde

Attention, les extrémités de la zone de jeu communiquent ! Cela signifie que le navire le plus à droite de la zone de jeu est considéré comme étant à la gauche du navire le plus à gauche et inversement.

Le navire de Black Jack (noir) à droite est adjacent à celui de Prosper (jaune) à gauche. Le tir de Black Jack (flèche Noire)détruit la tuile du navire jaune.

Le tir de Prosper (flèche Jaune) passe à travers le tuyau de black Jack et touche le navire vert.

Le tir de la Baronne (flèche verte) rebondit sur le Ressort du navire noir et détruit la tuile d'où il est parti

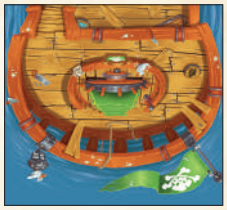


Rappel des Améliorations

Les Tuiles

La Poupe et la Proue ne peuvent jamais être détruite. Toutes les autres tuiles sont sujettes aux risques du métier.

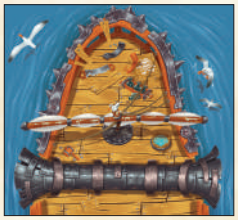
La Poupe



Cette tuile est toujours placée à l'arrière de votre navire, alignée avec les Poupes des autres navires.

Cette tuile n'est jamais déplacé et ne peut pas être détruite.

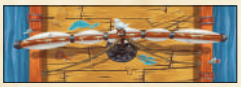
La Proue



Cette tuile est toujours placée à l'avant de votre navire. Chaque joueur possède une Proue. Cette tuile ne peut pas être abordée ou détruite, même par une **Bombarde**.

Défense : elle est considéré comme ayant du Blindage sur tous les côtés et au-dessus, ainsi qu'un Tuyau. Si un canon tire dans l'axe du Tuyau le boulet traverse la Proue sans faire de dégâts et explose sur le navire suivant.

Les Ponts



Toutes les tuiles ont deux faces. Un recto avec une Amélioration et une verso, la Voile, qui n'a aucun effet, mais qui compte pour la longueur du navire.

Au début de la partie placez 2 ponts face Voile entre votre Poupe et votre Proue pour former votre navire.

Les Canons

Lorsque qu'une tuile avec un ou plusieurs canons est mise en jeu, ajoutez une Mèche de la longueur indiquée 1 ou 2 sur ses canons.

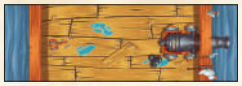
Un canon tire toujours sur une tuile adjacente, c'est-à-dire qui est au même niveau que lui.

Si le navire adjacent est plus court, le tir continue jusqu'au prochain navire dans sa ligne de tir.

À part les **Canons à répétition**, un canon ne tire qu'une fois.



Canon court



Le **Canon court** détruit la tuile du navire adjacent.

Défense : il est arrêté par le Blindage et renvoyé par le Ressort.

Canon Long



Le **Canon long** détruit toutes les tuiles des navires sur sa ligne de tir.

Défense : il est arrêté par le Blindage mais ignore les Ressorts.

Canons à Répétition



Les **Canons à répétition** tirent comme des **Canons courts** mais se rallument tout seul. Ne retirez pas ses mèches après le tir, mais inversez-les après le tir 2.

Défense : il est arrêté par le Blindage et renvoyé par le Ressort.

Bombarde



La **Bombarde** tire en cloche et détruit la tuile située sur le deuxième navire dans sa ligne de tir.

Défense : aucune.

Les Défenses

Blindage



Le **Blindage** annule les tirs de tous les canons qui arrivent de son côté.

Ressort



Le **Ressort** renvoie à l'envoyeur les tirs de **Canon court** et de **Canon à répétition** qui arrivent de son côté.

Tuyau

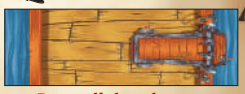
Les canons tirent à travers les **Tuyaux** sans les détruire. Le tir détruit la tuile du navire suivant si elle n'est pas protégée.

Note : Un tir peut tout à fait traverser tous les navires s'ils possèdent tous un Tuyau et détruire la tuile d'où il est parti, ou rebondir sur un Ressort et repasser dans le tuyau dans l'autre sens.



Les Spéciales

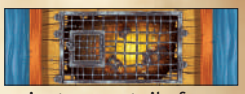
Pont d'Abordage



À la fin d'une manche, capturez la tuile (ou la pile de tuiles) du navire adjacent qui fait face à votre **Pont d'abordage** et posez-la par dessus votre **Pont d'abordage**. La tuile acquise garde ses caractéristiques ainsi que ses Mèches encore actives. Vous ne pouvez pas aborder une tuile qui possède un **Pont d'abordage** même s'il ne vous fait pas face.

Deux **Ponts d'abordage** qui ciblent la même tuile n'ont pas d'effet.

Trésor



À la fin de chaque manche, ajoutez une tuile face voile de la défausse (s'il y en a) ou de la pioche et placez-la sous la tuile **Trésor**.

Rappel : Si la tuile **Trésor** est détruite, toutes les tuiles en dessous le sont aussi. Si elle est volée par un **Pont d'abordage**, toutes les tuiles en dessous sont volées en même temps.

Tuile Pourrie



Lorsque vous révélez la **Tuile pourrie**, vous pouvez la placer où vous voulez sur votre navire après que les autres joueurs aient placé leur tuile en ignorant votre Gouvernail.

Si plusieurs joueurs ont joué des **Tuiles pourries** en même temps, ils choisissent secrètement l'emplacement de leur tuile à l'aide de leur Gouvernail après que les autres joueurs aient placé leur tuile.

Rappel : les **Tuiles pourries** sont détruites à la fin de la partie et les navires raccourcis en conséquence, mais elles peuvent éviter des catastrophes en cours de partie

"Un grand merci à tout les testeurs : Bootch, Lord, Rems, Hydro, Kog, Arenaz, Xav, Indi, Lyly, Huihui, Frimousse, Carl, Car(o)l, Elodie, Pantoufle, Troll, Lysender, Bobo, Etienne, Mag, Ben, Alex, Jeanne, mes parents et tous les autres cobayes.
Aux membres des clubs "jeux en société" et "jeux et vous" pour leur accueil et leur flux de testeurs. À l'organisation et aux visiteurs des salons "Place au jeux" (Grenoble) et "Octogone" (Lyon).
Un grand remerciement au "K fée des jeux" de Grenoble pour de nombreuses soirée de tests, de discutions, de jeux et de remplissages de panse.
Une mention particulière pour Thomas, sans qui le jeu s'appellerait probablement « bateau pirate tuile ».
Un merci à Antoine Bauza pour avoir pris le temps de répondre et de conseiller un néophyte."