

SEA WAR

Nombre de joueurs : 2

Équipement :

- 1 tablier carré de 121 cases (diag. 1)
- 1 gros pion rouge.
- 2 pions moyens rouges et 10 petits pions rouges.
- 2 pions moyens bleus 18 petits pions bleus
- 5 cartes spéciales rouges (défense)
- 5 cartes spéciales bleus (attaque)

C'est un jeu de damier plutôt animé et divertissant. On y joue sur un plateau carré de onze cases par coté, et un carré de vingt-cinq cases au centre (voir diag. 1).

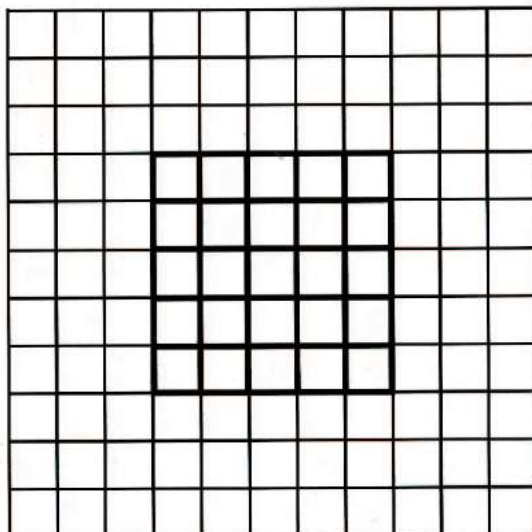


Diagramme 1 : Damier pour le blocus maritime

Le joueur rouge dispose d'un grand pion (le cuirassé), deux pions moyens (contre-torpilleurs blindés) et de dix pions normaux (les contre-torpilleurs). Son adversaire joue avec deux pions moyens et dix-huit pions normaux. Toutes les pièces se déplacent en ligne orthogonale et peuvent parcourir des rangées entières de cases vides en s'arrêtant où bon leur semble, mais elles ne peuvent pas sauter par-dessus une case occupée. Elles ne peuvent pas éliminer un pion (de leur camp ou du camp adverse) qui bloque leur avancée, mais elles doivent s'arrêter sur une case attenante (voir diag. 2).

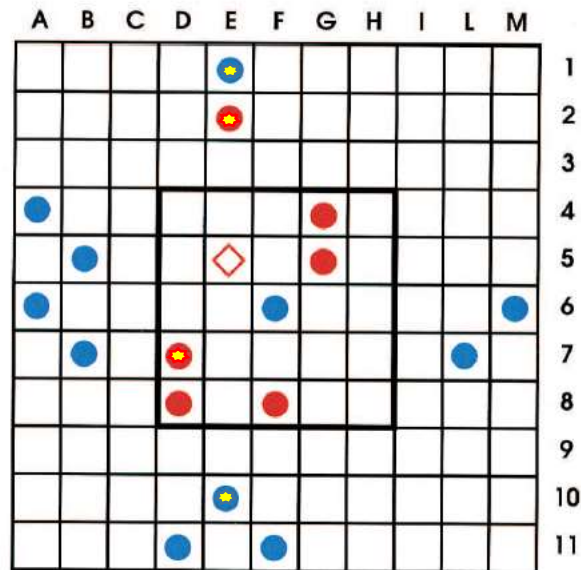


Diagramme 2: Le Blocus maritime. Déplacement des pièces : le cuirassé (en E5) se déplace en un seul coup sur les cases suivantes : E4, E3, C5, D5, F5, E6, E7, E8, E9

Les pièces s'attaquent mutuellement entre cases voisines directe, en se déplaçant en diagonale dans n'importe quelle direction. Exemple : Dans le diag. 2 le pion bleu en F6 peut attaquer le pion rouge en G5 tandis que le pion rouge en E2 ne peut attaquer celui en E1 (car l'attaque se fait uniquement en diagonal).

Lorsqu'un navire détruit un autre navire, il enlève du damier le pion éliminé et prend sa place. Attaquer un pion menacé n'est pas une obligation. Les contre-torpilleurs blindés (pions moyens) doivent être attaqués deux fois pour être détruits. S'ils sont attaqués une fois, ils perdent leurs blindages et deviennent des contre-torpilleurs normaux.

Les deux adversaires jouent à tour de rôle, et peuvent manœuvrer de plusieurs façons :

1. Le joueur rouge peut utiliser le cuirassé ou deux contre-torpilleurs ; s'il le peut et s'il le veut, il peut également attaquer un pion adverse.
2. Le joueur bleu peut déplacer deux pions ou attaquer un pion adverse.
3. Le joueur possédant le cuirassé gagne s'il réussit à atteindre une des cases périphériques du grand carré ; mais son adversaire est déclaré vainqueur s'il réussit à lui prendre son cuirassé.

Au début de la partie, le premier joueur dispose le cuirassé dans la case centrale marquée d'un rond, puis il place ses douze contre-torpilleurs à sa convenance, à l'intérieur du carré central de vingt-cinq cases. Lorsque le premier joueur a fini de placer ses pions, c'est au tour du deuxième joueur de disposer ses vingt contre-torpilleurs comme il en a envie, mais à l'extérieur du carré central.

Les diagramme 4 et 5 illustrent quelques-uns des déploiements de début de partie. Une fois terminé le placement de tous les pions, chaque joueur pioche deux cartes spéciales de la couleur correspondante. Le rouge a le pouvoir de décider à qui revient de jouer le premier coup, et le jeu peut alors commencer. Le jeu est très mouvementé et la stratégie à suivre réserve de nombreuses surprises ; en effet, le simple fait que deux contre-torpilleurs se déplacent en même temps ne permet pas d'anticiper le déroulement de la partie.

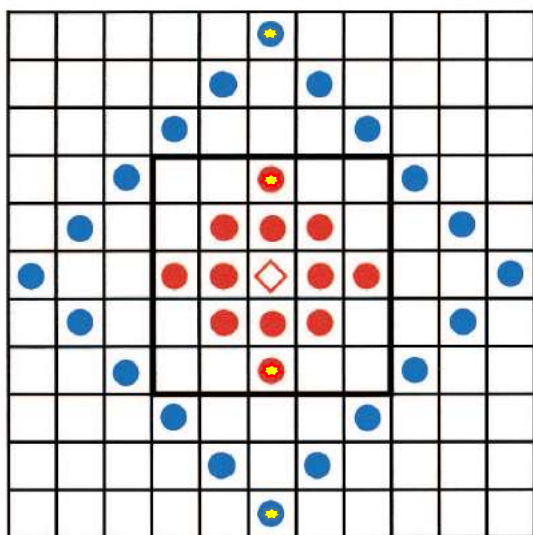


Diagramme 4

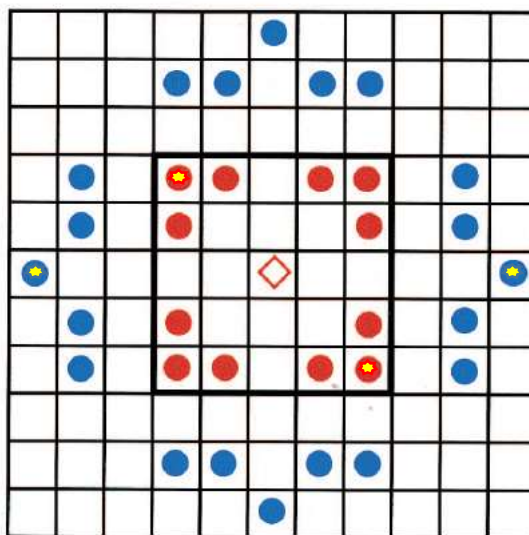


Diagramme 5

Les cartes spéciales rouges :

1. Carte piège : Cette carte peut être activée au début ou à la fin d'un tour et elle permet de placer deux pièges sur la carte. Ces pièges sont invisibles pour l'adversaire. Si lors d'un déplacement un pion adverse passe par un piège, le pion sera détruit et le piège désactivé. Si c'est un blindé qui passe par le piège, il perdra son blindage.
2. Carte bouclier : Cette carte peut être activée au début ou à la fin d'un tour et elle permet de rajouter un blindage supplémentaire à n'importe quel navire.
3. Carte contre-attaque : Cette carte peut être activée lors qu'un pion rouge est attaqué. Le pion attaqué ne subit pas de dégâts et c'est l'attaquant qui subit les dégâts à sa place.
4. Carte permutation : Cette carte peut être activée au début ou à la fin d'un tour et elle permet à deux pions (rouges ou bleus) d'échanger leurs positions sur le plateau.
5. Carte déplacement furtif : Cette carte peut être activée juste avant un déplacement. Le pion déplacé devient invisible pour l'adversaire durant le tour suivant. Si lors d'un déplacement d'un pion bleu, il croise sur son

chemin le navire invisible, celui-ci sera découvert et le pion bleu devra, bien sûr, s'arrêter.

Les cartes spéciales bleus :

1. Carte déplacement libre: Cette carte peut être activée juste avant un déplacement et permettra à un pion de se déplacer en diagonale durant un tour.
2. Carte mort subite : Cette carte peut être utilisée au début ou à la fin d'un tout, elle permet d'attaquer n'importe quel navire ennemi (excepté le cuirassé).
3. Carte renfort : Cette carte peut être utilisée au début ou à la fin d'un tout, elle permet de rappeler deux contre-torpilleurs détruits ou un blindé sur le plateau. Les navires rappelés doivent être déposer forcément sur la périphérie du plateau.
4. Carte Anti-blindage : Cette carte peut être activée au début d'un tour, elle permet de rendre, durant toute la partie, un contre-torpilleur capable de détruire un blindé en un seul coup.
5. Carte déplacement multiple : Cette carte peut être activée au début d'un tour, elle permet d'effectuer trois déplacements au lieu de deux.

Remarque : chaque carte spéciale est utilisable qu'une seule fois durant la partie.