



XXI^{ème}

Claude Frigiotti

hasard
raisonné

2 à 4 pers.

Les Bateaux

- à partir de 6 ans
- durée : env. 20 min

Voici un jeu récent, inventé par Claude Frigiotti, où chacun-e devra jouer les pirates et aller à l'abordage des bateaux adverses.

Nous en présentons ici une version légèrement modifiée par nos soins.

matériel

- 1 plateau de 7 x 7 cases.
- 1 dé à 6 faces.
- 12 bateaux de quatre couleurs différentes (3 bateaux par personne).
- 36 pièces 'marchandise'.

attention : les pièces 'marchandise' doivent pouvoir s'empiler les unes sur les autres et être empilées sur les bateaux. Des jetons de 2 tailles (grande pour les bateaux, petite pour les marchandises) peuvent facilement remplir cette condition. Les pièces bateaux doivent tenir sur les cases du jeu.



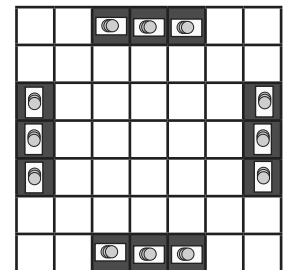
but du jeu

Couler les bateaux des adversaires en leur prenant leurs marchandises.

position de départ

Chacun-e choisit une couleur et place ses 3 bateaux sur les 3 cases qui constituent son port.

Chaque bateau est chargé de 3 marchandises.



déroulement de la partie

déplacement des bateaux

A son tour de jeu, on lance le dé et on déplace un de ses bateaux (au choix) d'un nombre de cases égal à celui du dé, **dans n'importe quelle direction sur les cases** (en avant, en arrière, sur le côté) **mais jamais en diagonale**.

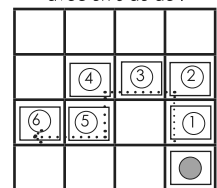
Il est possible, au cours d'un même déplacement de changer de direction (*voir schéma ci-contre*), mais il est interdit de revenir sur sa case de départ ou sur une case sur laquelle on vient de passer.

Tout déplacement d'un bateau depuis son port doit obligatoirement se terminer en mer.

Il est interdit de sauter par-dessus un bateau, quel qu'il soit.

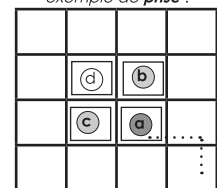
Il est interdit d'aller dans le port d'un adversaire

exemple de déplacement possible avec un 6 au dé :



Si le dé indique 5 : c'est la 'tempête' et **tous les bateaux en mer** (situés en dehors de leur port) **perdent immédiatement une marchandise** (même les bateaux du joueur ou de la joueuse qui a joué le 5). Ces marchandises sont définitivement éliminées du jeu. Le joueur ou la joueuse déplace ensuite un de ses bateaux de 5 cases.

exemple de prise :



en terminant son parcours ainsi, le bateau a peut prendre une cargaison sur le bateau b et une cargaison sur le bateau c.



prise de marchandises et élimination de bateaux adverses

Si un bateau vient se placer **sur une case adjacente et perpendiculaire** (jamais en diagonale) à un (ou plusieurs) bateau(x) adverse(s), il récupère une marchandise sur chacun de ces bateaux et la (les) charge sur lui.

Il n'y a pas de limite au nombre de marchandises accumulées sur un bateau.

Les bateaux stationnés dans leur port d'origine sont protégés et ne peuvent pas être déchargés de leurs marchandises, même en cas de 'tempête'. Dès qu'un bateau est vide, il est éliminé du jeu et mis de côté par le joueur ou la joueuse qui l'a coulé : ce bateau pourra lui rapporter 2 points en fin de partie (*voir ci-dessous*).

fin de partie

La partie est gagnée par celui ou celle qui a un ou plusieurs bateaux en jeu alors que tous les autres ont été éliminés.

On peut également raccourcir la partie en l'arrêtant lorsqu'il n'y a plus que 2 personnes avec un bateau chacune encore en jeu. Dans ce cas, on compte les pièces de chacun.e des 2 finalistes (1 point par marchandise restant sur ses bateaux et 2 points par bateau adverse coulé). Celui ou celle qui a le plus de points a gagné.

règle avancée

Voici une variante intéressante pour joueurs et joueuses plus âgé.es (à partir de 8 ans) :

le nombre indiqué par le dé peut être décomposé entre plusieurs bateaux.

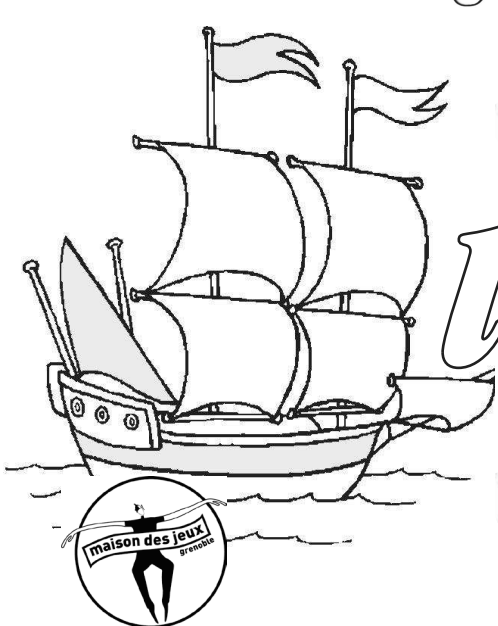
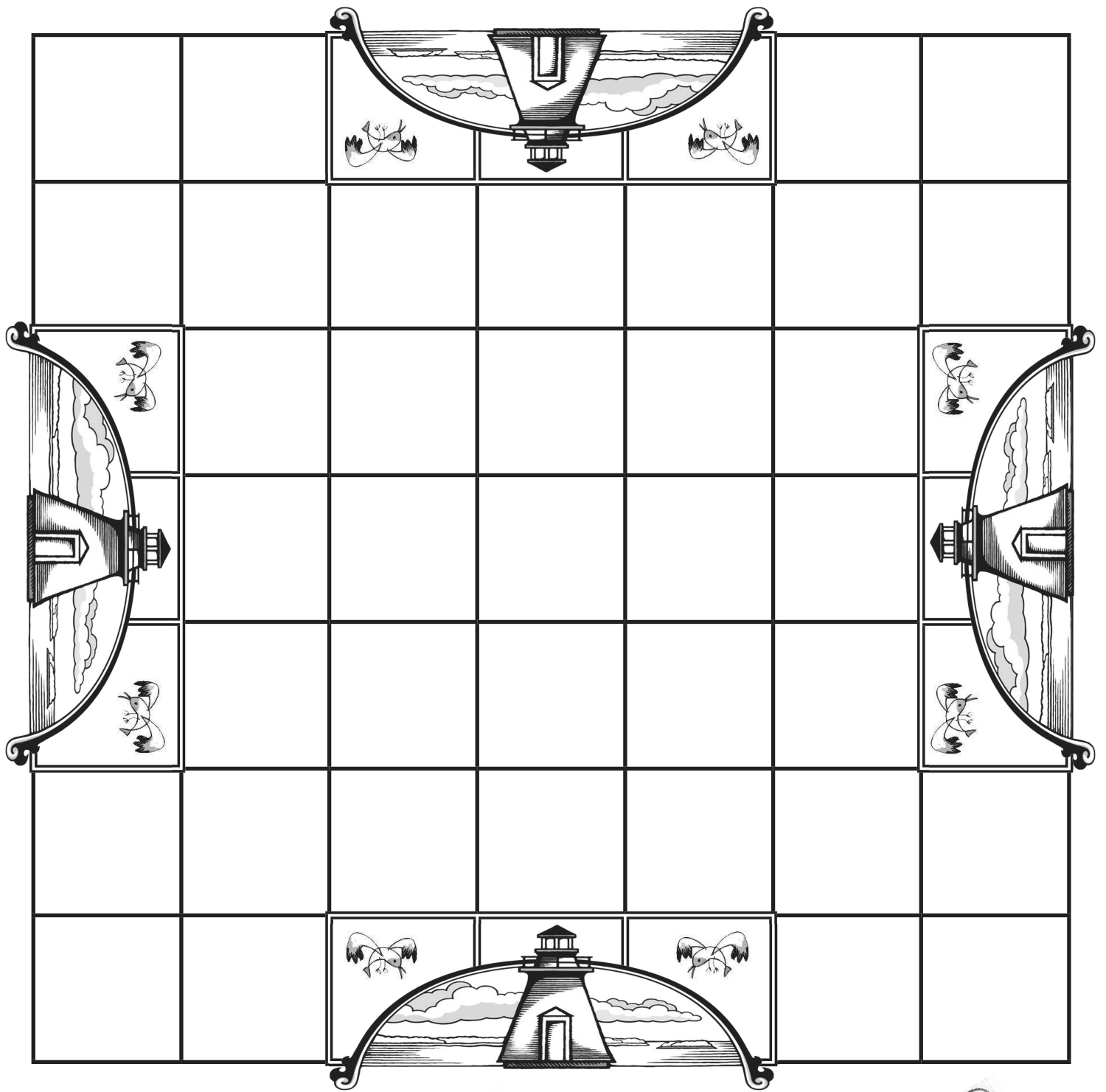
Par exemple, si le tirage du dé est 6, il y a 6 combinaisons possibles :
3+2+1 ou 2+2+2 ou 5+1 ou 4+2 ou 3+3 ou 6.

Il est ainsi possible d'avancer de 3 cases un 1^{er} bateau (*si à la fin de ce déplacement, ce bateau prend une marchandise sur un bateau adverse, il ne peut pas être de nouveau déplacé sur ce tirage*);

Puis d'avancer de 2 cases avec un 2^{ème} bateau (*si à la fin de ce déplacement, ce bateau prend une marchandise sur un bateau adverse, il ne peut pas être de nouveau déplacé sur ce tirage*).

Le 3^{ème} bateau sera obligatoirement déplacé d'1 case.





les Bateaux