

# Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles

## La Règle « Escadres »

### Introduction et principes de base

« Escadres » est une règle avec une base simple où chaque joueur joue une flotte composée d'un certain nombre de navires, déterminés soit selon un scénario, soit selon les listes de l'annexe C. Des éléments complémentaires sont donnés dans les différentes annexes.

### Matériel nécessaire

- Une table de jeu présentant des hexagones, avec éventuellement des îles et autres caractéristiques.
- Des dés normaux
- Des modèles de navires qui doivent être soclés pour tenir sur 2 hexagones contigus
- Les fiches de ces navires selon l'annexe A, remplies selon les données de l'Annexe C.
- Des jetons selon l'annexe D.
- Des pions portant chacun le nom d'un des navires ou un autre système d'identification.

### Déploiement et victoire

La première question est de déterminer le sens du vent. En jeu de base, le vent est fixe et moyen. On verra les variations et leurs effets dans les modules complémentaires. Si l'on joue un scénario préparé, tout ceci doit être prévu. Sinon, les joueurs se mettent d'accord.

Ensuite l'on installe les navires au choix des 2 joueurs par accord réciproque ou selon le scénario. Chaque navire est placé à cheval sur 2 hexagones.

La victoire est prévue soit dans le scénario (par exemple un objectif à prendre et à tenir) ou par accord entre les joueurs. Sinon, on considère qu'un camp qui a perdu plus de la moitié de ses navires à la fin de son tour de jeu a perdu.

### Tour de jeu.

On place dans un sac les jetons contenant le nom de chaque navire. Quand on tire son nom, le navire peut jouer. Le tour de chaque navire comporte :

- Détermination du déplacement possible selon l'orientation et le vent
- Déplacement du navire
- Tir et Résolution des pertes

Tout doit être joué avant de passer au navire suivant.

Quand tous les navires ont joué : Mouvements de dérive et remise des jetons dans le sac.

### Mouvement.

#### **Vitesse = nombre d'hexagones**

La vitesse maximale possible est indiquée sur la fiche du navire. Le mouvement maximum possible selon le vent est :

A = Au largue	B = Arrière	C = Au près	D = Face
maximum	-1 hexagone	/2 arrondi au dessus	0

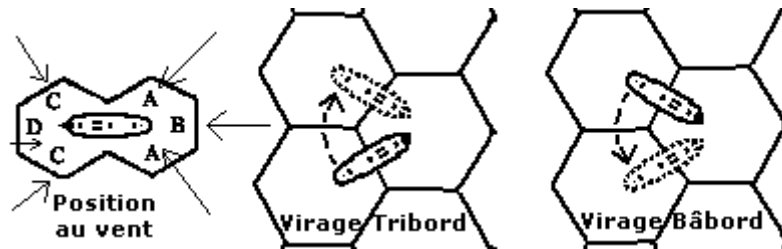
Cette capacité de mouvement est déterminée pour le tour entier au début du mouvement (et donc ne change pas ensuite même si l'effet du vent varie. Un navire avec un mouvement de 0 est bloqué jusqu'à une dérive.

## Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles

Aucun navire n'est obligé de faire quelque mouvement que ce soit, même s'il en a la capacité. Si le navire est bloqué et ne peut bouger à cause de la position des différents navires AU MOMENT PRECIS où il joue (et même si un autre navire peut lui libérer le passage en jouant plus tard le même tour) il ne bouge pas. Un navire qui n'utilise aucun de ses pas de mouvement est marqué d'un jeton « stoppé » qui reste pour le tour suivant.

### Virages

Pour tourner, on décale la partie arrière d'un hexagone vers la droite ou la gauche, ce qui compte comme un « pas » (un point) de mouvement. Le nombre maximal de virages que peut faire un navire est fixé par les listes. Un navire qui a un jeton « stoppé » du tour précédent doit faire au moins 1 hexagone tout droit avant de faire un virage, sauf par dérive.



### Dérive

En fin de tour pour chaque navire qui n'a pas bougé (marqué par un jeton « stoppé ») on lance un dé : 1-2-3= rien ; 4-5-6= dérive.

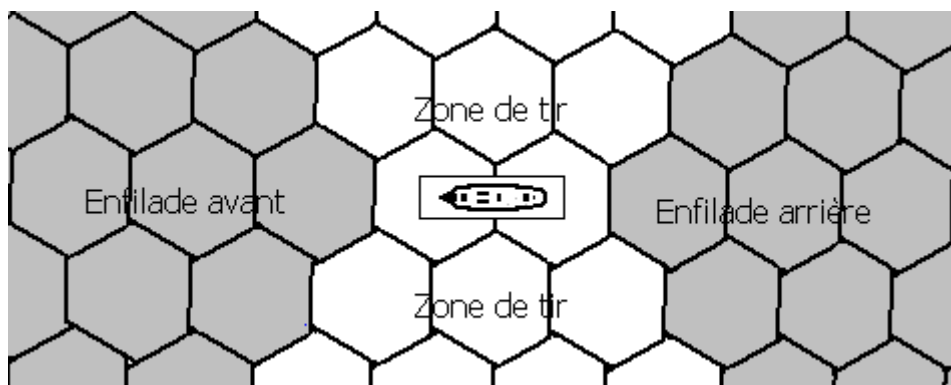
Dérive = déplacement d'au moins 1 partie du navire (avant, arrière ou les 2 au choix du joueur) de 1 hexagone dans le sens du vent.

### Hexagone occupé

Si un navire veut entrer dans un hexagone occupé par un navire ou la terre, il s'arrête juste AVANT. (Pas de dégât en jeu de base).

### Combats

Tous les combats sont faits par des tirs au canon. Pour tirer, il faut avoir un ennemi dans sa zone de tir. Les hexagones occupés par des amis sont impassables pour le tir.



On compte le nombre d'hexagones entre le navire tirant et la cible, sans compter ni le tireur ni la cible, que l'on enlève de la puissance restante. Le résultat est le nombre de dés à lancer.

## Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles

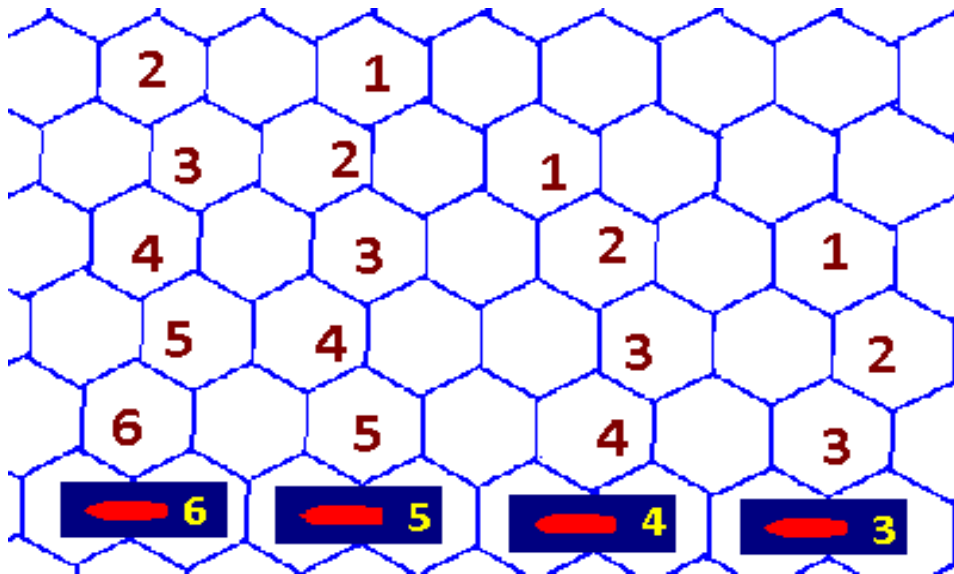
1	2	3	4	5	6
Raté		Perte en puissance		Perte équipage	
				Coup critique (*)	

(\*) Pour chacun de ces « 6 », on relance un dé :

1	2	3	4	5	6
2 puissance		2 équipage		Incendie	
				Gros critique	

Si on a un gros critique, on relance encore un dé :

Dé	Résultat
1	Explosion : perte 1d6 puissance + 1 incendie
2	Voie d'eau majeure : perte 1d6 équipage
3	Mâture : perte 1 de vitesse (permanent)
4	Barre : perte 1 virage (permanent)
5	Échouage ou voiles masquées : prochain mouvement ramené à 0
6	Explosion majeure : relancer 1 dé : si 1, 2 ou 3 = perte 2d6 puissance + 1d3 incendies ; si 4, 5 ou 6 = Explosion de la Soute : navire explose



### Tir d'enfilade.

Si le tireur est entièrement dans la zone d'enfilade de la cible, il a 1/3 de dés de plus arrondis au dessus.

### Tir sur un navire bas.

Un vaisseau (2 ou 3 ponts) qui tire sur un navire à 1 pont (Frégate, Razé ou plus petit) a 1 dé de moins.

### Entraînement

Si l'équipage est mieux ou moins bien entraîné, c'est marqué sur la feuille par un +1 ou -1 (voire +2 – exceptionnel – ou -2). Cela compte en nombre de dés lancés au tir mais aussi pour éteindre un incendie ou pour des réparations (règles optionnelles).

## **Escadres : Règle de jeu d'histoire naval pour la marine à voiles**

### **Marquage des pertes**

Pour chaque perte, on noircit la case correspondante de la feuille du navire. Quand un navire n'a plus de point de puissance ou plus de point d'équipage, il est compté hors de combat. Il doit amener son pavillon et se rendre. A partir de ce moment, on ne lui tire plus dessus. Ce qui suit est vu plus loin. Attention : les dégâts de puissance (ou d'équipage) en excès sont perdus.

### **Compléments**

#### **Incendie et lutte contre les incendies**

Les incendies étaient fréquents. Quand un critique indique un ou plusieurs incendies, on les marque à côté du navire. En fin de tour, on lance un dé de dégâts pour chaque incendie (comme un tir). Si le navire existe encore, on lance un d6 pour chaque incendie : le feu est éteint sur un 4 ou plus, les effets de l'entraînement jouant en + ou - mais un 1 est toujours un raté.) Si les dégâts de l'incendie détruisent le dernier point de puissance ou de coque (voir plus loin), le navire explose et il est retiré du jeu (avec des dégâts pour les navires avoisinants).

#### **Navire hors de combat par perte d'équipage**

Si le navire n'a plus de case d'équipage, il n'a plus assez de personnel pour naviguer et combattre. Il reste simplement sur place et dérive jusqu'à sortir du champ de bataille où il est retiré du jeu. S'il lui reste des points de puissance et pas d'incendie, il ne risque rien.

En revanche, un navire avec un incendie à bord qui n'a plus d'équipage pour le combattre brûlera jusqu'à exploser. De même, un navire avec d'autres dégâts « réparables » les conservera.

#### **Navire hors de combat par perte de puissance**

Un navire qui n'a plus de puissance ne combat plus. A partir de là, on compte les points de coque (égaux à sa puissance initiale divisée par 2 arrondi au supérieur). Ces points peuvent être perdus peu à peu, par les voies d'eau consécutives au combat ou, pire, par incendie.

- Pour prendre en compte les voies d'eau, on lance 1d6 à chaque tour : 6 signifie entrée d'eau, et l'on enlève 1 point. Après le dernier point, le navire coule. En cas de petit navire (20 canons ou moins) ou d'entraînement « Mauvais », ce sera 5 ou 6. En cas de tempête, c'est un point de moins (5 ou 6, 4, 5 ou 6 pour petit navire).
- S'il y a un incendie à bord, on applique le système ci-dessus, cumulativement au test de voie d'eau. S'il reste de l'équipage, celui-ci peut tenter d'éteindre les incendies. Si le dernier point de coque est enlevé par un incendie, le navire explose ; si c'est par une entrée d'eau, il coule et noie les incendies...

Un navire qui coule ou explose est retiré du jeu. En revanche, tant qu'il reste sur la table, c'est une épave qui dérive.

#### **Navire qui explose**

Un navire qui explose projette des débris enflammés dans toutes les directions. Tous les navires pour lesquels on peut tracer une ligne directe à travers des hexagones non occupés subissent un tir avec un nombre de dés égal à sa puissance initiale divisée par le nombre d'hexagones qui les séparent, celui de la cible y compris, arrondi en dessous.

1	2	3	4	5	6
Rien	Incendie	Perte en puissance		Perte équipage	Coup critique