

MÂTS

EXEMPLE D'UNE PARTIE

Début de la partie, le cache est enlevé. Le joueur blanc est le joueur 1 pour le 1^{er} mouvement



Début du premier croisement...

MOUVEMENT 1

Avance automatique du joueur blanc (tous les pions blancs avancent d'une position)



Avance choisie du joueur blanc (pose des pions eau)



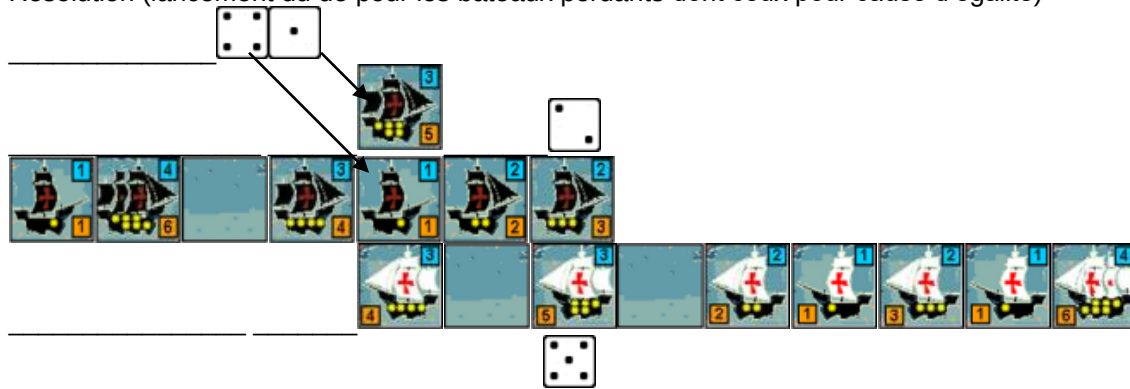
Avance choisie du joueur noir



Lancer de dé pour chaque affrontement



Résolution (lancement du dé pour les bateaux perdants dont ceux pour cause d'égalité)



Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur noir devient joueur 1

MOUVEMENT 2

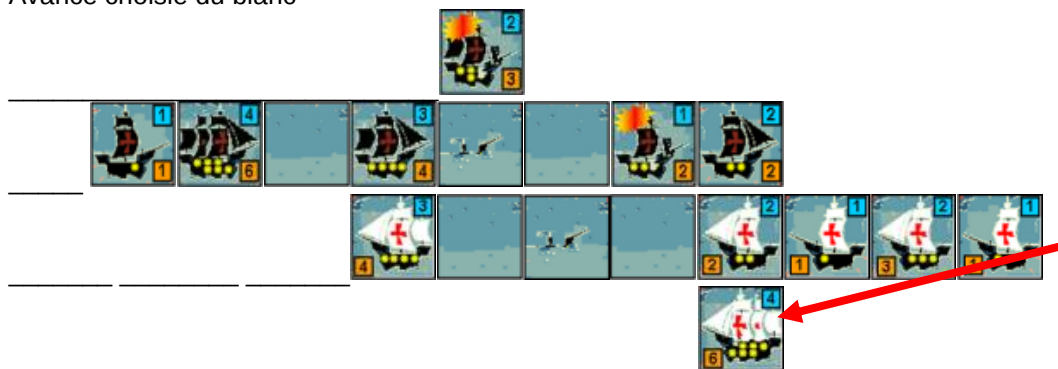
Avance automatique du joueur noir (tous les pions noirs avancent d'une position)



Avance choisie du noir



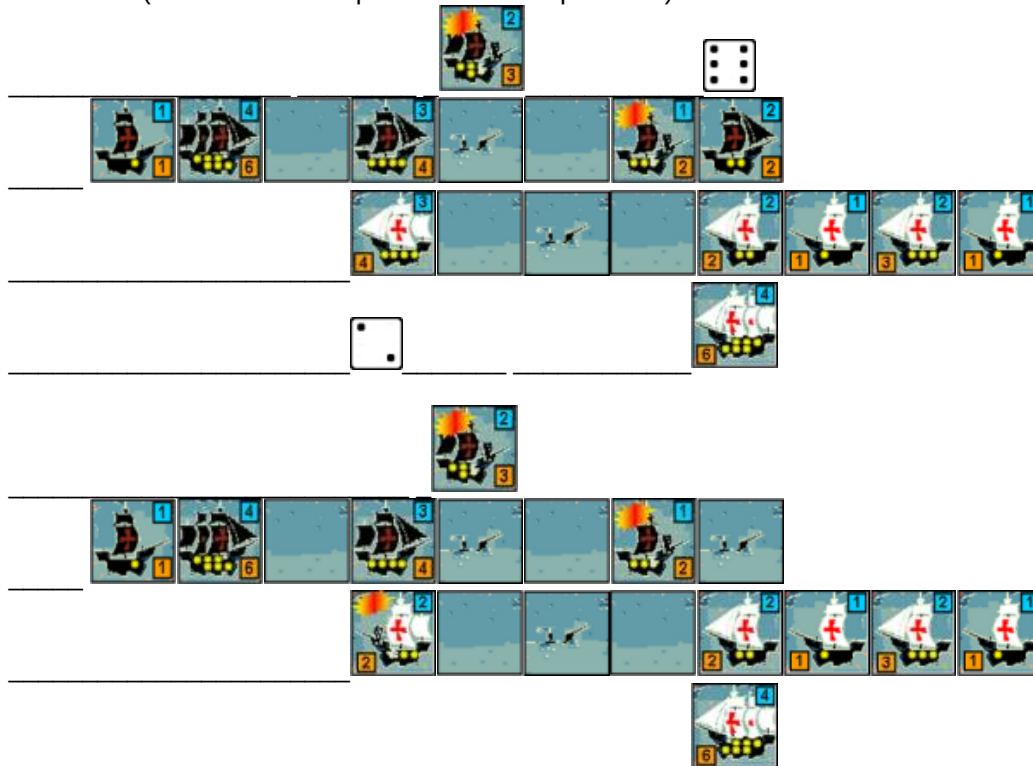
Avance choisie du blanc



Lancés de dé pour chaque affrontement



Résolution (lancement du dé pour les bateaux perdants)



Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur blanc redevient joueur 1

MOUVEMENT 3

Avance automatique du joueur blanc



régression

déjà touché (lancer de dé inutile)



Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur noir devient joueur 1

MOUVEMENT 4

Avance automatique du joueur noir



Avance choisie du joueur noir



Avance choisie du joueur blanc



Affrontement



Résolution (lancer dé inutile)



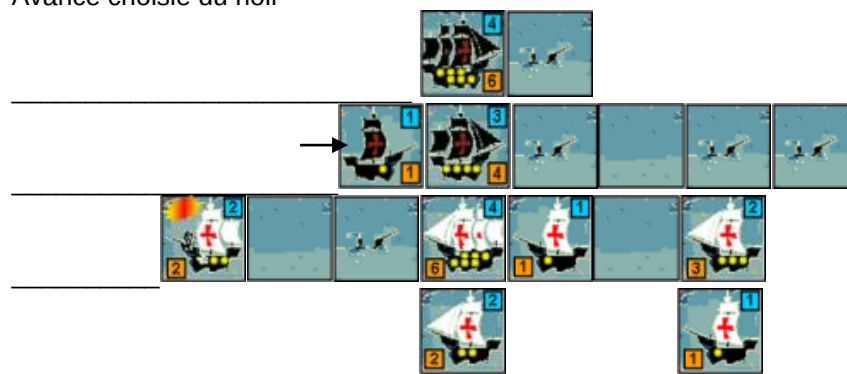
Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur blanc devient joueur 1

MOUVEMENT 5

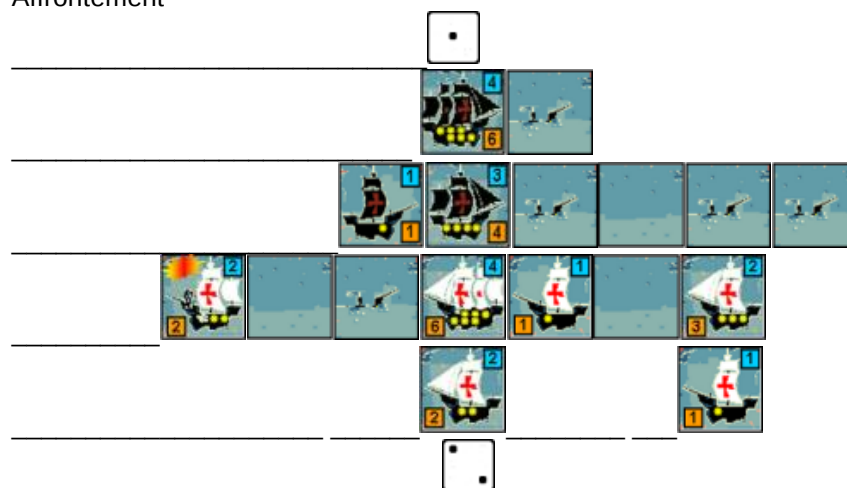
Avance automatique du joueur blanc

Avance choisie du blanc : le blanc choisi de ne pas avancer

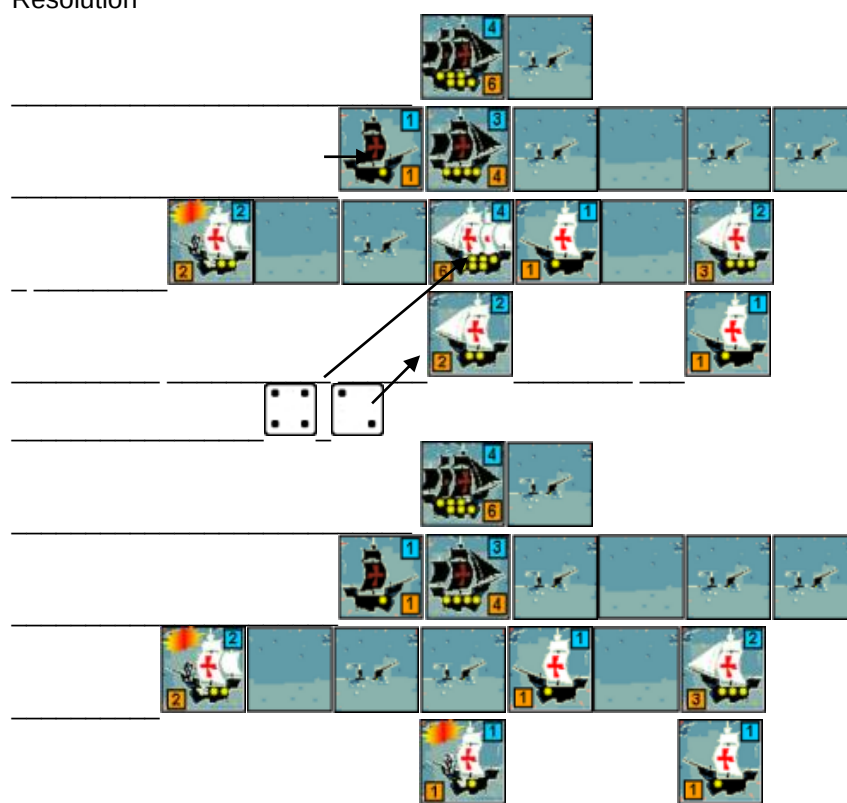
Avance choisie du noir



Affrontement



Résolution



Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur noir devient joueur 1

MOUVEMENT 6

Avance automatique du joueur noir

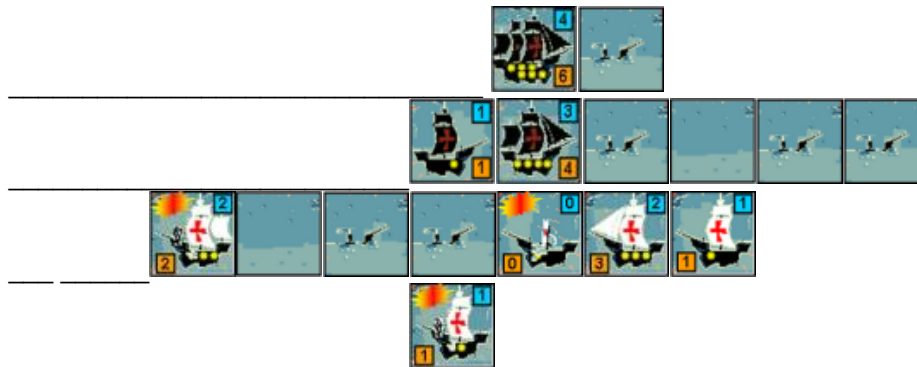
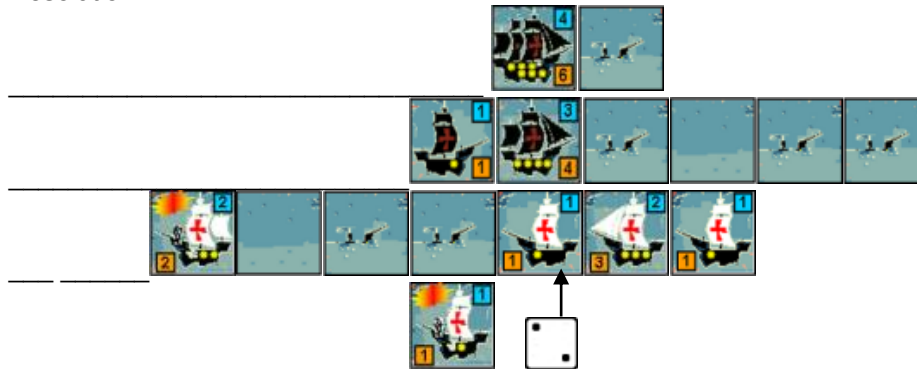
Avance choisie du joueur noir : impossible d'avancer un des bateaux noirs

Avance choisie du joueur blanc (le dernier bateau ayant avancé, celui en double-file revient à la corde)



Affrontement : lancer de dé inutile, le blanc perd contre les deux noirs

Résolution

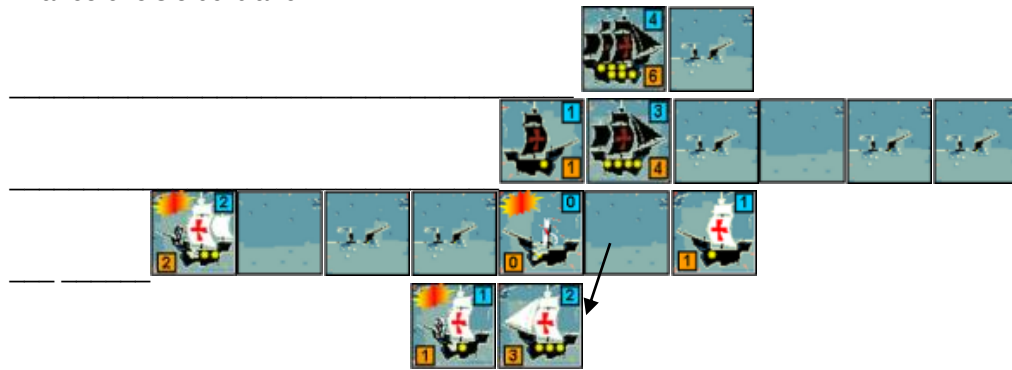


Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur blanc redevient joueur 1

MOUVEMENT 7

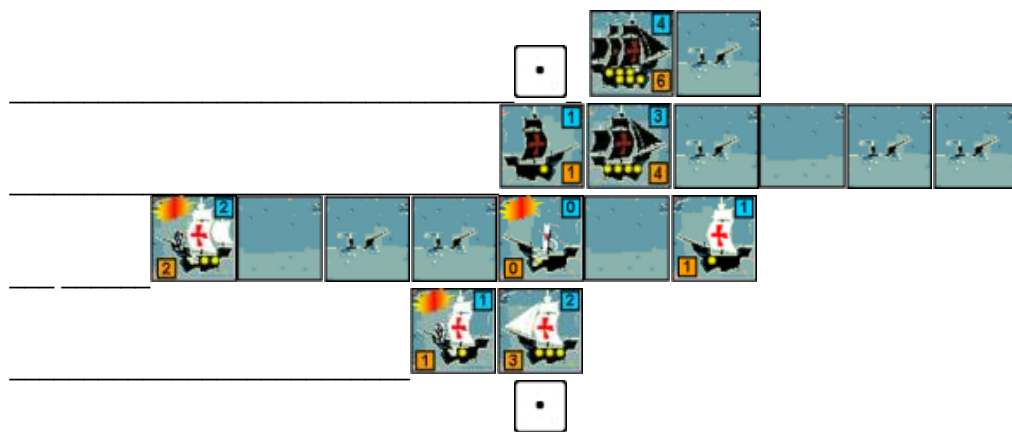
Avance automatique

Avance choisie du blanc

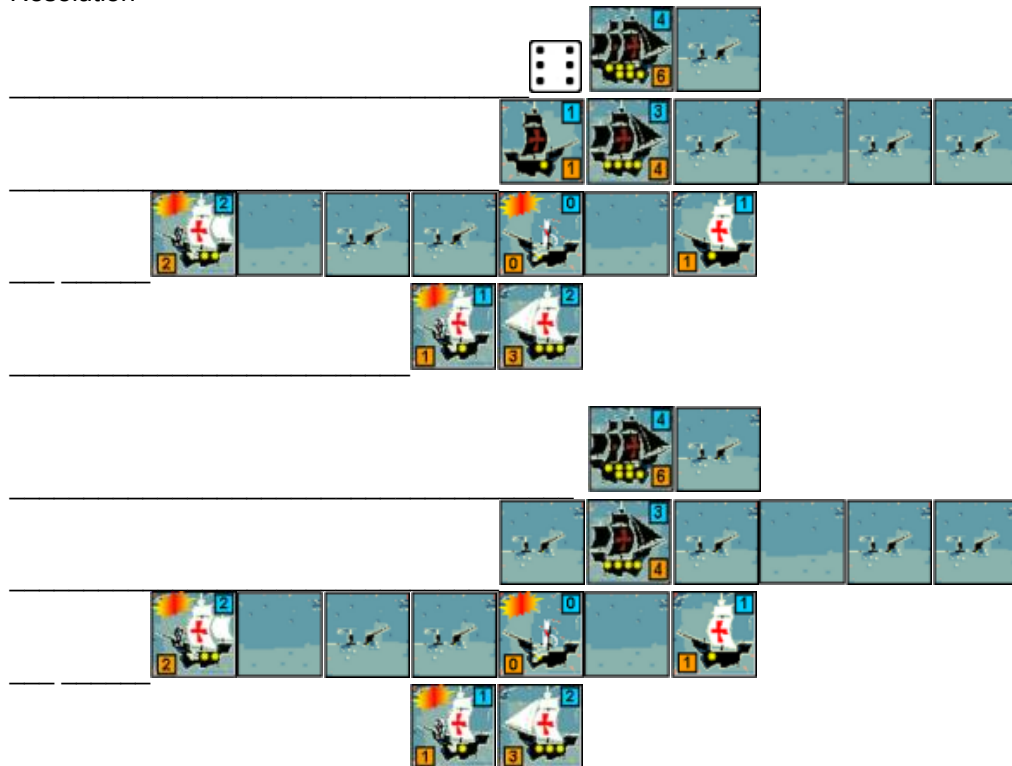


Avance choisie du noir : pas d'avance possible

Affrontement



Résolution



Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur noir redevient joueur 1

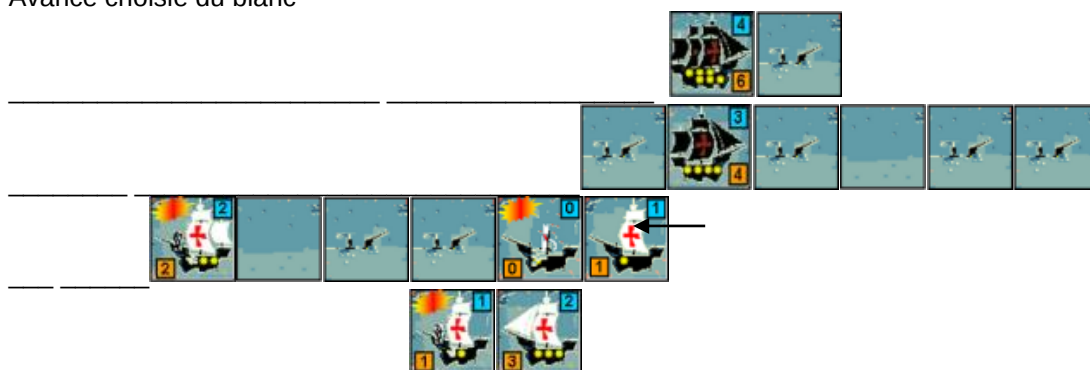
MOUVEMENT 8

Avance automatique



Avance choisie du noir (pas d'avance possible)

Avance choisie du blanc



Affrontement : pas d'affrontement

Fin de la phase, pour la phase suivante, le joueur blanc redevient joueur 1

MOUVEMENT 9

Avance automatique : les colonnes se sont complètement croisées...



Fin du premier croisement

Les joueurs récupèrent leurs bateaux (entiers et touchés) et reconstituent une colonne en cachette de l'adversaire

Le cache est enlevé, les deux joueurs lancent le dé. Le joueur noir a le chiffre le plus élevé, il devient joueur de cette première série de phase



Début du deuxième croisement...