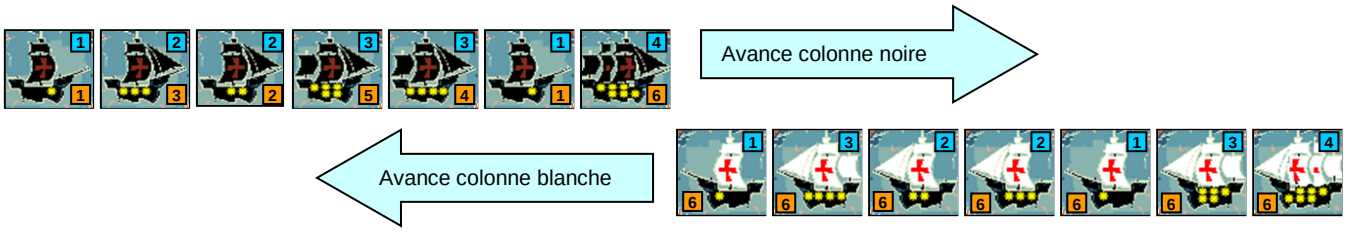
MÂTS – Les règles

PRINCIPE

Deux colonnes de navires s'affrontent lors de leurs passages bord à bord. Le joueur qui a éliminé tous les bateaux adverses, gagne la partie.

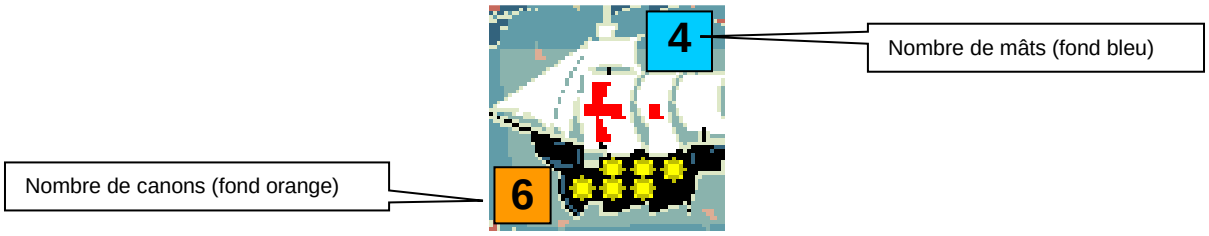


LE MATÉRIEL

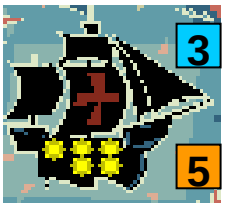
UN DÉ à six faces (noté D6 par la suite)

LES PIONS BATEAUX

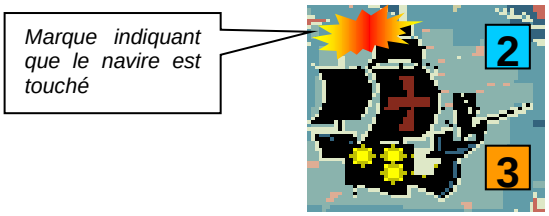
Chaque bateau est caractérisé par le nombre de ses mâts et le nombre de ses canons. Le nombre de mâts conditionne sa possibilité de déplacement, le nombre de canon sa puissance de feu.



Le pion-bateau a deux faces. Une face représente les caractéristiques initiales, l'autre les possibililtés restantes après avoir été touché.



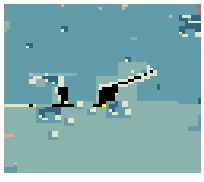
Face **initiale**



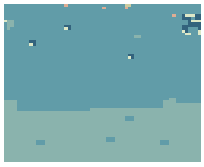
Face « **touché** »

LES AUTRES PIONS

Les pions « épave » remplace un bateau coulé.

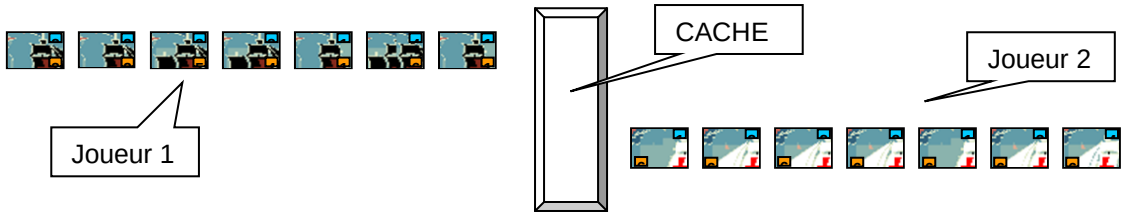


Le pion « eau » utilisé pour « boucher les trous » dans la colonne.



PLACEMENT DE DÉPART

Chaque joueur dispose de 7 pions-bateaux. Il constitue sa colonne en plaçant ses pions l'un derrière l'autre sur une seule colonne, dans l'ordre de son choix en cachette de son adversaire.



Quand les joueurs sont prêts, le cache est enlevé et les colonnes sont mises face à face avec un léger décalage latéral.

DÉROULEMENT DU JEU

GÉNÉRALITÉS

Les colonnes avancent, glissent l'une bord à bord avec l'autre et s'affrontent. Lorsque les deux colonnes se sont complètement croisées, chaque joueur récupère ses navires restants et, en cachette de son adversaire reforme avec ceux-ci une nouvelle colonne (comme à la mise en place du jeu, mais avec les seuls bateaux restants).

Le jeu est donc divisé en CROISEMENTS successifs de colonnes.
Chaque croisement est subdivisé en une série de 4 phases : avance automatique, avances choisies (1 par joueur) et affrontement. Ces séries de 4 phases se succèdent jusqu'à ce que le croisement des colonnes soit totalement réalisé.

A chaque démarrage de croisement, lorsque les colonnes sont prêtes et visibles de l'adversaire, chacun des joueurs lance le dé à six faces (D6). Celui qui fait le score le plus élevé commence (en cas d'égalité, on relance le dé). Il sera le joueur 1 (J1) dans la **première** série des phases ci-après et l'autre le joueur 2 (J2)

PHASES DU CROISEMENT

Phase 1- Le joueur 1 (J1) procède à l'avance automatique de ses navires : il avance tous ses pions d'**une** position par rapport à la colonne adverse.
À l'issue de cette phase, si les colonnes se sont complètement croisées, le CROISEMENT est, par définition, terminé.

Phase 2- Si c'est possible, le joueur 1 (J1) peut procéder ensuite à l'avance choisie : il avance, en respectant les règles décrites plus loin, un de ses bateaux (cette phase est facultative).

Phase 3- Si c'est possible, le joueur 2 (J2) peut également procéder à une avance choisie : il avance, en respectant les règles décrites plus loin, un de ses bateaux (cette phase est facultative).

Phase 4- Résolution de l'affrontement entre les navires qui sont bord à bord.

Les 4 phases ci-dessus sont reconduites jusqu'au croisement complet des colonnes, mais **le joueur 2 devient le joueur 1** et inversement. Bref, les joueurs débutent la série de phases à tour de rôle.

AVANCE AUTOMATIQUE

L'avance automatique de la colonne est obligatoire et se fait toujours une seule et même direction, contraire à celle de l'adversaire (réalisation du croisement). Cette avance n'est faite que par le seul joueur qui commence la série des phases.
L'avance automatique consiste à avancer tous les pions (bateau, épave, eau) de sa colonne d'1 position, y compris les pions en « double-file » (cf. plus loin).

AVANCE CHOISIE

L'avance choisie se fait dans la même et seule direction contraire à celle de l'adversaire. Cette avance est faite d'abord par le joueur ayant procédé à l'avance automatique, puis par l'autre joueur.
Le premier joueur choisit celui de ses bateaux qu'il souhaite avancer et le déplace d'un nombre de positions égales au maximum à son nombre de mâts. Le deuxième joueur procède alors de la même façon.

Règles de déplacement :
Si le navire arrive à une position déjà occupée par un de ses bateaux ou une épave, il se place en « double-file ».
S'il arrive à une position occupée par un pion « eau », ce dernier est retiré de la colonne et le bateau le remplace.
Limitation pour ce déplacement choisi :

- un bateau qui a sur son côté un navire ou une épave en double-file, ne peut pas être déplacé,
- un bateau ne peut pas être déplacé à une position située au-delà du dernier bateau ou épave de la colonne adverse,
- un bateau ne peut pas passer une position où un autre des ses bateaux est déjà en « double-file ».

Le pion « eau »

- le pion « eau » n'a pas d'autres fonctions que de faciliter le repérage des positions,
- le pion « eau » n'est jamais placé en « double-file »,
- si le déplacement du navire génère un « trou » (ou plusieurs) dans la colonne, sur la file de base, entre deux pions déjà en place ou entre un pion en place et pion déplacé, il est comblé par un pion « eau »,
- si le déplacement du bateau laisse en dernière position de la colonne un (ou des) pion « eau », celui-ci (ceux-ci) est retiré de la colonne.

AFFRONTEMENTS

À l'issue de ces déplacements, il y a affrontement sur toutes les positions où des bateaux adverses sont bord à bord. Chaque position est traitée indépendamment des autres Il peut y avoir les cas suivants :
- un bateau contre un bateau adverse (1 contre 1),
- un bateau « appuyé » par un bateau en « double-file » contre un bateau adverse unique (2 contre 1),
- un bateau « appuyé » par un bateau en « double-file » contre un bateau adverse « appuyé » également par un bateau en « double-file » (2 contre 2).

Résolution pour chaque position : chacun des joueurs lance 1D6 et ajoute le nombre de canons de son bateau et du bateau éventuellement en « double-file ». On compare les résultats. Le joueur qui a le chiffre le plus important gagne. Si les résultats sont égaux, les camps sont perdants.

Conséquence : le perdant lance 1D6 pour son bateau, puis, le cas échéant, pour son bateau en « double-file ». Un résultat de 1 à 3 indique que le bateau est touché, 4 à 6 indique que le bateau est coulé. Si un bateau est touché une seconde fois, il coule.

Lorsqu'un bateau est touché une première fois, le pion est retourné et le bateau continue avec des caractéristiques moindres en avance et puissance.
Lorsqu'un bateau est coulé, le pion bateau est remplacé par un pion « épave ». Ce pion continuera à avancer, porté par le courant, lors de l'avance automatique (le cas échant en « double-file »).

FIN DU CROISEMENT

Lorsque les colonnes se sont complètement croisées, on retire les épaves et pion « eau ». Chaque joueur reconstitue sa colonne avec les navires qui lui restent (les bateaux touchés restent en l'état et évidemment couleront s'ils sont touchés une seconde fois.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur n'a plus de bateau, il perd la partie. Le cas échéant, les deux joueurs peuvent perdre si dans un dernier affrontement les navires restant des deux camps sont détruits.

-/o\-