

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

**Ce rêve est devenu réalité !**

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# LES GRANDS AMIRAUX

## BATAILLE NAVALE

Pour 2 ou 4 joueurs

Le jeu des **GRANDS AMIRAUX** renouvelle et agrmente considrablement la classique bataille navale qui a si souvent meubl les loisirs d'coliers et fait les dlices de ceux qui ont, en eux, l'amour de la mer et la passion des combats o l'esprit tactique l'emporte sur la fortune des armes.

**LES GRANDS AMIRAUX** est un jeu mobile qui oblige les joueurs à dplacer opportunment les navires de leur flotte de guerre pour engager des combats singuliers et oprer des prises spectaculaires.

Chaque partie, bien jouue, est un feu roulant de combinaisons o se donnent libre cours la subtilit et l'intelligence des joueurs, l'tonnement admiratif ou critique des spectateurs tout aussi intresss que les acteurs par la prparation des coups au but et leur ralisation.

## LES FLOTTES

Deux flottes sont mises en prsence : une **Blanche** et une **Rouge**.

Chaque flotte est composee de 32 pices classes par valeur dcroissante suivante :

1 Grand Amiral	
1 Porte-avions	Force 6
2 Porte-hlicopteres	» 5
3 Croiseurs	» 4
4 Destroyers	» 3
5 Escorteurs	» 2
6 Sous-marins	» 1
5 Mines marines	○
5 Dragueurs de mines	●

32 pices

## PRPARATION

Chaque joueur met en place sa flotte sur l'chiquier dans la partie qui lui rservue. La disposition stratgique de ses pices est primordiale : elle conditionne la tactique l suivre et a une influence dterminante sur l'issue de la partie. Il faut donc y apporter beaucoup d'attention.

L'adversaire ne doit pas avoir connaissance de la valeur des navires qu'il va combattre : chaque joueur oriente donc ses pices, faces chiffrees, vers soi.

Seul le navire « **Grand Amiral** » est visuellement rparable.

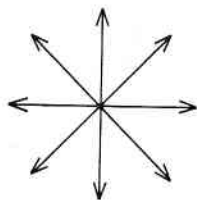
## Les mines, une fois posées, ne peuvent plus être déplacées.

Ce sont les seules pièces qui ne soient pas mobiles.

Les cases constituant les deux rangs du milieu du tableau ne doivent pas être occupées au départ. Elles le seront, bien sûr, en cours de partie puisqu'elles servent de goulet par où passent les navires attaquants.

Aucun navire ne doit occuper les cases marquées par des îles.

## BRANLE-BAS

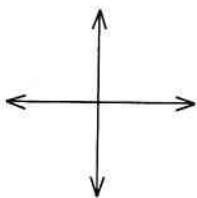


Sens de la marche  
des pions

### Les « Blancs » jouent les premiers.

Chaque joueur, à tour de rôle, déplace une pièce à la fois dans la direction de son choix.

Il avance, case par case, vers l'adversaire ou recule de la même façon, si telle est sa tactique.



Sens de marche  
du « Grand Amiral »

Le « **Grand Amiral** » est déplacé transversalement ou verticalement. Jamais diagonalement.

## ATTAQUES

Les attaques ne sont jamais obligatoires ; elles sont laissées à l'initiative des joueurs, même quand deux navires viennent au contact.

Le navire attaquant n'est pas nécessairement le gagnant du combat qui s'ensuit :

Il peut sauter sur une mine qu'il attaque aveuglément.

Il peut tomber sur plus fort que lui.

### Les attaques sont de deux sortes :

- soit qu'elles provoquent le **combat singulier** ;
- soit qu'elles visent la **destruction** de pièces adverses.

## COMBAT SINGULIER

En combat singulier, la valeur des pièces est primordiale :

**La mine** : détruit tout sauf le dragueur de mines.

**Le dragueur de mines** : détruit la mine — Est détruit par toutes les autres pièces.

**Le porte-avions** détruit tout sauf la mine.

Le « **Grand Amiral** » (pièce maîtresse) supérieure à toutes en attaque ; inférieure à toutes en défense.

Pour provoquer un combat singulier, le joueur peut déplacer sa pièce d'une case dans n'importe quel sens : (Dans ce seul cas particulier, le « **Grand Amiral** » a la même possibilité).

Si l'attaquant estime que son navire est supérieur au bâtiment visé, il pose sur la case occupée par l'adversaire, sa propre pièce.

Il en annonce la force.

Son adversaire fait de même.

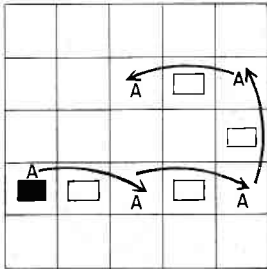
La plus forte l'emporte et la pièce gagnante occupe la case de la perdante qui est éliminée du jeu.

Si les deux pièces sont identiques, elles se détruisent mutuellement et sont retirées de l'échiquier.

## DESTRUCTION

Il est également possible de détruire les navires adverses en les « sautant », comme aux Dames.

Dans ce cas, l'attaquant ne doit pas dévoiler la valeur de sa pièce qui peut éliminer, par ce moyen, un ou plusieurs navires plus importants que le sien, même le « **Grand Amiral** ».



Le **Rouge A** élimine  
4 **Blancs** au moyen  
d'un saut multiple.

Les sauts de destruction se font dans les colonnes ou les traverses (jamais en diagonale). Ils peuvent être multiples, pourvu qu'il n'y ait toujours qu'une case libre entre chaque pièce sautée.

Dans l'exemple que nous donnons ci-dessus, le « **Rouge** » fait quatre sauts de destruction qui lui permettent d'éliminer, sans coup férir, 4 navires ennemis. Mais il pouvait s'arrêter en route s'il estimait qu'en réalisant intégralement le coup... il risquait de sauter au passage sur une mine. En somme, **on n'est jamais obligé de prendre une pièce adverse à votre portée, ni d'engager un combat.**

## LE VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui réussit à détruire le navire « **Grand Amiral** » adverse.

Au cas, très improbable, où les deux pièces maîtresses resteraient seules en présence, il y aurait match nul.

## CONSEILS ET PRÉCISIONS

- On peut jouer à 4. En effet, le jeu des Grands Amiraux exige un effort constant de mémoire pour se souvenir de la valeur des pièces adverses qui ont combattu avec succès et de l'emplacement des mines sur lesquelles vos navires ont sauté. Aussi, avons-nous pensé pouvoir faire jouer deux équipes à un jeu qui, à priori, ne devrait mettre en présence que deux personnes.

Lorsque 4 personnes sont disponibles, on forme donc deux équipes. Dans l'équipe, la fonction de chaque joueur est différente mais complémentaire :

L'un est chargé du déplacement des pièces sur l'échiquier et particulièrement de la tactique à suivre.

L'autre fait le bilan des coups et en tire les conclusions pour la suite des opérations. Il peut d'ailleurs noter sur un « carnet de bord » toutes les indications qu'il juge utiles pour orienter les attaques.

Bien entendu, les partenaires agissent d'un commun accord mais, pour ne pas ralentir le jeu, il faut que leurs consultations soient rapides.

- Pour une bonne appréciation des opérations, il est conseillé aux joueurs de classer leurs « prises » sur les cases réservées à cet effet sur le tableau de jeu au lieu de les laisser en vrac sur la table.
- Ayez toujours présent à l'esprit que, quelle que soit l'attaque, vous pouvez sauter sur une mine. Repérez donc les pièces que l'adversaire ne bouge jamais et qui cachent sans doute des mines. La mine qui a détruit un bâtiment reste sur place. Par contre, si un dragueur de mines la fait sauter, elle doit être retirée du jeu.
- En cas de combat singulier, l'adversaire, nous l'avons dit, doit révéler, comme vous d'ailleurs, la force de son navire. Si l'issue lui est favorable, suivez mentalement l'évolution de son bâtiment pour aller éventuellement le combattre avec une pièce supérieure.