

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).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

MAKO[®] NAVAL

BUT DU JEU :

Faire traverser l'océan à son navire, et arriver sur le rivage d'en face avant les autres bateaux, en les coulant pour les retarder, et en gênant leur traversée.

LA BOITE COMPREND :

- 4 bateaux, qui avancent case par case dans n'importe quelle direction (avant, arrière, de côté ou en diagonale) et peuvent reculer (fig. 1).
- 1 dé, qui indique le nombre de cases où l'on doit poser une mine - les mines sont envoyées en droite ligne, dans n'importe quelle direction, diagonales comprises - (fig. 2).
- 120 mines, soit 30 par navire.

1. PARTIE A 3 OU 4 JOUEURS :

Chaque bateau se place sur son port de départ, de sa couleur (fig. 3). Il doit arriver jusqu'à l'une des 11 cases de la même couleur qui se trouvent sur le rivage d'en face. **ON JOUE A TOUR DE ROLE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.** Quand c'est à son tour de jouer, le joueur avance son bateau d'une case dans la direction de son choix, puis il jette le dé qui lui indiquera à quelle distance il doit mouiller une mine. La mine, qui doit être de la même couleur que le bateau, doit être placée au nombre de cases indiqué par le dé, dans n'importe quelle direction, au choix du joueur, à partir de l'emplacement de son bateau.

- Si la mine arrive sur une case vide, elle y reste en place :
 - un bateau adverse ne pourra pas passer par cette case
 - le bateau de la même couleur que la mine pourra passer par cette case et **RECUPERER SA MINE PAR LA MEME OCCASION.**
- Si la mine arrive sur un autre bateau, celui-ci est touché et retourne aussitôt à son port de départ. La mine reste cependant en place et le joueur vainqueur **REJOUE AUSSITOT**, en avançant son bateau d'une case et en lançant le dé à nouveau.
- Le joueur ne pose pas sa mine dans les cas suivants :
 - si toutes les cases, à la distance indiquée par le dé, et dans toutes les directions, sont déjà minées
 - si dans les seules directions libres, la distance indiquée sort du plateau du jeu.

UN JOUEUR A LE DROIT DE PASSER SON TOUR MAIS SANS ENVOYER DE MINE.

Le premier navire qui arrive sur le rivage, qui est en face de son port de départ est le gagnant (fig. 4). Ses mines restent en place. Celui qui restera seul en course sera le perdant.

2. PARTIE A 2 JOUEURS :

Il existe 3 façons de jouer :

A - la plus amusante : chaque joueur choisit deux bateaux et joue à chaque fois avec l'un ou l'autre de ses bateaux. **LES MINES POSEES PAR L'UN PEUVENT ALORS ETRE RECUPEREES PAR L'AUTRE.**

B - la plus longue : chaque joueur ne joue qu'avec un seul bateau, et les 2 joueurs partent l'un en face de l'autre.

C - la plus rapide : procéder comme indiqué en (B) mais ne jouer que dans la partie limitée par les traits plus gras (fig. 5).

REMARQUE :

Il peut arriver qu'un joueur n'ait plus de mines. Il continue d'avancer son bateau sans jeter le dé, et s'efforce d'aller repêcher des mines qu'il a déjà mouillées.

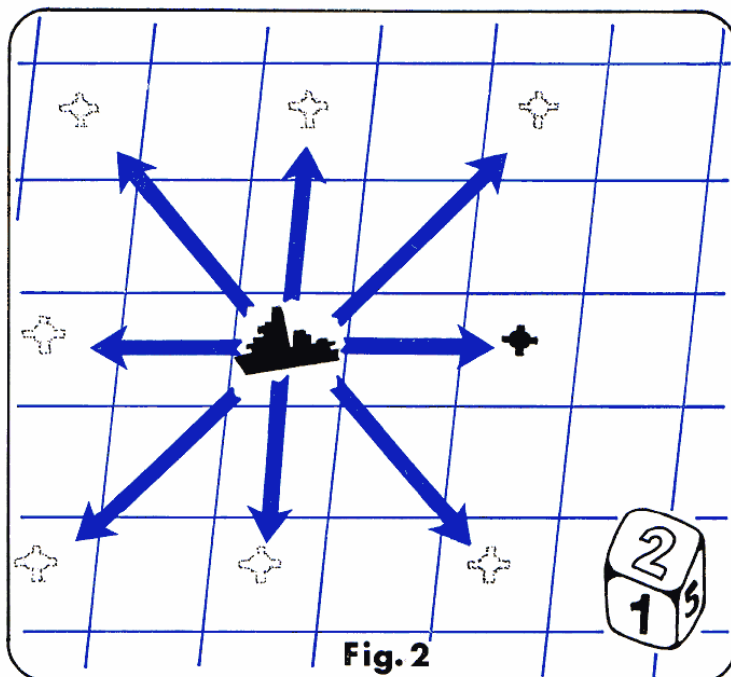


Fig. 2

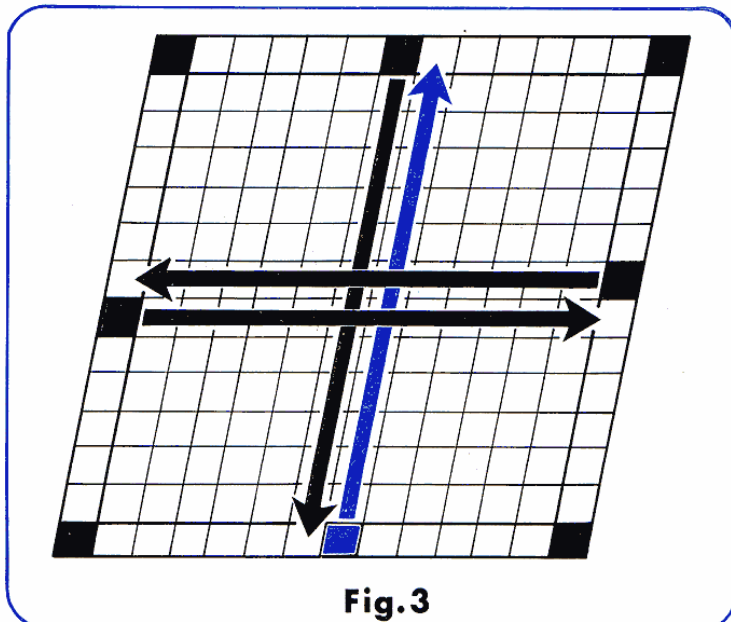


Fig. 3

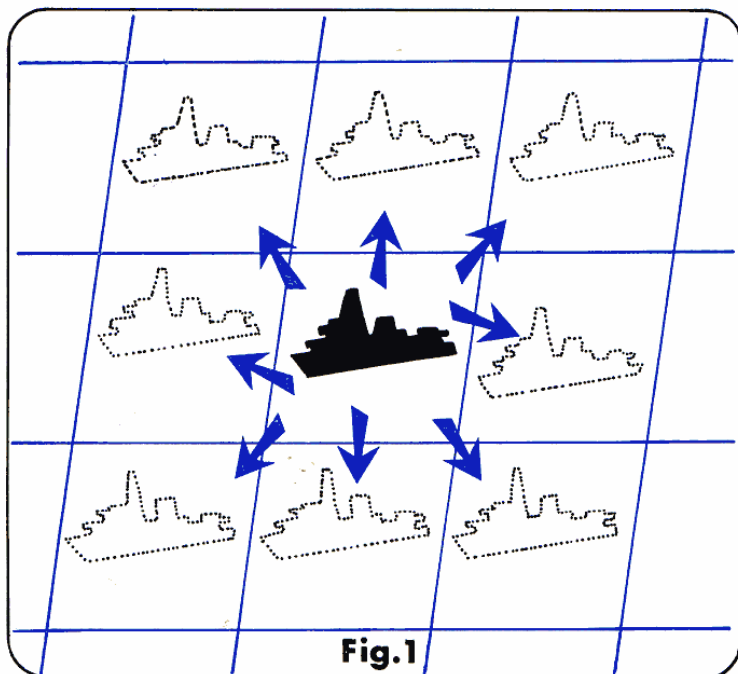


Fig. 1

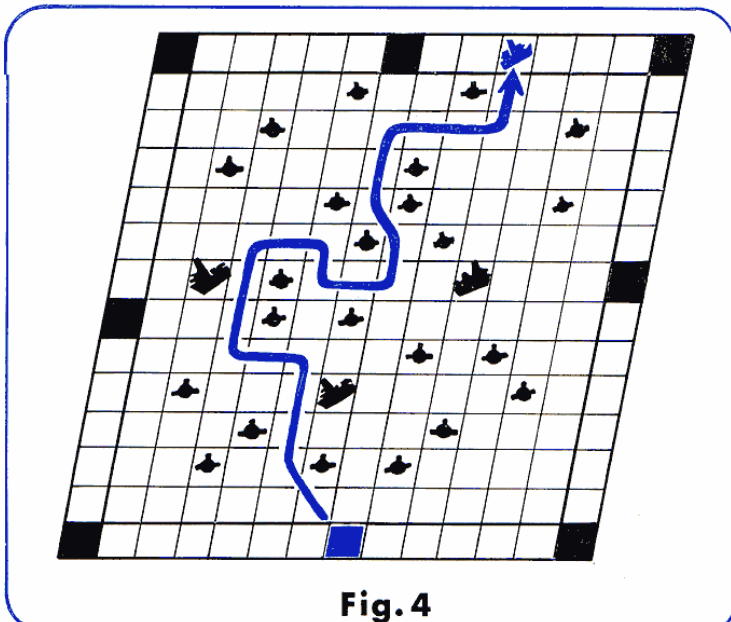


Fig. 4