

Le Choc des Amiraux



Duché de Bicolline



®



Le choc des Amiraux

L'océan : la frontière finale. Alors que les nations du monde de l'Hippocampe se disputent les Terres du Centre depuis des générations, les récentes avancées technologiques ont permis la construction de navires capables de naviguer en haute mer. Les peuples elfiques et norrois revendiquent cette maîtrise depuis l'Antiquité. À l'aube du second millénaire, la course aux flottes militaires et commerciales s'intensifie de peur d'être dépassée par le progrès. Pendant ce temps, les navigateurs des guildes maritimes se lancent dans des expéditions audacieuses, à la découverte des secrets des flots.



Le choc des Amiraux est un jeu de bataille naval sur table, où les participants peuvent s'affronter dans une atmosphère ludique en y déployant tout le panache qui émane de ces grands navigateurs et aventuriers des mers. L'idée derrière cela est de rendre plus tangible les affrontements maritimes, tout en créant des souvenirs et histoires à raconter par la suite, étant donné que vous l'aurez "vécu"!

Horaire et Inscription

- À 11h00 et 14h00 au 2e étage de la Banque de l'Hippocampe. Ouvert à toutes et tous.
- 8 équipes pourront participer en tout. S'il y a plus de demandes que de places disponibles, les places seront attribuées par tirage au sort.
- Chaque équipe inscrit son équipage pour une plage de 90 minutes, affrontant 3 adversaires simultanément.
- Composition des équipages : 3 participants par équipe. Les équipes incomplètes ou absentes seront déclarées perdantes par défaut.
- Tous les participants désirant s'inscrire doivent faire parvenir un courriel avant le 8 juin 2026 à vanessa.aubin@bicolline.org.
- Ouvert à toutes et à tous.





Composition de la Flotte

Chaque flotte est composée de :

- 1 Frégate (navire amiral)
- 1 Galion
- 1 Caravelle

Rôles

• L'Amiral commande la frégate.

- Possède des pouvoirs spéciaux qu'il peut attribuer à ses capitaines ou à sa frégate.
- Chaque navire peut recevoir 1 seul pouvoir face cachée à la fois.
- Une fois utilisé, un pouvoir peut être remplacé.
- Si un navire est coulé, tous ses pouvoirs (même cachés) retournent à l'amiral.

• Les capitaines commandent leur propre navire.





Déroulement de la Partie

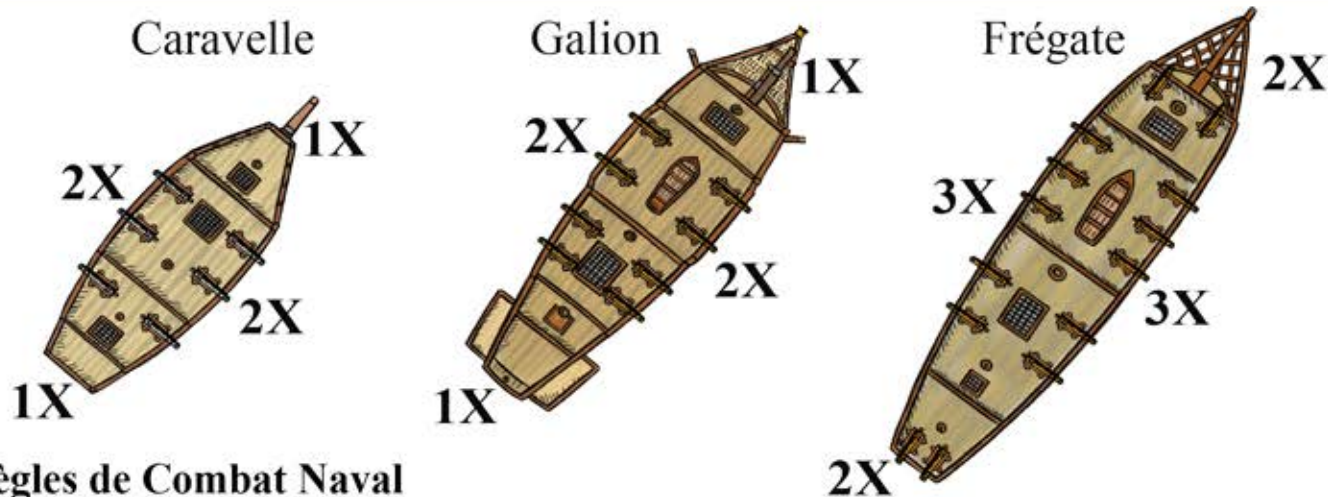
Phase de Discussion

- Avant chaque tour, les joueurs discutent de leurs stratégies. C'est à ce moment que l'amiral attribue (ou non) des pouvoirs.

Phase de Mouvement

- Pendant le déplacement, toute communication est interdite entre les membres de la flotte concernant les déplacements.
- Un navire touchant un trésor le récupère sur son navire.

Navire	Initiative	Vitesse	Tirs	Structure
Caravelle	1	Rapide	2+2+1+1	10
Galion	2	Moyen	2+2+1+1	15
Frégate	3	Lente	3+3+2+2	20



Règles de Combat Naval

Déploiement

- Chaque flotte commence dans une des quatre zones égales du plateau.
- L'ordre de jeu suit l'initiative, en sens horaire.

Initiative

- Le navire avec l'initiative la plus haute se déplace en premier.
- Pour chaque type de navire, l'ordre de déplacement est tiré au sort (ex. : caravelles, puis galions, puis frégates).

Déplacement

- Les navires peuvent pivoter à 30° (bâbord ou tribord) au début, au milieu ou à la fin de leur déplacement.
- Distance minimale obligatoire : au moins la moitié de leur portée de déplacement. Les déplacements se font à partir de la base de la coque.





Éperonnage

- Si le navire se déplace de plus de la moitié de sa distance : 2 points de dégâts infligés.
- Moins de la moitié : 1 point.
- Le navire subissant l'éperonnage est déplacé de 1 pouce. L'éperonnage se fait dès que la maquette entre en contact avec la maquette ennemie.

Abordage

- Si deux navires sont flanc à flanc, l'abordage est déclenché :
 - 1 point de dégât à chaque navire.
 - Ils peuvent encore tirer.
 - Les navires en abordage ne peuvent plus se déplacer tant que l'un n'est pas coulé. Pour qu'un abordage réussisse, un navire doit se rendre directement sur sa cible et ensuite faire son pivot de maximum 30° afin de coller son navire sur le flanc de sa cible.
 - Un navire coulant un adversaire par abordage possédant un ou des trésors les récupèrent.

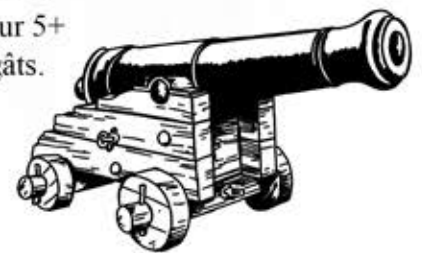
Collision

- Collision avec un récif (côté de table) ou un navire allié : 1 point de structure perdu.
- Le navire termine son déplacement, mais peut s'orienter à nouveau de 30°.



Tirs

- L'ordre de tir est déterminé aléatoirement. Toute la flotte tire en même temps.
- Les tirs sont simultanés : un navire coulé peut tout de même tirer.
- Les tirs se font à partir de la coque à partir de la base de la maquette, au centre pour les flancs.
- Angle de tir : 15°, avec gabarit. Un tir est valide si le gabarit touche une portion visible de la maquette cible, sans obstruction.
- Un navire coulé par des tirs perd ses trésors accumulés.
- Portée : sur un lancer de 1d6
 - Courte : touche sur 3+
 - Longue : touche sur 5+
 - Un 6 inflige 2 dégâts.





Phase d'abordage

- Chaque camp lance 2d6 et ajoute ses points de structure (combattants restants).
- La différence est le nombre de dégâts infligés au perdant.
- Le gagnant reçoit la moitié des dégâts infligés (arrondi à l'inférieur), limités aux combattants restants du perdant.



Pouvoirs de l'Amiral

Nom	Type	Effet
Potion d'héroïsme	Abordage	Double la force du navire.
Tromblons à ferraille	Abordage	Double les dés d'abordage.
Baril explosif	Combat	Inflige 5 dégâts aux navires adjacents lors de la destruction.
Ancre	Mouvement	Permet un virage de 180° avant ou après le mouvement.
Grande voileur	Mouvement	Permet un second déplacement.
Réparation de fortune	Mouvement	Répare 5 points (sans excéder le maximum).
Canon à chaînes	Tir	Immobilise un navire à courte portée pour le prochain tour.
Manœuvre d'évasion	Tir	Annule tous les dégâts de tir du tour.
Salve de l'amiral	Tir	Double la salve d'un navire.
Pacte des brumes	Mouvement	Réservé à l'amiral : cessez-le-feu avec un autre amiral pour un tour (pas d'abordage, de tir, ni d'éperonnage). Les deux amiraux concernés ne peuvent pas faire d'action offensive l'un envers l'autre.

Note : Si la frégate est coulée, tous les pouvoirs non attribués sont perdus. Les pouvoirs déjà en jeu peuvent encore être utilisés.





Conditions de Victoire

- Dernière flotte encore à flot avec au moins un navire.
- En cas de plusieurs navires encore à flot:
 - Nombre de points de structure restant.
 - Trophée de guerre : Couler une caravelle offre 2 points, un galion 4 points et une frégate 6 points.
 - Si encore égalité : amiral ayant le plus de pouvoirs en main.

Gains

- Chaque participant reçoit 5 exploits.
- L'équipe victorieuse remporte 20 exploits de plus.
- Trésors ramassés encore sur un navire non coulé.
Chaque trésor vaut 50 solars.





Le Choc des Amiraux

Déploiement

4 Flottes de 3 joueurs

Galion / Frégate / Caravelle

Galion / Frégate / Caravelle



Caravelle / Frégate / Galion

Caravelle / Frégate / Galion



=





Le Choc des Amiraux

Déploiement

3 Flottes de 3 joueurs

Galion / Frégate / Caravelle



Galion / Frégate / Carayelle

Caravelle / Frégate / Galion



=

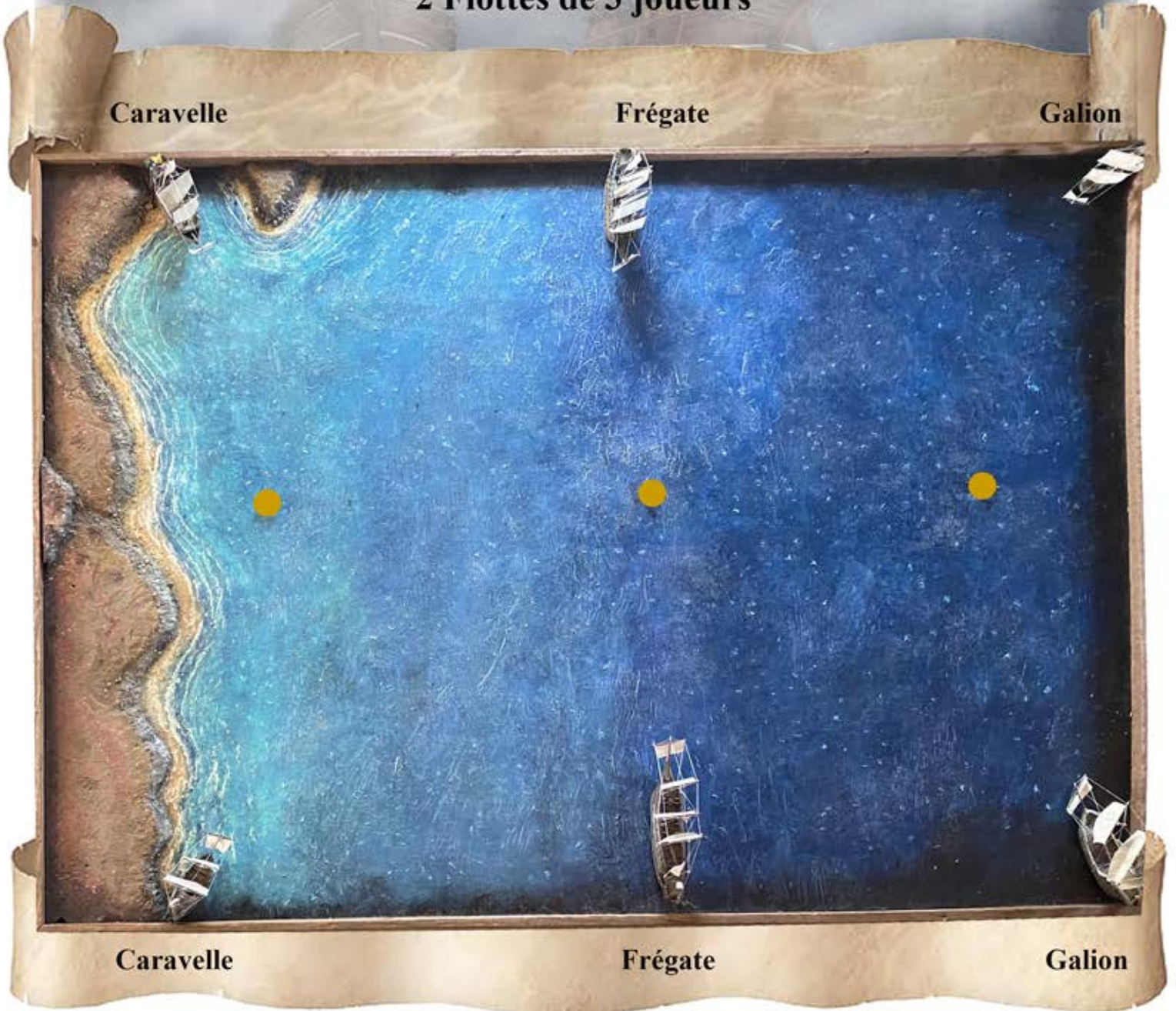




Le Choc des Amiraux

Déploiement

2 Flottes de 3 joueurs



=

