



Playmoflotte est un jeu de combat naval élaboré pour être jouable avec des figurines Playmobil® trouvables dans le commerce.

Ces règles sont volontairement simples et ne nécessitent bien souvent qu'un seul navire par joueur avec une dizaine de figurines d'hommes d'équipage. Dans ce numéro nous vous proposons de découvrir les règles de bases qui permettent de maîtriser les principes très rapidement et sont accessibles aux « enfants » qui ont l'habitude de manipuler du Playmobil®.

MATÉRIEL DE JEU

- Un ou plusieurs adversaires.
- Un navire Playmobil® pour chaque camp.
- Une dizaine de figurines de la même marque pour chaque camp.
- Un dé par joueur (bien qu'un seul soit suffisant).
- Une surface carrelée (carreaux de 30cm de côté) comme un salon ou une salle à manger assez grande (10x10 carreaux). Prévoir plus grand pour plus de navires.

LES NAVIRES

Dans les règles de bases nous ne faisons pas la différence entre les différents types de navire. Seuls le nombre de canons peut varier.

LES POSTES D'ÉQUIPAGE

Chaque figurines Playmobil® représente un homme d'équipage (généralement abrégé en équipage tout court dans le reste des règles). Ce dernier doit impérativement occuper l'un des quatre postes suivants :

- 2 **Voiles** : Les équipages dans les voiles permettent de régler la voilure du navire, donc sa vitesse, et de faciliter les manœuvres.



Poste dans les voiles : Deux équipages dans les haubans pour manœuvrer le navire.

Un équipage placé dans les haubans est considéré comme occupant un poste dans les voiles.

Canons : Les équipages présents aux canons permettent à ces derniers de tirer, de recharger ou de les déplacer à d'autres emplacements.

Les équipages adjacents à un canon portant soit un boulet soit un refouloir sont considérées comme occupant un poste de canonnier.



Canoniers : Deux équipages au poste de canonniers tribord

Commandement : Les équipages présents au poste de commandement permettent de guider et de diriger le navire. Ils permettent également de commander aux autres équipages et de les changer de poste au besoin.

Un équipage présent sur le gaillard arrière du navire est considéré comme occupant un poste de commandement. Au moins l'un d'entre eux doit tenir la barre pour que le navire puisse changer de direction.



Poste de commandement : Trois équipages présents au poste de commandement ; un à la barre, les deux autres pouvant bouger le reste des équipages.

Pont : Les équipages présents sur le pont peuvent combattre à courte portée ou participer à un abordage.



Le pont : Les hommes y patientent avant un abordage.

Les équipages qui n'occupent aucun des trois postes précédents sont considérées comme étant sur le pont.

3 **Changement de poste** : Au cours de la partie, on peut changer les hommes d'équipage de poste. Pour chaque équipage au poste de commandement, sans tenir compte de celui qui tien la barre, le joueur peut, au début de son tour, changer un équipage de poste y compris ceux occupant un poste de commandement pris en compte pour ce calcul.

Le capitaine peut changer de poste comme bon lui semble au début de son tour de jeu et amener avec lui autant d'équipages qu'il le souhaite.

DÉBUT DE PARTIE

Les joueurs peuvent convenir de disposer de certaines cases d'île ou de récifs qui en interdisent l'accès aux navires. L'important étant que l'aire de jeu soit clairement définie pour tous les joueurs. Après avoir disposé ses équipages aux postes désirés, les joueurs placent leur navire à des coins opposés de l'aire de jeu. Le plus fourbe commence à jouer. Puis, vient le tour de son adversaire et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent chacun leur tour. S'il en a la possibilité, le joueur commence son tour en changeant de poste les équipages qu'il peut. Puis il déplace tous ses navires avant de résoudre tous ses tirs. Une fois cela terminé c'est à son adversaire de jouer.

DÉPLACEMENT DES NAVIRES

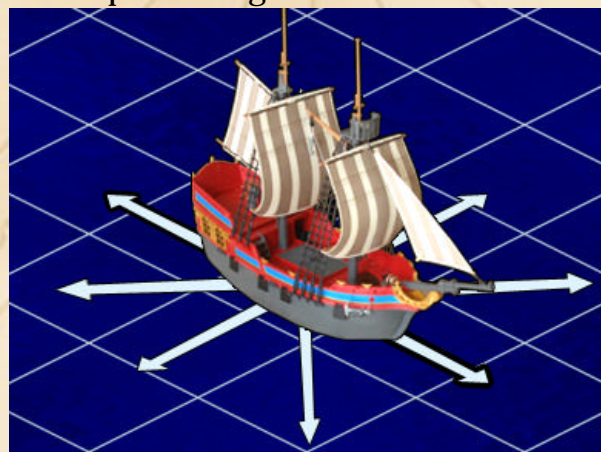
A moins d'être à quai, vos navires peuvent se déplacer à chaque tour.

Vitesse : Tant que chaque haubans est occupé par au moins un équipage chacun, le navire possède deux dés de déplacement. Si tous les haubans ne sont

pas occupé le navire ne lance que le premier dé de déplacement.

Direction : Les joueurs doivent s'assurer que leur navire fait face à l'une des huit directions possibles.

Avant de lancer un dé de déplacement le navire peut changer de direction.

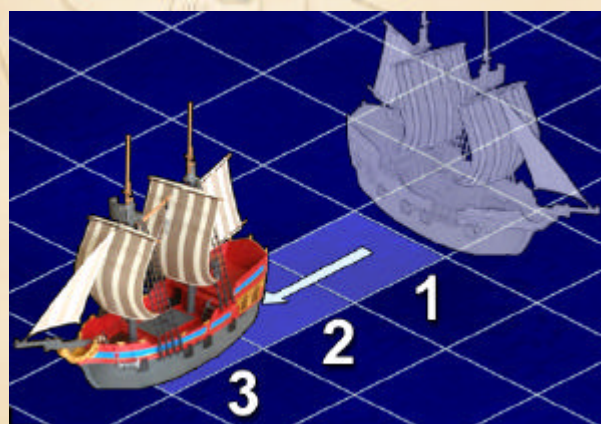


Attention, un navire ne peut changer de direction que si la barre située au poste de commandement est occupée par un équipage.

Premier dé de déplacement

Tourner votre bateau dans la direction qu'il souhaite prendre. Déplacez-le d'un certains nombres de cases en fonction du résultat d'un dé.

Valeur du dé	1-2	3-4	5-6
déplacement	1 case	2 cases	3 cases

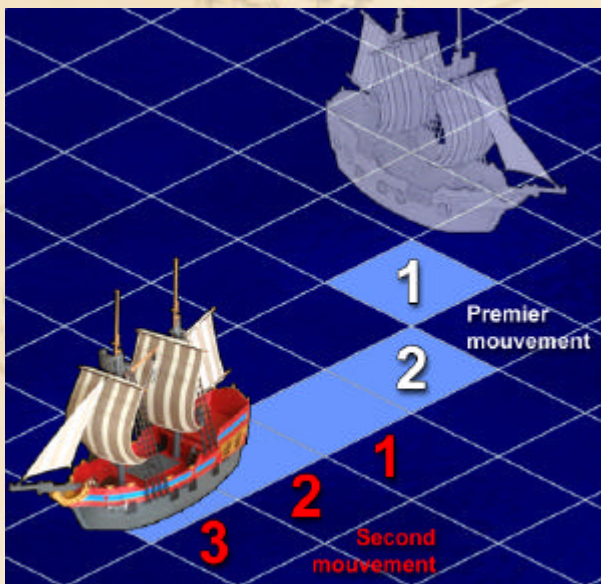


Un navire n'est pas obligé de se déplacer de la totalité de sa capacité de mouvement mais il doit toujours se déplacer en ligne droite.

L'homme est un jeu de combat naval avec des playmobil.

4 **Second dé de déplacement.**

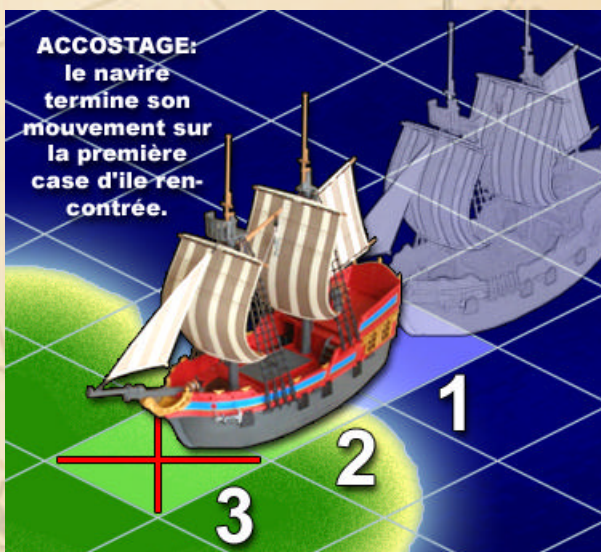
Si le navire possède au moins un homme d'équipage dans chacun de ses haubans, il peut relancer un second dé en respectant exactement les mêmes restrictions pour les changements de direction et le déplacement que lors de son premier lancé de dé.



Restrictions au mouvement.

Il n'est pas possible de se déplacer au travers des autres navires ou des cases de récifs ou d'îles.

Néanmoins, si le navire arrive sur une case plage ou port d'une île il doit arrêter son mouvement. On dit qu'il vient d'accoster.



BOUM ! BOUM ! DANS LES DENTS !

Après avoir terminé ses mouvements, un navire peut tirer.

Où tirent les canons ? Les canons ne peuvent tirer que sur le côté du navire où ils se trouvent et ont une portée maximale de 3 cases.



On ne peut pas tirer sur un navire qui est dans un port.

On ne peut pas tirer au travers d'un autre navire ou d'une case d'île mais on peut tirer à travers une case de récifs.

Comment on touche sa cible ?

Pour chaque canon on lance un dé et on essaye d'obtenir un score supérieur ou égale à la valeur indiquée dans le tableau ci-dessous en fonction de la distance de tir.

Distance de la cible	1 case	2 cases	3 cases
Score à obtenir pour la toucher	2	3	4

Attention les dégâts !

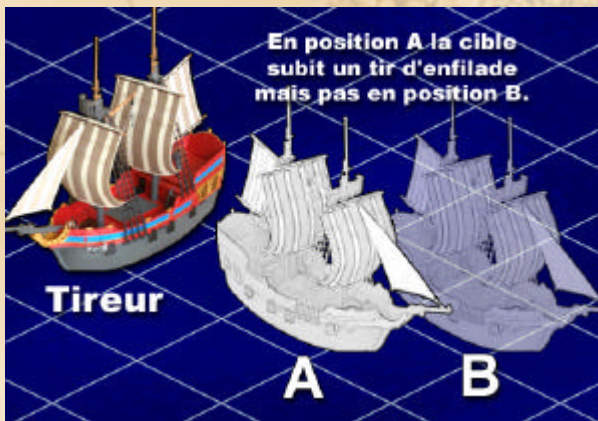
Pour chaque coup au but on retire un équipage au navire touché au choix du joueur contrôlant la cible.

Si le score est supérieur ou égale au double de celui nécessaire, alors on retire deux équipages à la cible au lieu d'un.

Le tir d'enfilade :

Lorsque le navire qui tire a une orientation perpendiculaire à la cible et qu'il se trouve directement sur son arrière ou sur son avant, on dit qu'elle est prise en enfilade.

Il faut se battre, on ne peut pas se battre avec des jouets.



Tous les jets de dés pour la toucher sont diminués de un points mais tous les coups au but retirent deux équipages au lieu d'un.

Déplacer les canons :

Il se peut qu'un navire possède plus d'emplacements réservés aux canons que de canons. Dans ce cas, il est possible de redéployer les canons dans le navire en les déplaçant avec le ou les équipages qui le manipulent au début du tour du joueur. Cela compte comme un changement de poste.

TATIN ! C'EST FINI !

La partie prend fin lorsqu'un joueur n'a plus aucun navire sur l'aire de jeu. Soit qu'ils ont tous été coulés (équipages réduit à zéro membres) soit qu'il a volontairement ou involontairement fait sortir ses navires de l'aire de jeu.

Le vainqueur est le survivant.

C'EST BIEN BEAU, MAIS APRÈS ?

Bien que ces règles soient suffisantes pour fournir de bons moments aux plus jeunes enfants et d'émérites batailles dans le salon, nous vous proposerons prochainement un supplément pour traiter des problèmes tel que le vent, les types de munitions, la localisation des dégâts, les abordages ainsi que différents types de navires mais également des règles de campagne pour des pirates en mal d'aventure avec des personnalités pour vos équipages préférés et des trésors fabuleux à découvrir sur des îles mystérieuses.



Une aire de jeu dans un salon comprenant des navires de différents types, un port, une île sauvage et des récifs. Tout cela et bien d'autres choses est à découvrir bientôt dans les règles supplémentaires.