

# Armada

Un jeu de Sicco Van Hülst édité par Pelikan en 1973

## Règles du jeu

1. Chaque joueur met les pions sur le plan-jeu comme suit :
  - a) 3 galions (grands pions) sur les 3 points colorés entourés d'un cercle.
  - b) 5 galiotes (pions moyens) sur les 5 ornements colorés.
  - c) 7 galéasses (petits pions) sur les 7 points colorés.
2. On tire au sort celui qui commence le jeu.
3. A tour de rôle les joueurs tirent chaque fois un seul pion.
4. Voici les possibilités d'avancer les divers pions :
  - a) Galion :  
dans toutes les directions le long des bords des hexagones, en passant par 1, 2 ou 3 angles.
  - b) Galiote :  
dans toutes les directions d'un ornement sur un ornement voisin.
  - c) Galéasse :  
dans toutes les directions le long des bords des hexagones en passant par 1 ou 2 angles.
5. Pour battre l'adversaire il y a les possibilités suivantes :
  - a) Galion :  
coule une galéasse quand il est tiré sur un angle d'un hexagone occupé par la dernière.
  - b) Galiote :  
coule un galion quand elle est placée au milieu d'un hexagone sur l'angle duquel se trouve le galion.
  - c) Galéasse :  
coule une galiote quand elle est tirée sur un angle d'un hexagone dont le milieu est occupé par la dernière.

*Quand on rencontre plusieurs adversaires lors d'une attaque, on ne doit enlever qu'un seul.*
6. Les propres et les pions adverses ne doivent pas être sautés.
7. Ne sont pas admis deux pions à la fois sur un ornement ou un angle.
8. Le but est de mettre l'adversaire hors de combat. C'est le cas quand il
  - a) n'est plus en mesure de faire un trait ou
  - b) d'attaquer des vaisseaux ou
  - c) il a perdu tous ses vaisseaux. Celui qui a atteint cela est vainqueur.
9. Au cas où les deux joueurs ne seraient plus à même d'enlever des pions à l'adversaire, il faut constater lequel des deux possède encore le plus grand nombre de vaisseaux. Un galion compte 3 points, chaque galiote 2 points et chaque galéasse 1 point. Vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de points. En cas d'égalité de points le jeu est nul.