

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.