



# Sabordage™

## Installation

### Un Jeu de Roméo Hennion Illustré par Djib

#### L'Héritage de Barbe Noire

**L**e célèbre pirate Barbe Noire va bientôt rendre son dernier souffle. Il vous a fait demander pour vous confier son ultime secret : l'emplacement de son formidable trésor ! Oui, mais ce vieux filou vous a joué un dernier tour. Il l'a également révélé aux plus fameux pirates de toutes les mers. Désormais la course est lancée, mais avant d'atteindre le trésor, il vous faut un solide et rapide navire. Tout le monde a eu la même idée et la bataille s'engage déjà dans le port alors que les navires ne sont pas encore finis !

#### Contenu

- 5 pirates sur support plastique **1** et leur gouvernail **2**. Ils vous représentent et servent à planifier vos phases de construction.
- 5 tuiles Proue **3**. Elles représentent l'avant de votre bateau.
- 5 tuiles Poupe **4** (de la couleur de chaque Pirate). Avec la Proue, elles servent à identifier les limites de votre navire. La Poupe reste fixe, tandis que la Proue avance et recule au fur et à mesure des constructions et destructions de navire. Ces deux tuiles ne peuvent jamais être détruites.
- 68 tuiles Pont **5**. Au verso, elles représentent une Voile qui n'a pas d'effet si ce n'est d'agrandir votre bateau. Au recto, elles représentent une amélioration qui va avoir des effets de jeu.



- 21 marqueurs Explosion **6** à assembler. Ils permettent d'identifier les tuiles qui seront détruites par les tirs de canons pendant la phase d'Action.
- 63 pions Mèche **7**. Au recto : longue **2** et au verso : courte **1**. Les Mèches servent à identifier les canons qui sont prêts à faire feu et quand.

#### But du Jeu

Le joueur qui prend la mer avec le plus grand navire remporte le trésor et la victoire. Le nombre de canons, départagent les éventuelles égalités.

- Chaque joueur choisit un capitaine et prend sa figurine **1**, son gouvernail **2**, la Poupe **4** de la couleur correspondante et une Proue **3**.
- Alignez les Poupes et les Proues de tous les joueurs (cf. schémas), et placez deux tuiles Pont sur leur face Voile, sans les regarder, entre votre Poupe et votre Proue pour former la base de votre navire (Ces tuiles ne seront pas retournées pendant la partie. Tous les navires sont côte à côte, leur Poupe toujours alignée).

**Note :** les Poupes forment la base de la zone de jeu et ne seront jamais déplacées au cours de la partie. Pensez à avoir suffisamment de place sur la table après la Proue pour pouvoir agrandir votre navire.

Attention ! Le navire le plus à droite est considéré comme étant également à gauche du navire le plus à gauche.

- Mélangez toutes les tuiles **5** et formez une poche que vous posez face Voile visible.
- Assemblez les marqueurs Explosion **6** et regroupez les pions Mèche **7**.



Exemple d'installation à 3 joueurs



# Comment Jouer

Une partie se déroule en **3 Marées**. Chaque Marée est composée ainsi :

- **1 Phase de Ravitaillement**
- **3 Phases d'Action successives**
- **1 Phase d'Abordage**

## Ravitaillement

Au début de chaque Marée, tous les joueurs piochent 4 tuiles et regardent leur face Amélioration sans les montrer aux autres joueurs. Si la pioche des tuiles est vide, mélangez les tuiles détruites pour en faire une nouvelle.

## Action (x3)

### 1. Construction

- **Chaque joueur choisit une tuile** de sa Main et la place à côté de son navire face Voile dans le sens où il souhaite la construire.



- **Puis il sélectionne secrètement avec son Gouvernail, le rang** où il souhaite la construire.



- Tous les joueurs **révèlent leur tuile en même temps**, agrandissent leur navire en la plaçant au rang indiqué par leur gouvernail et place leur Capitaine dessus.

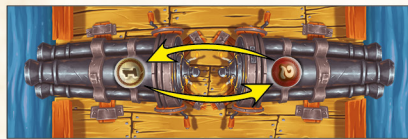
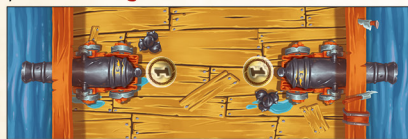


### 2 Tir de Canons

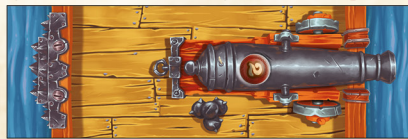


- **Tous les canons dont la mèche est à 1 tirent.** Retirez les pions 1 et placez une Explosion sur toutes les tuiles touchées.

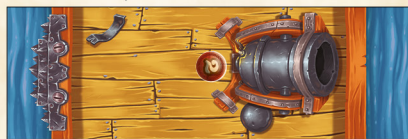
Le **Canon court** et le **Canon à répétition** tirent sur la tuile adjacente de la même rangée. Placez une Explosion dessus si elle n'est pas protégée par un **Blindage** ou un **Ressort**.



Le **Canon long** détruit toutes les tuiles de la rangée jusqu'à ce qu'il soit arrêté par une tuile protégée par un **Blindage**. Placez une Explosion sur chaque tuile de la rangée tant que vous ne rencontrez pas de **Blindage**.



La **Bombarde** tire en cloche sur la tuile de la même rangée mais du navire d'après sans être gênée par les défenses des navires. Placez une Explosion dessus.



- **Chaque joueur retire les tuiles détruites** de son navire (avec une Explosion dessus) et le raccourcit en conséquence.

- **Retournez ensuite toutes les mèches 2** sur leur face 1.

- Puis les joueurs retirent leur Capitaine de la tuile qu'ils viennent de construire si elle n'a pas été détruite **et allument les mèches des canons** qui s'y trouvent en les plaçant devant les canons sur la face indiquée par la tuile. Les joueurs qui ont des **Canons à répétition** placent une mèche 2 sur le canon qui vient de tirer.



### Précisions sur les défenses



Le **Tuyau** n'est pas détruit par les tirs de **Canons courts, longs** ou **à répétition**. Leur boulet passe simplement au travers et détruit donc la tuile du navire suivant dans la même rangée.



Le **Ressort** renvoie le tir à l'envoyeur (placez une Explosion sur sa tuile), sauf celui des **Canons longs** qui sont trop puissants et le détruisent.

Le **Blindage** arrête tous les boulets tirés par des **Canons courts, longs** ou **à répétition** qui arrivent en face de lui.



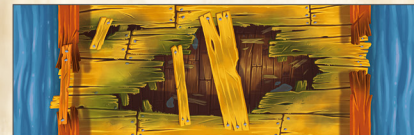
### 3. Passer la main

- **À la fin de chaque Phase d'Action, passez les tuiles restantes au joueur à votre gauche** (ou au joueur de droite lors de la 2<sup>e</sup> Marée).

Après avoir réalisé 3 phases d'Action, défaussez la dernière tuile et passez à la Phase d'Abordage.

## Tuile Spéciale

La **Tuile pourrie** se place après celles des autres joueurs. Lorsque vous jouez une **Tuile pourrie**, sélectionnez son rang normalement avec votre Gouvernail pour ne pas révéler vos intentions. Après que les joueurs aient révélé leur tuile et leur rang, vous pouvez modifier votre choix et placer votre tuile où vous voulez sur votre navire.



Si 2 joueurs construisent une **Tuile pourrie** en même temps, ils attendent que les autres joueurs aient placé leur tuile puis ils se servent de leur Gouvernail pour indiquer où ils placent la leur.

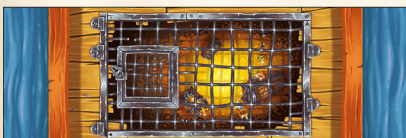
Attention ! toutes les **Tuiles Pourries** sont détruites à la fin de la partie.



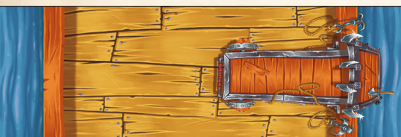
## Abordage

Après avoir résolu les 3 Phases d'Action d'une Marée il est temps de passer à l'**abordage et de collecter vos trésors**.

Le **Trésor** permet de stocker des tuiles pour agrandir votre Navire à la fin de la partie. À la fin de chaque Phase d'Abordage, placez une tuile de la défausse ou de la pioche sans la regarder sous chaque **Trésor**.



Le **Pont d'abordage** vole la tuile (ou pile de tuiles) adjacente. Placez la tuile volée (ou pile de tuiles) sur votre tuile **Pont d'abordage** en l'état (avec ou sans mèche).



Vous ne pouvez pas voler une tuile si elle possède un **Pont d'abordage** ou si un autre joueur possède un **Pont d'abordage** et peut la voler également.

Après avoir résolu les **Trésors** et les **Ponts d'abordage**, vous pouvez commencer une nouvelle Marée. Lorsque vous avez joué 3 Marées, c'est la fin de la partie.

**Note :** si vous tirez sur une pile de tuile, vous détruisez toutes les tuiles de la pile quelles que soient les tuiles et leurs défenses en dessous.

## Fin de partie

Après 3 Marées, les navires sont prêts à prendre la mer et la partie arrive à son terme. Mais il reste le temps d'une dernière salve avant de quitter le port.

➤ **Tous les canons qui ont encore une Mèche courte ① ou longue ② tirent.** Réduisez les navires.

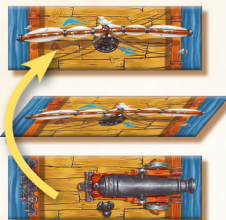
➤ Puis  **détruisez toutes les Tuiles Pourries et déployez les tuiles superposées** (à cause des **Trésors** et des **Planches d'abordage**).

**Le joueur qui possède le plus grand navire gagne la partie.** En cas d'égalité, comptez tous les canons présents sur les navires encore en rivalité. Celui qui a le plus de canons remporte la partie. Si l'égalité persiste, il y a plusieurs gagnants !



## Le sens de construction

Lorsque vous révélez votre tuile, faites-le de manière à ce qu'elle conserve son orientation par rapport à votre navire et à sa face amélioration. Par exemple, si vous souhaitez placer un canon à droite (tribord). Il doit être également à droite lorsque la tuile est posée face Voile visible.



## Règles pour 2 Joueurs

À deux joueurs, chaque joueur choisit 2 capitaines et place ses navires en les intercalant avec ceux de son adversaire. Les joueurs sont face à face. Placez les tuiles avec des **Bombardes** dans les ponts utilisés pour constituer votre navire au début de la partie.

Les Phases qui changent :

## Ravitaillement

Au début de chaque Manche, les joueurs piochent 7 tuiles au lieu de 4.

## Action

### 1. Construction

➤ **Choisissez 2 tuiles de votre main au lieu d'une** que vous placez devant chacun de vos navires avant de choisir leur emplacement.

## Fin de Partie

Ne comptez que le navire le plus long pour déterminer le vainqueur.

## Crédits

**Auteur :** Roméo Hennion **Illustrations :** Djib  
**Développement, design & packaging :** Origames  
**Directeur artistique :** Igor Polouchine  
**Rédaction et développement des règles :**  
Guillaume Gille-Naves & Rodolphe Gilbart

©2016 Origames.  
WWW.SUPERLUDE.FR

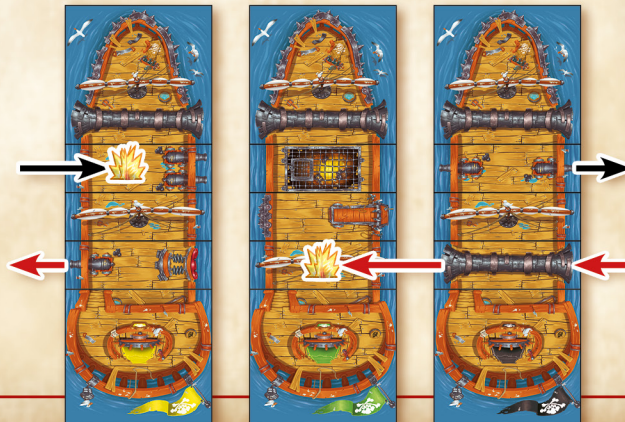
## La terre est ronde

Attention, les extrémités de la zone de jeu communiquent ! Cela signifie que le navire le plus à droite de la zone de jeu est considéré comme étant à la gauche du navire le plus à gauche et inversement.

Le navire de Black Jack (noir) à droite est adjacent à celui de Prosper (jaune) à gauche.

Le tir de Prosper (flèche rouge) passe à travers le tuyau de Black Jack et touche le navire vert.

Le tir de Black Jack (flèche Noire) détruit la tuile du navire jaune







# Rappel des Améliorations



## Les Tuiles

**La Poupe et la Proue ne peuvent jamais être détruite.** Toutes les autres tuiles sont sujettes aux risques du métier.

### La Poupe

Cette tuile est toujours placée à l'arrière de votre navire, alignée avec les Poupes des autres navires.



*Cette tuile n'est jamais déplacé et ne peut pas être détruite.*

### La Proue

Cette tuile est toujours placée à l'avant de votre navire. Chaque joueur possède une Proue. Cette tuile ne peut pas être détruite même par une **Bombarde**.



*Défense : elle est considéré comme ayant du Blindage sur tous les côtés et au-dessus, ainsi qu'un Tuyau. Si un canon tire dans l'axe du Tuyau le boulet traverse la Proue sans faire de dégâts et explose sur le navire suivant.*

### Les Ponts

Toutes les tuiles ont deux faces. Un recto avec une Amélioration et une verso, la Voile, qui n'a aucun effet, mais qui compte pour la longueur du navire.



*Au début de la partie placez 2 ponts face Voile entre votre Poupe et votre Proue pour former votre navire.*

## Les Canons

Lorsque qu'une tuile avec un ou plusieurs canons est mise en jeu, ajoutez une Mèche de la longueur indiquée ① ou ② sur ses canons.

Un canon tire toujours sur une tuile adjacente, c'est-à-dire qui est au même niveau que lui.

Si le navire adjacent est plus court, le tir continue jusqu'au prochain navire dans sa ligne de tir.

À part les **Canons à répétition**, un canon ne tire qu'une fois.



### Canon court

Le **Canon court** détruit la tuile du navire adjacent.



*Défense : il est arrêté par le Blindage et renvoyé par le Ressort.*

### Canon Long

Le **Canon long** détruit toutes les tuiles des navires sur sa ligne de tir.



*Défense : il est arrêté par le Blindage.*

### Canons à Répétition

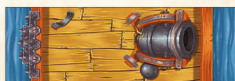
Les **Canons à répétition** tirent comme des **Canons courts** mais se rallument tout seul. Lorsqu'un des canons vient de tirer, ajoutez une mèche ② dessus.



*Défense : il est arrêté par le Blindage et renvoyé par le Ressort.*

### Bombarde

La **Bombarde** tire en cloche et détruit la tuile située sur le deuxième navire dans sa ligne de tir.



*Défense : aucune.*

## Les Défenses

### Blindage

Le **Blindage** annule les tirs de tous les canons qui arrivent de son côté.



### Ressort

Le **Ressort** renvoie à l'envoyeur les tirs de **Canon court** et de **Canon à répétition** qui arrivent de son côté.



### Tuyau

Les canons tirent à travers les **Tuyaux** sans les détruire. Le tir détruit la tuile du navire suivant si elle n'est pas protégée.

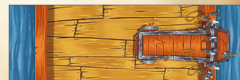
Note : Un tir peut tout à fait traverser tous les navires s'ils possèdent tous un Tuyau et détruire la tuile d'où il est parti, ou rebondir sur un Ressort et repasser dans le tuyau dans l'autre sens.



## Les Spéciales

### Pont d'Abordage

À la fin d'une Marée, capturez la tuile (ou le groupe de tuiles) du navire adjacent qui lui fait face à votre **Pont d'abordage** et posez-la sur votre tuile. La tuile acquise garde ses caractéristiques ainsi que ses Mèches encore actives.



Deux **Ponts d'abordage** qui se font face ou qui ciblent la même tuile n'ont pas d'effet.

### Trésor

À la fin de chaque Marée, ajoutez une tuile, sans la regarder, de la défausse (s'il y en a) ou de la pioche et placez-la sous la tuile **Trésor**.



**Rappel :** Si la tuile **Trésor** est détruite, toutes les tuiles en dessous le sont aussi. Si elle est volée par un **Pont d'abordage**, toutes les tuiles en dessous sont volées en même temps.



### Tuile Pourrie

Lorsque vous révélez la **Tuile pourrie**, vous pouvez la placer où vous voulez sur votre navire après que les autres joueurs aient placé leur tuile.

Si vous êtes plusieurs joueurs à avoir joué des **Tuiles pourries** en même temps, les joueurs qui les ont joué choisissent secrètement l'emplacement de leur tuile à l'aide de leur gouvernail.

**Rappel :** les **Tuiles pourries** sont détruites à la fin de la partie et les navires raccourcis en conséquence. Jouées au bon moment, elles peuvent toutefois vous permettre d'éviter des salves dévastatrices.

"Un grand merci à tout les testeurs : Bootch, Lord, Rems, Hydro, Kog, Arenaz, Xav, Indi, Lyly, Huihui, Frimousse, Carl, Car(o), Elodie, Pantoufle, Troll, Lysender, Bobo, Etienne, Mag, Ben, Alex, Jeanne, mes parents et tous les autres cobayes. Aux membres des clubs "jeux en société" et "jeux et vous" pour leur accueil et leur flux de testeurs. À l'organisation et aux visiteurs des salons "Place au jeu" (Grenoble) et "Octogone" (Lyon).

Un grand remerciement au "K fée des jeux" de Grenoble pour de nombreuses soirée de tests, de discussions, de jeux et de remplissages de panse.

Une mention particulière pour Thomas, sans qui le jeu s'appellerait probablement « bateau pirate tuile ».

Un merci à Antoine Bauza pour avoir pris le temps de répondre et de conseiller un néophyte."