

BN3E

Bataille Navale des 3 Éléments



Table des matières

1.	Préambule.....	2
2.	But du jeu	2
3.	Le matériel	2
3.1.	Le plateau	2
3.2.	Les dés.....	3
4.	Mise en place	3
5.	Tour de jeu	4
5.1.	Action « déplacer »	4
5.2.	Action « débarquer ».....	4
5.3.	Action « attaquer ».....	4
5.4.	Action « réparer en mer »	5
5.5.	Action « réparer à la base ».....	5
6.	Notation des coups	5
7.	Version du document	6
8.	Remerciements.....	6
9.	Copyright	6



1. Préambule

« BN3E » ou « Bataille Navale des 3 Éléments » est un jeu en tour par tour sur le thème du combat naval et intégrant les rapports de forces du jeu « pierre-feuille-ciseaux ». En voici les principes :

- Jeu de société avec peu de règles et de matériel.
- Pas de hasard dans le tour de jeu.
- Plusieurs actions par tour de jeu.
- Points de vie pour chaque navire.
- Reprise des « déplacer », « attaquer », « débarquer » et « réparer » du combat naval.

La notion d' « élément » fait référence aux cinq éléments « métal-bois-eau-feu-terre » de la culture traditionnelle chinoise avec leurs relations de domination et de génération. Pour expérimenter ce type de relations, une simplification à trois éléments a été retenue.

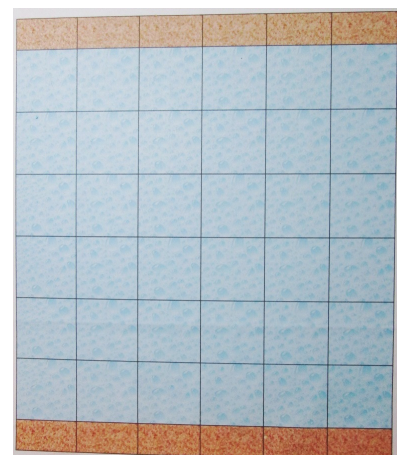
2. But du jeu

- BN3E se joue à deux joueurs nommés « Bleu » et « Rouge ».
- Chaque joueur dirige une flotte de 6 navires de sa couleur.
- Une mer sépare les deux bases navales adverses.
- Au départ, les navires sont accostés à leur base.
- À son tour de jeu, chaque joueur manœuvre ses navires, les répare, endommage ou détruit ceux de l'adversaire.
- Le gagnant est le premier joueur à débarquer sur la base adverse.
- Une partie dure environ 10 minutes.

3. Le matériel

3.1. Le plateau

- Le plateau est composé de 48 carreaux assemblés en un quadrillage de 8 lignes et 6 colonnes.
- Les première et dernière lignes sont des carreaux bruns qui représentent les bases navales des joueurs.
- Les autres lignes sont des carreaux bleus qui représentent la zone de mer navigable.



3.2. Les dés

- Chaque joueur dispose d'une flotte de 6 navires représentés par des dés à sa couleur.
- Chaque flotte est composé de :
 - 2 navires « pierre » marqués du signe « rond » ● ;
 - 2 navires « feuille » marqués du signe « carré » ■ ;
 - 2 navires « ciseaux » marqués du signe « triangle » ▲.
- La face supérieure d'un navire montre un chiffre de 1 à 3 représentant ses points de vie. Seules 3 faces d'un navire sont utiles.



4. Mise en place

- Chaque joueur se place à une extrémité du plateau, devant sa base navale.
- L'attribution des couleurs est tirée au hasard en début de partie.
- Les positions de départ sont fixes.
- Chaque joueur place ses navires sur la ligne de mer qui touche sa ligne de base navale.
- Les navires sont placés dans l'ordre suivant, de gauche à droite : les pierres, les feuilles et les ciseaux.
- Chaque navire commence avec 3 points de vie.
- Bleu joue le premier tour de jeu.



5. Tour de jeu

- A son tour de jeu, le joueur peut dépenser 0, 1, 2 ou 3 points d'actions.
- Les actions possibles sont les suivantes :
 - **déplacer** un navire ;
 - **débarquer** sur la base adverse ;
 - **attaquer** un navire adverse ;
 - **réparer** un navire **en mer** ;
 - **réparer** un navire **à la base**.
- Plusieurs navires peuvent être manœuvrés à l'intérieur d'un tour.
- Plusieurs actions peuvent être appliquées à un même navire, mais toutes d'un type différent. Exemple : tirer + déplacer. Contre-exemple : déplacer + déplacer.
- Chaque action coûte 1 point d'action. Mais attaquer en position d'infériorité coûte 1 point d'action supplémentaire.
- Ces actions et coûts sont décrits en détails ci-dessous.

5.1. Action « déplacer »

- Un navire peut se déplacer d'un carreau horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- Le carreau d'arrivée doit être un carreau de mer inoccupé.
- Cette action coûte 1 point d'action.

5.2. Action « débarquer »

- Un navire peut débarquer sur la base adverse s'il est placé sur un carreau de mer ayant un coté partagé avec cette base.
- Cette action fait gagner immédiatement la partie.
- Cette action coûte 1 point d'action.

5.3. Action « attaquer »

- Un navire peut attaquer un navire adverse si cet adversaire est placé sur un carreau distant d'au plus deux cases et aligné horizontalement ou verticalement.
- Tirer en diagonale est interdit.
- Tirer par-dessus un navire de sa flotte ou de celle adverse est interdit.
- Le rapport de forces « pierre-feuille-ciseaux » gouverne le coût de l'attaque et le bilan des points de vie :
 - « pierre » est supérieur à « ciseaux » ;
 - « ciseaux » est supérieur à « feuille » ;
 - « feuille » est supérieur à « pierre ».



- Si attaquant et attaqué sont de même force :
 - L'attaqué décrémente ses points de vie de 1 unité.
 - L'action coûte 1 point d'action.
- Si l'attaquant est supérieur à l'attaqué :
 - L'attaqué décrémente ses points de vie de 2 unités.
 - L'action coûte 1 point d'action.
- Si l'attaquant est inférieur à l'attaqué :
 - L'attaqué décrémente ses points de vie de 1 unité.
 - L'action coûte 2 points d'action.
- Si l'attaqué passe à 0 point de vie, alors il est immédiatement retiré du plateau.

5.4. Action « réparer en mer »

- Un navire peut réparer un autre navire de sa flotte s'il est placé sur un carreau de mer ayant un coté partagé avec lui.
- Le navire réparateur doit avoir au moins 2 points de vie.
- Le navire réparateur décrémente ses points de vie de 1 unité.
- Le navire réparé incrémente ses points de vie de 1 unité.
- Les points de vie du navire réparé ne peuvent excéder 3 unités.
- Cette action coûte 1 point d'action.

5.5. Action « réparer à la base »

- Un navire peut se réparer sur sa base s'il est placé sur un carreau de mer ayant un coté partagé avec cette base.
- Le navire réparé incrémente ses points de vie de 1 unité.
- Les points de vie du navire réparé ne peuvent excéder 3 unités.
- Cette action coûte 1 point d'action.

6. Notation des coups

Pas encore de système de notation.



7. Version du document

- Les versions de ce document sont identifiées avec deux indices entiers « i,j ».
- La première version est « 1.0 ».
- L'indice majeur « i » est incrémenté de 1 lorsque les règles du jeu sont modifiées. L'indice mineur « j » est alors réinitialisé à 0.
- L'indice mineur « j » est incrémenté de 1 lorsque les textes ou les illustrations ou la structure changent mais pas les règles.
- Chaque traduction fait évoluer son indice mineur « j » en partant de 0.

8. Remerciements

Je remercie mon fils « C » pour sa patience et ses suggestions d'équilibrage du jeu lors des parties d'expérimentation de BN3E.

9. Copyright



Cette création par Lucas Borboleta (<http://lucas.borboleta.blog.free.fr>) est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>).

