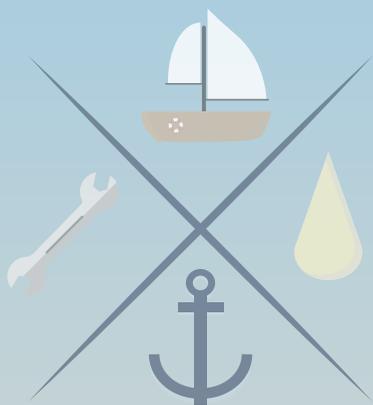


Baboard



Règles du jeu

print & play



Contenu du jeu

A rajouter

1 dé

1 pion bateau par joueur

2 boulets de canon par joueur

36 tuiles à découper



Tableau de bord (1 par joueur)

Etat du bateau | unite = 1 poisson perdu !

Carburant | unite = 1 poisson panne d'essence > vent uniquement

Expérience de combat (XP) | XP = 5 poissons

Boulets de canon = 5 poissons **Couteau** = 10 poissons

Poissons 5 poissons à cocher en début de partie

Ut déplacement

Carburant = 1 unite / déplacement

Achats aux ports

- Carburant : 1 unités = 1 poisson
- Etat du bateau : 1 unités = 1 poisson
- Expérience : 1 XP = 5 poissons
- Boulet de canon = 5 poissons
- Couteau = 10 poissons



+8 ans



1-4 marins

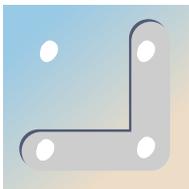


15 minutes

LE BUT DU JEU EST DE TROUVER LE TRESOR ET DE LE RAMENER A BON PORT

MISE EN PLACE

Tous les joueurs se munissent d'un *Tableau de Bord* et d'un *pion Bateau*, de la couleur de leur choix. Les 36 tuiles sont ensuite placées, **faces retournées**, sur la table, sur 6 lignes et 6 colonnes, en prenant soin de disposer les 4 tuiles Port aux 4 angles. Les joueurs choisissent ensuite leur port d'attache.



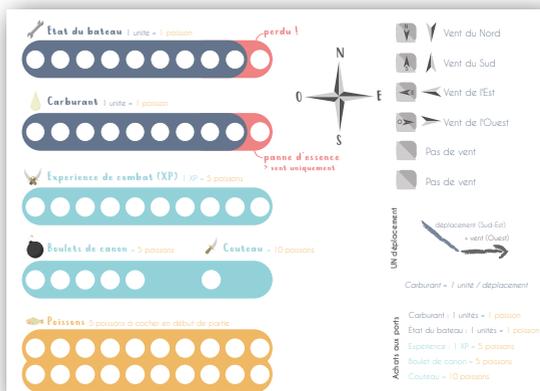
Tuile Port

Il est bien entendu possible d'utiliser moins de tuiles, pour des parties plus rapides. Assurez-vous juste de bien prendre la tuile Trésor !

TABLEAU DE BORD

Il est composé de plusieurs éléments :

- L'état du bateau (durée de vie) : 10 unités
- Le carburant du bateau : 10 unités
- L'expérience de combat (XP) : 10 unités
- Les boulets de canon : 5 unités maximum
- Un couteau de combat : 1 unité maximum
- Les poissons : 20 unités maximum
- Un ensemble de mémos



En début de partie, tous les joueurs partent avec 5 poissons
» à cocher dans leur *Tableau de Bord*

LES ACTIONS

3 actions sont possibles dans Babord, mais **une seule doit être réalisée** lorsque vient son tour :

SE DÉPLACER

Le Navigateur va pouvoir évoluer de tuile en tuile, à la recherche de la tuile Trésor.

OBSERVER

Le Navigateur va pouvoir regarder, discrètement, une tuile de son choix

PÊCHER

Le Navigateur va pouvoir pêcher des poissons, afin de pouvoir les échanger contre des services ou des biens.

SE DÉPLACER

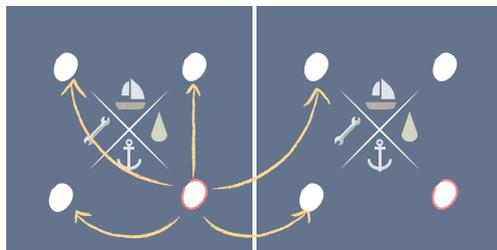
Les déplacements du bateau se font directement sur les tuiles.

Ils sont compris entre **0 et 10** ; 0 correspondant à un déplacement effectué uniquement grâce au vent (voir l'exemple ci-dessous)

Au dos des tuiles, se trouvent 4 points. Les déplacements se réalisent sur ces points :

1 déplacement = 1 mouvement vers l'un des points, que ce soit à l'horizontale, à la verticale, ou en diagonale.

Puis, à ça, rajouter la force du vent.



 Emplacement du bateau
 Déplacements possibles

Le bateau peut se déplacer dans tous les sens, en suivant les points.

VENT

La force du vent se joue au dé et va directement influencer le déplacement du bateau.



Un déplacement doit toujours être complet. Il se compose en deux phases : déplacement voulu + vent.



Note importante : les points cardinaux dépendent du placement des joueurs. Le Nord est toujours en «haut». Si vous jouez face à face, le Nord est le Sud pour l'autre joueur.

Une fois que le Navigateur a calculé son déplacement, en tenant compte de son carburant (voir ci-après) :

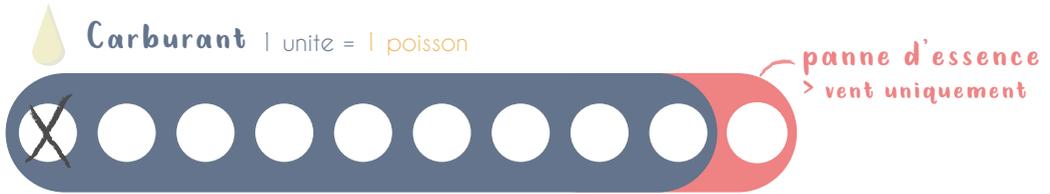
- Il dévoile sa tuile de destination à tout le monde,
» à noter que, si le joueur ne bouge pas de sa tuile lors d'un nouveau déplacement, il n'applique pas son effet une 2e fois.
- Applique son effet, en mettant à jour son Tableau de Bord, si nécessaire.
- Remet la tuile face cachée, et pose son bateau sur son point d'arrivée.

Il peut y avoir plusieurs bateaux sur la même tuile, mais pas sur le même point !

CARBURANT

La consommation du carburant *dépend directement du déplacement* :

Un déplacement = 1 unité de carburant, à cocher sur le *Tableau de Bord*



Pour faire le **plein**, le Navigateur doit atteindre un **port** et troquer du carburant contre des poissons.

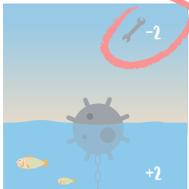
1 poisson = 1 unité de carburant, à effacer sur le *Tableau de Bord*

Pour économiser son carburant, il est possible d'avancer uniquement avec la force du vent.

Dans ce cas, le déplacement effectué est d'un point, dans le sens indiqué par le résultat du dé.

ÉTAT DU BATEAU

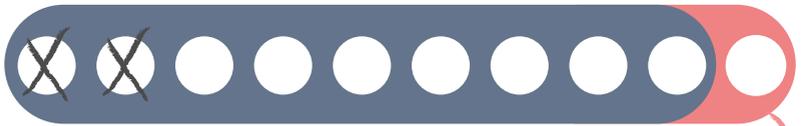
L'état du bateau dépend des obstacles rencontrés, c'est-à-dire des effets issus des tuiles retournées.



Tuile Mine

État du bateau : - 2

Etat du bateau | 1 unité = 1 poisson



Si les 10 unités de l'état du bateau sont cochées, le bateau coule et le joueur perd !

Pour **réparer** son bateau, le Navigateur doit atteindre un **port** et vendre ses poissons pour la réparation.

1 poisson = 1 unité d'état du bateau, à effacer sur le *Tableau de Bord*

OBSERVER

Si vous décidez d'observer, vous ne pourrez pas déplacer votre bateau, ni pêcher.

Cependant, vous allez pouvoir **regarder discrètement et sans la montrer, une tuile de votre choix**, avant de la reposer face cachée.

A noter, qu'il est interdit de retourner une tuile sur laquelle est positionné le bateau d'un autre joueur.

PÊCHER

Si vous décidez de pêcher, vous ne pourrez pas déplacer votre bateau, ni observer une tuile de votre choix.

Pour pêcher, rien de plus simple :

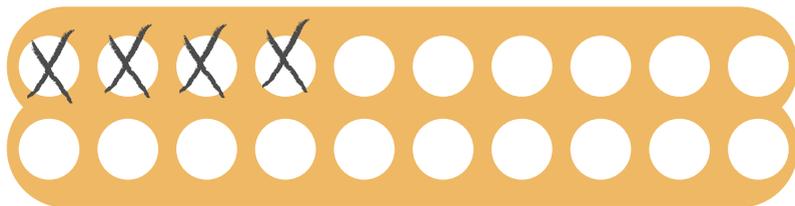
- Lors de votre tour, **restez sur votre tuile***
- Retournez-la
- Pêchez le nombre de poissons indiqué
- Mettez à jour votre *Tableau de Bord*



Tuile avec 4 Poissons

* Il est important de se rappeler de la tuile sur laquelle notre bateau est posé, afin d'être certain de pêcher des poissons, et non de jouer un coup pour rien.

Poissons



Les poissons représentent la **monnaie locale** dans Babord. Grâce à eux, en vous rendant aux **ports** vous allez pouvoir troquer le **carburant**, **réparer** votre bateau, acquérir de l'**expérience de combat** et acheter des **armes** !

En début de partie, vous disposez de **5 poissons** sur votre bateau : cochez 5 unités sur votre *Tableau de Bord*.

Des poissons supplémentaires peuvent être pêchés en mer, grâce à la pêche.

Il vous suffit de tomber sur une tuile affichant des poissons, une queue de baleine ou un requin !

Le chiffre en bas à droite de la tuile représente la quantité pêchée

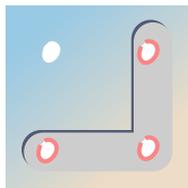
PORTS

Il existe 4 ports, représentés par les tuiles Port, disposées aux 4 angles.

Pour se rendre à un port, le Navigateur doit rejoindre l'un des **3 points de la jetée** de la tuile Port.

Les ports permettent de :

- Troquer du **carburant**
- **Réparer** son bateau
- Acquérir de l'**expérience de combat**
- Acheter un **couteau**



Tuile Port

TRÉSOR ET COMBATS

Pour gagner la partie, le Navigateur doit tomber sur la tuile du Trésor, ET le ramener à son port d'attache.



Tuile Trésor

Lorsque l'un des Navigateurs trouve le Trésor, il emporte la tuile du Trésor avec lui. L'emplacement vide devient alors un endroit impossible d'accès : aucun déplacement ne pourra passer par cet emplacement. Il faudra contourner la tuile.

Mais alors, que faire si un Navigateur trouve le Trésor ? Lui **voler** pardi !
Comment ? **En l'attaquant !**

Dans Babord, en complément des 3 actions, vous avez **2 manières** de procéder à un combat :

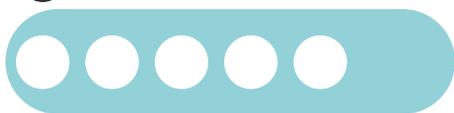
- Les **BOULETS DE CANON**
- Le combat en corps à corps, au **COUTEAU !**

LES BOULETS DE CANON

Les boulets de canon s'achètent au port, grâce aux poissons :

1 boulet, à cocher sur le **Tableau de Bord** = 5 poissons, à effacer sur le **Tableau de Bord**

 **Boulets de canon** = 5 poissons

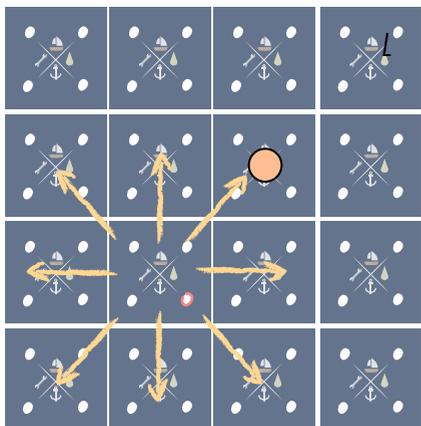


Le boulet de canon :

- se joue **avant ou à la fin** du tour
- évolue **tour par tour** d'une tuile
- suit sa **trajectoire jusqu'au bout**

Si un joueur se trouve sur la tuile du boulet de canon, celui-ci :

- **perd le Trésor**, s'il le détient : la tuile Trésor est posée à la place de la tuile existante, qui elle-même va combler l'emplacement laissé par la tuile Trésor.
- **retourne à son port d'attache** et repart du début, en perdant tout ce qu'il avait (efface son **Tableau de Bord**).



-  Déplacements possibles
-  Emplacement du joueur
-  Boulet : tour 1
-  Boulet : tour 2

A noter que les boulets peuvent aller jusqu'aux Ports, empêchant les joueurs de s'y rendre durant le tour.

LE COUTEAU

Le couteau s'achète également au port :

1 couteau, à cocher sur le *Tableau de Bord* = 10 poissons, à effacer sur le *Tableau de Bord*



Couteau = 10 poissons



Le couteau va permettre de gagner plus facilement un combat en corps à corps.

Celui-ci se réalise **avant ou à la fin du tour**, et il faut se trouver **sur la même tuile que le joueur attaqué**.

Deux facteurs détermineront si le combat est réussi ou pas : le couteau et l'expérience de combat.

Si les 2 joueurs sont sur un **même pied d'égalité** : ils possèdent par exemple tous les 2 un couteau (ou pas), l'**expérience de combat** définira si l'attaque est **réussie** :

- L'attaquant possède **plus d'expérience de combat** que sa victime ?
» L'attaque est **réussie** : la tuile Trésor passe alors dans les mains de l'attaquant.
- L'attaquant possède **autant ou moins d'expérience de combat** que sa victime ?
» L'attaque est un **échec** : la tuile Trésor reste dans les mains de la victime.

Si le joueur **attaqué ne possède pas de couteau**, alors que **l'attaquant si**, l'attaque est **réussie**, peu importe son expérience de combat : la tuile Trésor passe alors dans les mains de l'attaquant.

L'EXPÉRIENCE DE COMBAT (XP)

L'expérience de combat s'achète au port :

1 XP, à cocher sur le *Tableau de Bord* = 5 poissons, à effacer sur le *Tableau de Bord*



Expérience de combat (XP) | XP = 5 poissons



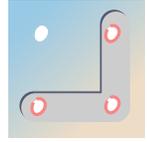
L'expérience de combat va servir uniquement aux combats au corps à corps.

Elle servira à définir si une attaque est réussie ou non.

Il est donc important d'en avoir !

EXEMPLE

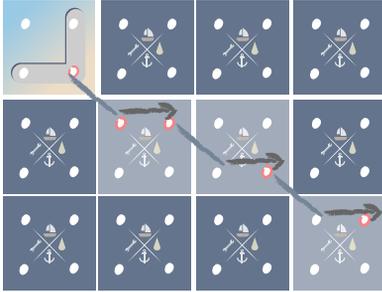
1 Le joueur choisit le port d'attache et pose son bateau sur un des 3 points de la jetée.



2 Il choisit une des 3 actions possibles : se déplacer ; observer ; pêcher

3 S'il choisit de se déplacer, il lance le dé pour la force du vent et visualise son déplacement.

Avec un vent de l'Ouest, il décide de partir en diagonale Sud-Est à la vitesse 3 : 3 déplacements
A chaque déplacement, le bateau subira la force du vent.



UN déplacement complet :

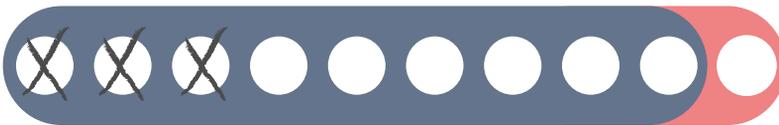


 Emplacement du joueur

4 Il met à jour son *Tableau de bord*, en cochant 3 unités de carburant.

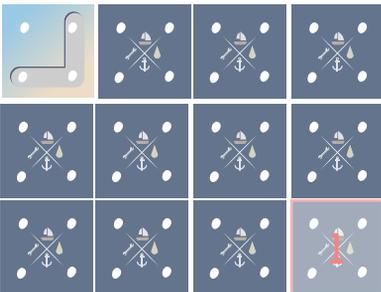


Carburant | unite = 1 poisson



5 Enfin, le joueur retourne la tuile d'arrivée de son bateau

Dans notre cas, il retournera la tuile 1 et appliquera son effet, en mettant à jour son *Tableau de bord*.
Puis, la tuile est retournée face cachée.



Tuile Mine = -2 sur l'état du bateau

A noter que le tour suivant, je pourrais pêcher, car 2 poissons se trouve sur ma tuile !



Etat du bateau | unite = 1 poisson



Explications de quelques tuiles



Pirates :
Vous perdez vos poissons et le trésor (si vous l'avez trouvé).
Il faudra retourner sur la tuile du trésor pour le reprendre.



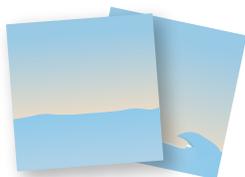
Iceberg :
Vous perdez 1 unité de carburant et 1 unité d'état de votre bateau.
Mettez à jour votre *Tableau de Bord* !



Triangle des Bermudes :
Déplacez-vous sur une tuile de votre choix (port compris)
Partez ensuite de n'importe quel point de la tuile choisie.



Palmier :
Il ne se passe rien.
Facile, non ?



Mer :
Il ne se passe rien.
Facile, non ?



Tornade :
Inversez deux tuiles de votre choix.
Interdit de toucher aux tuiles Port.
(bande de coquins !)



Longue vue :
Retournez 2 tuiles de votre choix. Soyez discret !



Poissons :
Vous gagnez le nombre de poissons indiqué en bas à droite !

1 à 4 joueurs

15 minutes

+8 ans



www.benjaminroucayrol.com/babord

Benjamin ROUCAYROL
96 chemin de Franchassis
07000 Pranles