

## COMPOSANTS DU JEU

### Les règles

Il y a deux règles distinctes pour **TRIRÈME**. La première est le Jeu des Flottes, un jeu plus simple et recommandé pour les débutants. Le Jeu des Flottes sera également intéressant pour les joueurs expérimentés souhaitant des parties plus rapides ou attirés par des batailles plus importantes.

La deuxième règle est le Jeu des Navires, plus complexe. La connaissance du Jeu des Flottes n'est pas nécessaire pour le Jeu des Navires. Les débutants sont encouragés à maîtriser le Jeu des Flottes avant de s'essayer au Jeu des Navires.

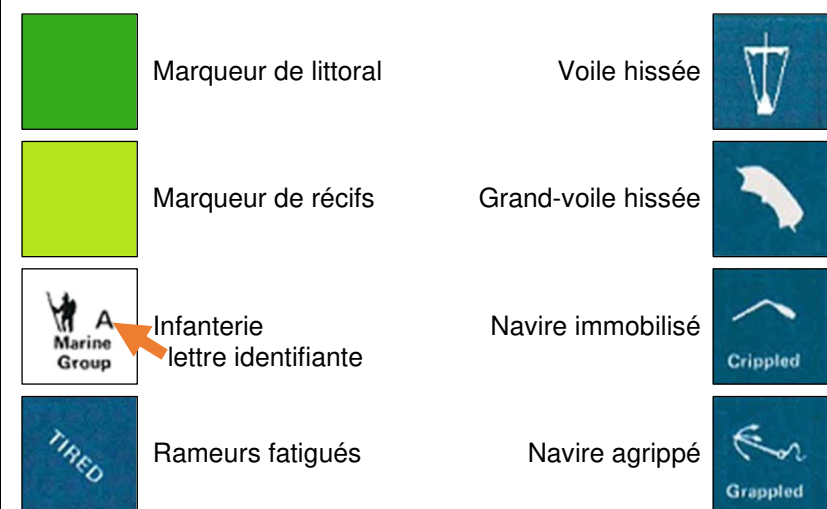
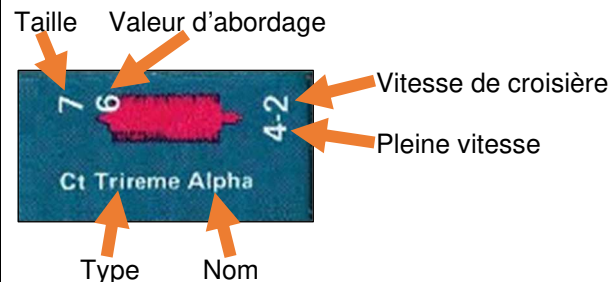
La meilleure façon d'apprendre n'importe quelle règle d'un wargame est de les lire une fois rapidement, puis de commencer à jouer immédiatement une partie. Pendant que vous jouez, des questions de règles se poseront. Reportez-vous au livret pour répondre à chaque question. De cette façon, vous assimilez les détails tout en jouant, et après quelques parties, les règles deviennent une seconde nature. N'essayez pas de lire complètement les règles une fois, de les mémoriser, puis de jouer comme un expert. Des règles de wargames complexes, comme celles de **TRIRÈME**, doivent être assimilées progressivement, par l'expérience.

### Les pions

Détachez les pions des deux planches prédécoupées.

Dans le Jeu des Navires, toutes les informations pour chaque navire sont notées sur la feuille de bord. Les pions ne sont utilisés que pour visualiser la position effective du navire et pour rappeler aux joueurs certaines situations au cours de la partie.

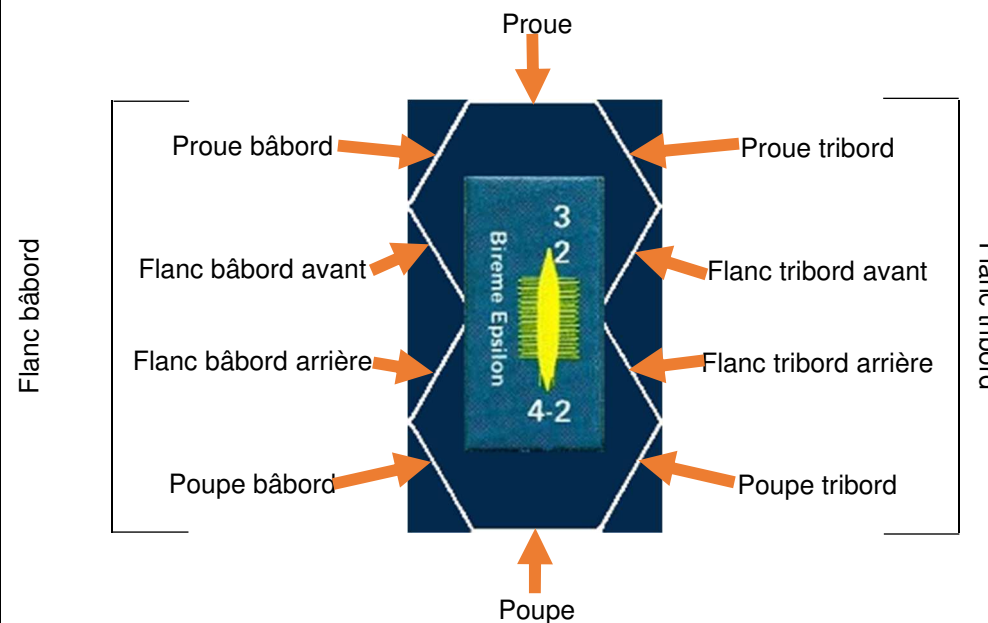
Dans le Jeu des Flottes, toutes les informations pour chaque navire se trouvent directement sur son pion, comme indiqué ci-dessous. Les feuilles de bord ne sont pas utilisées. Les différents pions supplémentaires Voile hissée, Navire immobilisé, Rameurs fatigués, Infanterie... sont utilisés pour afficher des situations particulières au fur et à mesure qu'elles se produisent.



Erratum : en raison d'une erreur de contrôle, le pion lemboï jaune Theta a une valeur de taille incorrecte de « 2 », alors que sa valeur de taille devrait être « 1 », comme pour tous les autres lemboïs.

Les pions de navires sont de trois couleurs : rouge, jaune et gris. Les flottes rouges et jaunes sont identiques et forment un panel

## LOCALISATIONS DES ÉPERONNEMENTS



Placez toujours le navire sur la carte comme indiqué ci-dessus, dans deux hexagones, avec son centre sur une seule arête d'hexagone.

# Aide de jeu pour TRIRÈME

8942004

représentatif des types de navires, basé sur les programmes de construction réellement utilisés par les anciennes marines. Les navires gris représentent des navires spéciaux de type « neutres » qui peuvent être attribués à l'un ou l'autre camp. De même, les pions d'infanterie blancs peuvent être utilisés en fonction des besoins, comme les navires gris.

### Les cartes

Les cartes bleues représentent une zone océanique. Des pions de littoral et de récifs y sont placés pour montrer les limites de la zone navigable dans divers scénarii.

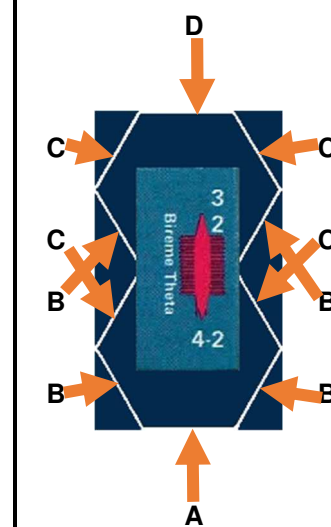
### Les feuilles de bord

Elles sont uniquement utilisées dans le Jeu des Navires, pour noter les informations de chaque navire, y compris les ordres de mouvement tour par tour. Il est important que chaque navire ait sa propre feuille de bord tenue à jour. Les joueurs peuvent photocopier des feuilles de bord supplémentaires à partir de celles fournies, selon leurs souhaits et leurs besoins.

### Les autres composants

Un ou plusieurs dés à six faces, marqués de façon classique (de 1 à 6) sont nécessaires. Un crayon ou un stylo pour annoter la feuille de bord et pour des notes d'ordre générale est aussi requis.

## ALLURES À LA VOILE ET AU VENT



## TABLES DU JEU DES FLOTTES

### Séquence de jeu

- 1) Dégagements des immobilisations.
- 2) Mouvements du premier joueur.
- 3) Mouvements du second joueur.
- 4) Résolutions des éperonnements.
- 5) Combats d'abordages.

### Dégagement de l'immobilisation

Dé	Résultats
1	Navire inondé et coulé.
2	Navire immobilisé de façon permanente.
3	Aucun effet. Peut retenter au tour suivant.
4	Récupère son facteur d'abordage, la réduction de vitesse reste et +2 à la prochaine tentative.
5 ou +	Navire complètement dégagé.

### Table de fatigue

Qualités équipage	Fatigué	Non fatigué
Expert	1	2 à 6
Ordinaire	1 ou 2	3 à 6
Débutant	1 à 3	4 à 6
Esclave	1 à 5	6

### PM véliques

Allures	Grand-voile	Voile
A	2*	2
B	2	1
C	1	0
D	0	0

\* : 3 si taille de 1 à 7 avec rames, ou si Vénète.

### Modificateurs aux éperonnements

Qualités de l'équipage  
 +3 Expert.  
 +2 Ordinaire.  
 +1 Débutant.  
 +0 Esclave.

Navire éperonneur  
 +5 contre un des flancs.  
 +2 contre la poupe.  
 - 1 en vitesse de croisière.  
 - 2 immobilisé.

Navire cible  
 +3 sur un flanc de sa proue.  
 +1 sur un flanc de sa poupe.  
 +1 a une PV plus élevée.  
 - 2 immobilisé.

### Modificateurs à l'agrippement

+1 cible éperonnée.  
 +1 meilleur équipage.  
 - 1 immobilisé.  
 - 1 équipements d'agrippement.

### Effets d'éperonnement

Différences	Résultats
+3 ou plus	Aucun effet.
+2 à -2	Immobilisé si total pair, sinon aucun effet.
-3 à -6	Immobilisé.
-7 ou moins	Coulé.

### Table des combats d'abordage

Rapports des valeurs d'abordage	Résultats du dé					
	1	2	3	4	5	6
Le + fort vaut le triple (x 3) ou plus du + faible.	-	F	F	F	F	F
Le + fort vaut le double (x 2) ou plus du + faible.	-	-	-	F	F	F
Le + fort est inférieur au double (x 2) du + faible.	f	-	-	-	F	F
Les valeurs sont égales.	f	-	-	-	-	F

F = le navire le plus fort capture le navire le plus faible.  
 f = le navire le plus faible capture le navire le plus fort.  
 - = impasse (le combat continu, sauf si détachement).

## SÉQUENCE DE JEU

- 1) Vent & Météo
- 2) Ordres de mouvements
- 3) Mouvements simultanés
- 4) Mouvements de dérives
- 5) Tirs
- 6) Agrippements
- 7) Combats d'abordages
- 8) Morale
- 9) Groupes d'infanterie
- 10) Détachements
- 11) Dégagements des immobilisations

### PASSAGE DES RÉCIFS

<i>Dé</i>	<i>Marée montante</i>	<i>Marée descendante</i>
3 ou moins	Passe avec succès	Passe avec succès
4	Passe avec succès	Arrêté
5	Arrêté	Naufragé
6 ou plus	Naufragé	Naufragé

- 1 Si lemboï ou saxon.  
 +1 Si navire de taille 9 à 11, vénète (T. 4) ou marchand (T. 2).  
 +2 Si hexédécère, vénète (T. 6) ou marchand (T. 5).

### ÉTAPES DU MOUVEMENT SIMULTANÉ

<i>Vitesses du navire</i>	<i>Étapes du mouvement du navire</i>				
	1	2	3	4	5
5	M	M	M	M	M
4	M	-	M	M	M
3	-	M	M	-	M
2	-	-	M	-	M
1	-	-	-	-	M

M = dépense d'un PM à cette étape.

### PROJECTILES INCENDIAIRES

Archers : portée de 1 hexagone.  
 Machines de tirs : portée de 2 hexagones.  
 Nécessite 5 ou 6 pour toucher (ou 4, 5 ou 6 si les projectiles incendiaires sont tirés d'une tourelle).

## TABLE DES DÉGÂTS AU NAVIRE

Jet de dés	RAPPORTS D'ÉPERONNEMENTS (taille de l'éperonneur - taille de la cible)																RATISSAGE			Jet de dés	
	-11 ou moins	-10 ou -9	-8 ou -7	-6 ou -5	-4	-3	-2	-1	Égal (0)	+1	+2	+3	+4	+5 ou +6	+7 ou +8	+9 ou +10	+11 ou plus	Equip. inf.	Equip. égal.		Equip. sup.
0	éX	éX	éX	éX	éX	éBrl	éBrl	éBrl	éBrl	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	él	él	él	0
1	éX	éX	éX	éX	éX	éBrl	éBr	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	él	él	-	1
2	éX	éX	éX	éX	éBrl	éBr	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	él	él	éa	2
3	éX	éX	éX	éBrl	éBr	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	él	éa	-	3
4	éX	éX	éBrl	éBrl	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	él	éa	éa	4
5	éX	éBrl	éBrl	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	-	5
6	éBrl	éBrl	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	6
7	éBrl	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	éa	7
8	éBr	él	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	8
9	éBr	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	-	9
10	él	-	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	10
11	él	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	-	éa	11
12	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	éa	éa	12
13	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	éa	éa	13
14	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	éa	-	éa	éa	14

#### Modificateurs au rapport d'éperonnement

- +1 cible stationnaire.
- +1 cible immobilisée.
- +1 l'éperonneur a un meilleure équipage.
- 1 la cible a un meilleure équipage.

#### Modificateurs au jet de dés

- +1 contact par un mouvement A.
- +1 cible éperonnée sur un flanc avant ou arrière.
- 1 l'éperonneur n'est pas en PV ce tour.
- 1 l'éperonneur est immobilisé.

#### Significations des résultats

- X = coulé.
- Br = brèche.
- Br\* = brèche si sur flanc, sinon immobilisé.
- I = immobilisé.
- a = agrippement facilité.

Equip. : équipage.  
 inf. : de qualité inférieure.  
 sup. : de qualité supérieure.

**Modificateurs au jet de dés**  
 +1 La cible est à PV.  
 - 2 Le ratisseur n'est pas à PV.

### TABLE DES BRÈCHES

<i>Dé</i>	<i>Conséquences</i>	
1	-1 point d'hommes et I si face à plus grand.	
2	-1 point d'hommes et I.	
3	-1 PV, perte de l'équipement ou I.	
4	-1 PV, -1 point d'hommes, perte de l'équipement et I si face à plus grand.	
5	-1 PV, -2 points d'hommes, I, perte de l'équipement et X si 2 <sup>ème</sup> Br (1 <sup>ère</sup> pour des navires de taille 1 ou 2).	
6	-1 PV, -3 points d'hommes, I, perte de l'équipement et X si 2 <sup>ème</sup> Br (1 <sup>ère</sup> pour des navires de taille 1 ou 2).	

### AGRIPPEMENT

- Nécessite 9 ou +, avec les modificateurs suivants.
- +3 Agrippement facilité.
  - +3 Agrippement d'un navire ami.
  - +1 En collision avec la cible.
  - +1 Cible immobilisée.
  - +1 Équipage de qualité supérieure.
  - 1 Équipage de qualité inférieure.
  - 1 Cible est à PV, sauf si collision.
  - 1 Il ne reste que des rameurs pour agripper.
  - 1 Le navire qui tente d'agripper est immobilisé.
  - +2 Utilisation de mains de fer.

### TABLE DU COMBAT D'ABORDAGE

<i>Dé</i>	<i>Facteurs d'abordage</i>								
	1	2	3	4	5	10	15	20	25
1	0	0	0	0	1	1	2	3	4
2	0	0	0	1	1	2	3	4	5
3	0	0	1	1	1	2	3	5	6
4	0	0	1	1	1	3	4	5	7
5	0	1	1	1	2	3	5	6	8
6	1	1	1	2	2	4	5	7	8

### DÉGAGEMENT DE L'IMMOBILISATION

<i>Qualités de l'équipage</i>	<i>Résultats des dés</i>											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Expert	A	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D	D
Ordinaire	A	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D
Débutant	A	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D
Esclave	A	-	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D

A = Abandon du navire.  
 - = Immobilisation maintenue.  
 D = Dégagement réussi.  
 Dvr = Dégagement réussi, mais avec -1 à la PV.

### DÉTACHEMENT

- Nécessite 9 ou +, avec les modificateurs suivants.
- +3 Contre un navire ami.
  - +2 Vainqueur du combat d'abordage.
  - +1 Équipage de qualité supérieure.
  - 1 Équipage de qualité inférieure.
  - 3 Le navire ennemi a utilisé un corvus.

### REDDITION

Suite à une défaite dans un combat d'abordage, la reddition se fait sur :

- 9 ou 10 pour un équipage expert ;
- 8, 9 ou 11 pour un équipage ordinaire ;
- 8 à 11 pour un équipage débutant ;
- 7 à 12 pour un équipage d'esclaves (hors 10 si les esclaves sont minoritaires) ;
- 3 à 5 si Br (en plus des résultats ci-dessus).