

Information importante

Afin de personnaliser leur jeu, avant de débiter la partie, les joueurs doivent s'assurer d'avoir vérifié tous les paramètres de configuration disponibles. Les règlements décrits dans cette section sont conformes à la configuration de jeu par défaut, nommée "Défaut".

Dans ce texte, le masculin englobe les deux genres et est utilisé pour alléger le texte.

NAVAL BATTLE BILLIARD



Vocabulaire spécifique

- Armure : protection des unités.
- Force de frappe : puissance de destruction des unités.
- Attaquer : affaiblir les unités.
- Bouton casse/ manqué/ tir : bouton dans le haut de l'écran qui alterne entre *casse*, *manqué* et *tir* selon le contexte, tel qu'indiqué par la flèche bleue ci-dessous :



- Détruire : l'unité reste empochée, car elle n'a plus d'armure.
- Immerger : empocher. Utilisé seulement pour le sous-marin.
- Mouche : une des 7 positions sur la table où les unités qui ne sont pas détruites sont remises après un coup.
- Réparer : augmenter la valeur de l'armure des unités endommagées.
- Unités : sous-marins, navires et avions, représentées par les boules 1 à 15 ainsi que la blanche.
- Unité d'attaque : unité utilisée pour faire le coup (celle qui cause les dommages).

Description générale

Naval Battle Billiard est un jeu de stratégie joué tour par tour, qui se joue sur une table de billard, avec la blanche, le triangle de casse et les 15 boules (pleines et rayées).

Il peut être joué un contre un, en équipe de deux, ou même un contre deux.

Le but du jeu est de détruire (empocher définitivement) toutes les unités (boules) de l'adversaire afin de gagner la partie. Notons que le gagnant a alors un pointage de 100.

Un joueur joue les pleines, numérotées de 1 à 7 et la 8, l'autre joueur joue les rayées, les boules numérotées de 9 à 15 et la blanche

Les coups n'ont pas besoin d'être annoncés pour être légaux.

Subdivision des unités

Les unités de chaque joueur constituent son armée:

Sous-marins



Croiseurs



Destroyers



Porte-avions



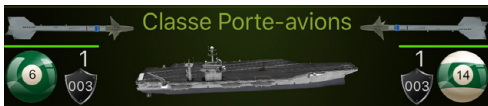
Avions



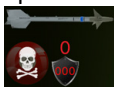
Navires mécanos



Chaque unité a une force de frappe, qui permet de détruire les unités de l'adversaire, et une armure pour se protéger contre les attaques. Par exemple, pour la classe porte-avions, la force de frappe est de 1 et la valeur de l'armure initiale est de 3 :



- Les joueurs jouent tour par tour, donc, après un coup qu'il y ait une unité ou non d'empochée, c'est à l'autre joueur/équipe de reprendre le jeu.
- Après chaque coup, les unités qui possèdent encore une armure sont remises sur la table, sur une mouche déterminée.
- Les unités dont l'armure est complètement détruite demeurent empochées. Une unité détruite est clairement indiquée à l'écran :



- Si les joueurs manquent leur coup, simplement taper sur le bouton jaune

"MANQUÉ" indiqué par la flèche bleue ci-dessous.



Coup légal

- Pour être légal, le coup doit être réalisé en frappant une des huit unités de son armée en premier.
- Les combinaisons sont permises, tant que l'unité utilisée pour faire le coup appartient au joueur.
- Le joueur doit avoir au moins un pied sur le sol.
- Il n'est pas nécessaire d'annoncer les coups : les unités empochées par « chance » sont considérées comme légales.

La casse

- Le but de la casse est de faire la mise en place du jeu, soit le positionnement initial des unités sur la table. Si des unités sont empochées, il n'y a aucun dommage. Les unités empochées sont remises sur les mouches et le joueur continue le jeu. Cependant, ce paramètre peut être modifié.
- Le lag, le flip ou autre peut être utilisé afin de déterminer le joueur qui effectuera la casse.
- Toutes les unités sont placées dans le triangle de casse de façon aléatoire.
- Le joueur utilise son navire mécano pour effectuer la casse.
- Le joueur qui effectue la casse est toujours le premier à jouer par la suite, qu'il est empoché ou non une ou plusieurs unités, et même s'il a empoché une de ses propres unités.
- Si l'unité ayant effectué la casse n'était pas derrière la ligne de tête, alors le joueur perd son tour et l'adversaire doit refaire la casse.

Caractéristiques communes à toutes les unités

- Détruisent les unités de l'adversaire selon leur force de frappe.
- Sont remises sur la table (mouches) lorsqu'elles sont frappées aussi longtemps qu'elles ont encore une armure.
- Lorsque les unités n'ont plus d'armure, elles demeurent empochées et ne peuvent être réparées.
- Si un joueur empoche une de ses propres unités avec celles de son adversaire lors d'un même coup, son unité sera détruite selon la valeur de la force de frappe de l'unité de l'adversaire. Par exemple, l'unité 2 empoche l'unité 11, et les deux sont empochés, alors l'unité 2 reçoit les dommages de l'unité 11. L'unité 11 n'est donc pas endommagée.
- Si le joueur empoche une ou plusieurs de ses unités lors d'un coup, les unités empochées reçoivent les dommages de celle utilisée pour faire le coup. Par exemple, l'unité 15 empoche les unités 14 et 10, alors les unités 14 et 10 reçoivent les dommages causés par l'unité 15. L'unité 15 n'est pas endommagée.

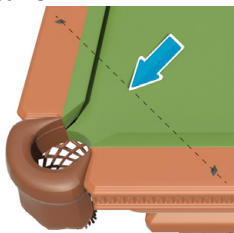
- Si un joueur empoche une de ses unités, et aussi l'unité utilisée pour faire le coup, alors l'unité attaquée reçoit les dommages de l'unité utilisée pour faire le coup. Par exemple, l'unité 2 frappe l'unité 3 et les deux sont empochés, alors l'unité 3 reçoit les dommages de l'unité 2, alors que l'unité 2 ne reçoit pas de dommage.

Caractéristiques des unités de la classe sous-marin (unités 1 et 9)

- Le joueur peut immerger son sous-marin à n'importe quel moment et autant de fois qu'il le désire au courant de la partie.
- Le sous-marin peut être frappé et immergé seul sans que le joueur utilise une autre unité pour le frapper.
- Si le sous-marin frappe une unité de l'adversaire et n'empoche pas cette unité, et que seul le sous-marin est empoché, celui-ci le demeure, car il est considéré immergé. L'adversaire reprend le jeu. Par exemple, l'unité 9 est empochée seule, alors la saisie est effectuée comme suit : unité 9 puis encore unité 9.
- Si le sous-marin est empoché en même temps que l'unité de l'adversaire, le sous-

marin est endommagé selon force de frappe de l'unité de l'adversaire. Le sous-marin peut malheureusement être détruit.

- Le joueur ne peut immerger son sous-marin si c'est sa seule unité encore disponible sur la table.
- Lorsque le joueur sort son sous-marin qui est immergé, il peut le placer devant une des 4 poches de coin entre les deux premiers diamants et derrière la ligne imaginaire, afin d'attaquer une unité de son adversaire :



- Si le sous-marin est déjà immergé et que le joueur n'a plus d'unité sur la table, celui-ci doit être remis sur la table devant la poche où il est empoché et à l'intérieur des deux premiers diamants. S'il est devant une poche de centre, il doit être remis directement devant cette poche à

une distance maximale de 5 centimètres (2 pouces).

Caractéristiques des unités de la classe croiseur (unités 2 et 10)

- Unité qui a la plus grande force de frappe.

Caractéristiques des unités de la classe destroyer (unités 3, 4, 5, 11, 12 et 13)

- La seule classe possédant plus d'une unité.

Caractéristiques des unités de la classe porte-avions (unités 6 et 14)

- Sert à garder les avions des joueurs.
Chaque fois qu'un avion est détruit, un avion décolle du porte-avions pour le remplacer jusqu'à ce qu'il n'en ait plus ou que le porte-avions soit détruit.
- Même si le porte-avions est détruit, l'avion encore sur la table le demeure jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Caractéristiques des unités de type avion (unités 7 et 15)

- Lorsque qu'un avion est touché, il est automatiquement détruit et remplacé par un des avions encore disponibles sur le porte-avions.

Caractéristiques des unités de la classe mécano (unités 8 et la blanche)

- Cette unité répare les unités de sa flotte qui ne sont pas entièrement détruites et peut aussi attaquer les unités de l'adversaire.
- Une réparation sur une unité endommagée est possible en empochant cette unité avec l'unité navire mécano de son armée. Par exemple, empocher l'unité 14 (qui est endommagée) en utilisant la boule blanche permet de réparer l'unité 14 d'une valeur 1 (+1 à son armure).
- Une réparation sur une unité endommagée est possible en empochant l'unité navire mécano avec l'unité à réparer. Par exemple, empocher l'unité 8 avec l'unité 2 (qui est endommagée) permet de réparer l'unité 2 d'une valeur 1 (+1 à son armure). La possibilité de

réaliser une réparation à partir de l'unité endommagée est un paramètre configurable.

- L'unité navire mécano n'a pas d'effet sur une unité qui n'est pas endommagée.
- Une unité qui est complètement détruite ne peut être réparée.
- L'unité navire mécano ne peut pas se réparer elle-même.
- L'unité navire mécano cause des dommages aux unités de l'adversaire comme toutes les autres unités.

Cas particuliers

- Unité projetée en dehors de la table : cette situation est un coup manqué pour le joueur. Si une ou plusieurs unités ont été empochées, elles sont toutes remises sur la table, sur la mouche centrale avec l'unité projetée.



- Toucher accidentellement à une unité sur la table, frapper une unité qui n'est pas complètement immobilisée, ne pas jouer à son tour (jouer à la place de l'adversaire), ou toucher deux fois à l'unité d'attaque : chacune de ces situations est un coup manqué pour le joueur. Si une unité est empochée sur ce coup et qu'il s'agit d'une unité de l'adversaire, ce dernier peut remettre son unité où il le désire.

Cependant, si l'unité empochée appartient au joueur ayant effectué le coup, alors l'unité est remise sur la mouche du centre (mouche 4).

- Mouche occupée : si une unité doit être remise sur une mouche déjà occupée, alors elle est remise le plus près possible de cette mouche.
- Positionnement stratégique : Naval Battle Billiard est un jeu de stratégie et permet aux joueurs de repositionner leurs unités sans toucher aucune autre unité. Par exemple, un joueur pourrait frapper son unité 2 sans toucher aucune autre unité. Le coup est enregistré comme un coup manqué.
- Attribution des dommages lors d'une combinaison : lorsqu'une combinaison est réalisée pour empocher une ou plusieurs unités, les dommages sont attribués par l'unité qui a été frappée en premier. Par exemple, pour le coup unité 1 sur unité 2 qui empoche l'unité 14, l'unité 14 est endommagée par l'unité 1. Pour la saisie, tapez sur la 1 puis la 14 (l'unité 2 n'est pas saisie).

- Un autre exemple de combinaison impliquant trois unités : lors de ce coup, l'unité 1 frappe l'unité 2 qui à son tour frappe l'unité 14, et les unités 2 et 14 sont empochées. Dans ce cas, les unités 2 et 14 prendront les dommages de l'unité 1.