

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Glossaire

Septembre 2011

Actif

Le joueur actif désigne le joueur dont c'est le tour.

Activer



Action par laquelle un membre d'équipage déclenche l'effet d'un compartiment possédant l'un des symboles ci-contre.



Action

A son tour, le joueur actif peut faire entreprendre à chacun de ses membres d'équipage disponibles une action au choix : se déplacer à hauteur de son mouvement ou activer un compartiment dans lequel il est présent.

Adversaire/Adverse

La personne contre laquelle vous jouez. Un sous-marin, une section, un compartiment ou un membre d'équipage adverse signifie que cet élément est contrôlé par votre adversaire.

Adjacent

Un sous-marin est adjacent à un autre sous-marin (également désigné sous le terme « au contact ») lorsqu'il est présent dans le même secteur ou dans un secteur adjacent. Deux compartiments sont adjacents lorsqu'ils se touchent par un bord ou un coin.

Aire de jeu (aire de bataille)

C'est la zone dans laquelle se déroule la bataille. Elle est constituée de 5 secteurs maritimes.

Attaque (puissance)



L'attaque est un effet de compartiment de combat dont la finalité est d'infliger des dégâts aux compartiments adverses. Les attaques sont identifiées par le symbole ci-contre représentant leur puissance d'attaque.

A distance

Un sous-marin est à distance du sous-marin adverse lorsqu'au moins un secteur inoccupé sépare les sous-marins. Les effets « à distance » ne peuvent cibler le sous-marin adverse que s'il y a au moins un secteur inoccupé entre les deux sous-marins.

Au contact

Un sous-marin est au contact d'un sous-marin adverse lorsque les sous-marins sont dans le même secteur ou dans un secteur adjacent. Les effets « au contact » ne peuvent cibler le sous-marin adverse que s'il est dans le même secteur ou dans un secteur adjacent.

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Blindage (valeur de)

Le blindage réduit la puissance des attaques adverses. La valeur de blindage d'une section est égale au nombre de compartiments blindés de la section (verts) dans lesquels au moins 1 des membres d'équipage du joueur défenseur (disponible ou épuisé) est présent au moment de l'attaque, à laquelle peuvent venir s'ajouter d'éventuels bonus.

Blindé (type)

Les compartiments blindés (verts) ont la capacité d'influer sur la valeur de blindage de la section dans laquelle ils se trouvent.

Capacité

Une capacité est un effet générique que possèdent tous les compartiments du même type. Les compartiments motorisés, par exemple, ont la capacité d'influer sur la vitesse du sous-marin.

Capitaine

Le Capitaine est un membre d'équipage spécial disposant du bonus suivant : « Juste avant ou juste après son action normale, le capitaine peut se déplacer dans un compartiment lui étant adjacent ». Les effets ciblant les marins ne ciblent pas le capitaine.

Compartiment

Chaque joueur sélectionne avant la partie les 10 tuiles « compartiment » formant les sections de son sous-marin. Il existe 4 types de compartiments identifiés par une couleur.

Compartiment de combat

Les compartiments de combat sont des compartiments possédant une puissance d'attaque.

Cibler

Action désignant un sous-marin, une section, un compartiment, un membre d'équipage, le capitaine ou un marin comme étant la cible d'un effet. La salle de contrôle du sous-marin est un compartiment spécial ne pouvant pas être ciblé par l'effet des compartiments.

Contrainte de ciblage

La contrainte de ciblage indique la position et la portée à laquelle le sous-marin du joueur doit se trouver par rapport au sous-marin adverse pour pouvoir le cibler.

Déclenchement (condition de)

La majorité des effets sont associés à une condition de déclenchement :

- activation du compartiment par un membre d'équipage,
- présence dans le compartiment d'un membre d'équipage disponible ou épuisé.

Dégât

Les dégâts endommagent les compartiments en réduisant le nombre de leurs points de structure. Les pions dégâts sont placés sur les points de structure des compartiments.

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Déplacer (pion membre d'équipage)

Le joueur actif peut déplacer ses membres d'équipage d'un nombre de compartiment égal à leur valeur de mouvement (les marins et le Capitaine ont une valeur de mouvement de 1). A la fin de cette action, le membre d'équipage est épuisé.

Certains compartiments ont pour effet de déplacer les membres d'équipage du joueur ou de son adversaire en dehors de leur déplacement « normal ». Les membres d'équipage ainsi déplacés sont épuisés après leur déplacement sauf exception précisée par l'effet du compartiment.

Disponible

Au début de son tour, pendant sa phase de récupération, le joueur actif peut retourner tous ses pions membres d'équipage épuisés pour les rendre disponibles. Un membre d'équipage disponible peut agir durant la phase d'action du joueur.

Détruit

Un compartiment est détruit lorsqu'il n'a plus de point de structure. Le compartiment est alors retourné face verso. Si un membre d'équipage est présent dans un compartiment au moment de sa destruction, il est éliminé. Les membres d'équipage ne peuvent pas se déplacer dans ou au travers un compartiment détruit.

Un joueur perd la partie lorsque la salle de contrôle de son sous-marin est détruite.

Endommagé

Un compartiment est endommagé lorsqu'il n'a plus l'intégralité de ses points de structure.

Effet

L'effet d'un compartiment sert principalement à infliger des dégâts à l'adversaire, éliminer ses membres d'équipage, entraver son action ou se prémunir contre les effets de ses compartiments.

Un effet possède généralement une contrainte de ciblage et une condition de déclenchement.

Eliminer

Lorsqu'un membre d'équipage est éliminé (suite à la résolution de l'effet d'un compartiment ou à la destruction du compartiment dans lequel il est présent) son pion est retiré du sous-marin.

Epuisé

Un membre d'équipage est épuisé après s'être déplacé ou avoir activé un compartiment. Son pion est retourné sur la face sans portrait. Un membre d'équipage épuisé est néanmoins utile s'il est présent dans un compartiment de type blindé, motorisé ou expérimental ou dans un compartiment ayant pour condition de déclenchement la présence d'un membre d'équipage disponible ou épuisé. Au début de son tour, pendant sa phase de récupération, le joueur actif peut rendre disponibles ses membres d'équipage épuisés.

Expérimental (type)

Un compartiment expérimental a la capacité de pouvoir être activé en réaction, par un membre d'équipage disponible ou épuisé pendant la phase d'action de l'adversaire.

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Inoccupé

Un secteur inoccupé est un secteur dans lequel aucun sous-marin n'est présent. Un compartiment inoccupé est un compartiment dans lequel aucun membre d'équipage n'est présent.

Manœuvrer (figurine sous-marin)

A son tour, le joueur actif peut manœuvrer une fois son sous-marin pour le déplacer. Chaque point de vitesse peut être utilisé pour déplacer n'importe laquelle des figurines de sous-marin dans un secteur adjacent. Seul le sous-marin du joueur actif est considéré en déplacement. La vitesse du sous-marin est égale au nombre de compartiments motorisés du sous-marin dans lesquels au moins 1 membre d'équipage du joueur, disponible ou épuisé, est présent. Le joueur n'a pas à activer ses compartiments motorisés pour déplacer son sous-marin.

Certains compartiments ont pour effet de déplacer le sous-marin du joueur ou de son adversaire. Ce déplacement n'est pas considéré comme une manœuvre (sauf exception précisée dans l'effet du compartiment).

Marin

Le marin est un membre d'équipage. A son tour, le joueur actif peut faire agir ses marins disponibles en les déplaçant ou en leur faisant activer un compartiment dans lequel ils sont présents.

Membre d'équipage

En début de partie, les membres d'équipage sont au nombre de 5 par sous-marin parmi lesquels 1 capitaine. Un joueur perd la partie si tous ses membres d'équipage ont été éliminés.

Motorisé (type)

Le joueur peut ajouter 1 à la vitesse de son sous-marin pour chaque compartiment motorisé dans lequel au moins un de ses membres d'équipage, disponible ou épuisé, est présent.

Oxygène (réserves, pions)

Certains points de structure constituent une réserve d'oxygène pour le compartiment. Avant de débiter la partie, les joueurs doivent placer 1 pion « oxygène » sur chaque réserve d'oxygène de leurs compartiments. Durant sa phase de récupération, le joueur actif doit retirer 1 pion « oxygène » de l'un de ses compartiments. Lorsqu'il n'y a plus de pions « oxygène » dans un sous-marin, les membres d'équipage sont éliminés et le joueur perd immédiatement la partie.



Certaines attaques représentées par le symbole ci-contre obligent les joueurs à retirer des pions « oxygène » de leurs compartiments au lieu de leur infliger des dégâts.

Phase d'action

Durant sa phase d'action, le joueur actif peut, dans l'ordre de son choix, réaliser tout ou partie des actions suivantes :

- manœuvrer son sous-marin (figurine),
- faire agir ses membres d'équipage (pour les déplacer ou leur faire activer un compartiment).

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Phase de récupération

Durant la phase de récupération, le joueur actif doit retirer un pion « oxygène » de l'un de ses compartiments et peut rendre disponibles tous ses membres d'équipage épuisés en retournant leur pion sur la face avec le portait.

Réaction

Une réaction correspond à l'activation d'un compartiment expérimental pendant la phase d'action de son adversaire suite à la manœuvre de son sous-marin ou à l'activation de l'un de ses compartiments. L'effet du compartiment expérimental activé en réaction est appliqué après la résolution de l'effet déclencheur ou après la manœuvre du sous-marin adverse.

Salle de contrôle

La salle de contrôle est un compartiment de combat motorisé ne pouvant pas être pris pour cible par l'effet des compartiments. Un joueur perd lorsque la salle de contrôle de son sous-marin est détruite.

Secteur maritime

Les secteurs de mer forment l'aire de jeu. Ils permettent d'identifier la position des sous-marins et de matérialiser leurs déplacements. Il y en a 5 correspondant à chaque colonne formée par les compartiments des 2 joueurs.

Section

Les sections du sous-marin, au nombre de 4, sont formées par ses compartiments : 4 compartiments à l'avant du sous-marin, 4 compartiments à l'arrière, 5 compartiments sur le côté gauche, 5 compartiments sur le côté droit.

Sous-marin (figurine cartonnée)

Chaque sous-marin est représenté par une figurine cartonnée, placée dans le secteur de mer central de l'aire de bataille en début de partie. Cette figurine définit la position du sous-marin par rapport au sous-marin adverse. Au cours de la partie un sous-marin peut se retrouver devant, sur un côté (dans le même secteur) ou derrière un sous-marin adverse.

Standard (type)

Un compartiment standard n'a aucune capacité.

Structure (point de)

Les compartiments possèdent généralement entre 1 et 3 points de structure. Un compartiment est « endommagé » lorsqu'il lui manque au moins 1 point de structure. Un compartiment est « détruit » lorsqu'il n'a plus de point de structure. Il est alors retourné sur le verso et les membres d'équipage présents dans le compartiment sont éliminés.

Lorsqu'un compartiment subit des dégâts, le joueur doit placer autant de pions « dégât » sur les points de structure du compartiment, que de dégâts subits.

Tour

Le tour de chaque joueur se décompose en 2 phases. Lorsque le joueur actif a réalisé ses 2 phases, c'est au tour de son adversaire de jouer.

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Type (de compartiment)

Il existe 4 types de compartiments identifiés par une couleur sur le compartiment : standard (gris et beige), motorisé (noir et jaune), blindé (vert), expérimental (bleu).

Vitesse

La vitesse du sous-marin correspond au nombre maximal de secteurs de mer que le sous-marin d'un joueur peut parcourir. Chaque point de vitesse permet de déplacer une figurine de sous-marin (du joueur ou de son adversaire) dans un secteur adjacent de l'aire de bataille.