



Modes de jeu v1.2

Janvier 2012

Steam Torpedo propose plusieurs modes de jeu, adaptés au contexte de la partie, dont le fonctionnement est détaillé ci-après.

Mode classique

Le mode classique est adapté pour une bataille opposant 2 joueurs au cours d'une unique rencontre. C'est également le mode de jeu approprié aux tournois à élimination directe.

1. Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ». Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.
2. Chaque joueur constitue son équipage qui doit comprendre 5 membres dont 1 capitaine.
3. Les joueurs placent leurs 10 compartiments au hasard. Il est conseillé de mélanger les compartiments et de les poser sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner.
4. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. A cet effet le joueur doit, si nécessaire, intervertir le compartiment placé à cet endroit avec la salle de contrôle.
5. Chaque joueur a la possibilité d'intervertir 2 de ses compartiments (autres que la salle de contrôle) pour optimiser la configuration de son sous-marin.
6. Le premier joueur est déterminé au hasard suivant la méthode définie par les joueurs.

Mode expert

Le mode expert est une variante du mode classique dans laquelle les joueurs placent leurs compartiments comme ils le souhaitent avant le combat.

1. Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ». Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.
2. Chaque joueur constitue son équipage qui doit comprendre 5 membres dont 1 capitaine.
3. Les joueurs placent librement leurs 10 compartiments. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. Les joueurs doivent placer leurs compartiments sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner. Il n'est pas possible d'intervertir des compartiments une fois qu'ils ont été révélés par un joueur ou son adversaire.
4. Le premier joueur est déterminé au hasard suivant la méthode définie par les joueurs.

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

Mode duel

Le mode duel est adapté aux confrontations dans lesquelles un vainqueur est déterminé au terme de 2 manches gagnantes.

Première manche :

1. Chaque joueur compose librement son sous-marin en sélectionnant 10 tuiles « compartiment » de son choix parmi lesquelles une « salle de contrôle ». Les compartiments ne peuvent être présents qu'en un seul exemplaire dans un sous-marin.
2. Chaque joueur constitue librement une réserve de 5 tuiles « compartiment » supplémentaires.
3. Chaque joueur constitue son équipage qui doit comprendre 5 membres dont 1 capitaine. Les joueurs placent leurs 10 compartiments au hasard. Il est conseillé de mélanger les compartiments et de les poser sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner.
4. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. A cet effet le joueur doit, si nécessaire, intervertir le compartiment placé à cet endroit avec la salle de contrôle.
5. Chaque joueur a la possibilité d'intervertir 2 de ses compartiments (autres que la salle de contrôle) pour optimiser la configuration de son sous-marin.
6. Le premier joueur est déterminé au hasard suivant la méthode définie par les joueurs.

Deuxième manche (revanche) et troisième manche (belle, si égalité au terme des 2 premières manches) :

1. Les joueurs conservent la configuration de la manche précédente mais peuvent, au choix :
 - Intervertir 2 compartiments (autre que la salle de contrôle) dans leur sous-marin
 - Remplacer 1 compartiment de leur sous-marin (autre que la salle de contrôle) par 1 compartiment de leur réserve.
2. Le premier joueur est le joueur ayant joué en second lors de la manche précédente.

Mode défi

Le mode défi est recommandé pour les batailles opposant 2 joueurs à partir d'un seul exemplaire du pack d'immersion (éventuellement complété par des boosters différents).

La répartition des compartiments entre les joueurs, au cœur du mode défi, doit s'effectuer dans le respect des règles suivantes :

STEAM TORPEDO

PREMIER CONTACT

1. Les joueurs constituent une réserve de 18 tuiles en respectant les contraintes suivantes :
 - a. Il ne doit pas y avoir de tuile compartiment « salle de contrôle »,
 - b. Il doit y avoir au moins 3 compartiments de chaque type (3 standards, 3 blindés, 3 motorisés et 3 expérimentaux),
 - c. Chaque compartiment ne peut être présent qu'en un seul exemplaire.

NB : Les 18 tuiles du pack d'immersion constituent une réserve valide. Elle peut être modifiée via l'introduction de tuiles issues des boosters « Steam Torpedo ».
2. Les joueurs constituent 4 piles (une par type de compartiment : standard, motorisé, etc...) avec les tuiles face visible. pour chaque type de compartiment.
3. Les joueurs choisissent leur salle de contrôle et la figurine de sous-marin correspondante.
4. Le premier joueur (désigné au hasard) sélectionne une tuile visible sur l'une des piles.
5. Le second joueur sélectionne une tuile visible sur l'une des piles.
6. Le premier joueur sélectionne une deuxième tuile visible sur l'une des piles.
7. Les joueurs procèdent de la sorte jusqu'à ce que les 18 tuiles de la réserve aient été sélectionnées.
8. Les joueurs placent leurs 10 compartiments au hasard. Il est conseillé de mélanger les compartiments et de les poser sur la face cachée (logo Steam Torpedo visible) avant de les retourner.
9. Le compartiment « salle de contrôle » doit être placé au centre sur la ligne du bas. A cet effet le joueur doit, si nécessaire, intervertir le compartiment placé à cet endroit avec la salle de contrôle.
10. Chaque joueur a la possibilité d'intervertir 2 de ses compartiments (autres que la salle de contrôle) pour optimiser la configuration de son sous-marin.
11. Le joueur ayant sélectionné sa première tuile en second commence la partie.