

# Règles de jeu du "Dover Patrol" ou "Naval Tactics",

H.P. Gibsons & Sons LTD, première édition 1920



*Dover Patrol* est un jeu pour deux joueurs composé d'un plateau, de deux drapeaux et de 80 pièces de différentes valeurs. Chaque joueur reçoit 40 pions plus 1 drapeau. Le drapeau est représenté par un clip en métal et se place sur le pion adverse qui le capture.

Sur les 40 pièces à la disposition de chaque joueur, 36 composent la flotte avec ses auxiliaires, les 4 autres étant un avion et trois mines. Les pions sont répartis en fonction de la couleur ou du motif au dos de chacun.

Le plateau partagé en deux est composé de 96 casses. De part et d'autre de la ligne centrale séparant les camps des adversaires se trouve une zone représentant le port (harbour) de chacune des flottes (9 cases entourées d'un mur). Dans le port se trouve la Base sur laquelle le drapeau de l'amiral est placé au début du jeu. Le but du jeu est de s'emparer du drapeau de l'équipe adverse et de le rapporter à sa propre base.

Les joueurs s'arrangent afin que chacun ait son port sur la gauche. Les pièces, sont placées le dos vers l'adversaire, et disposées à la discrétion de l'amiral sur les 5 premières lignes, la dernière pièce (dépossédés d'un espace par le Drapeau) peut être placée sur n'importe laquelle des cases de la 6ème ligne.

Chaque navire de la flotte a sa propre valeur

Navire	Valeur
Bateau amiral (Flagship)	10
Vice-Flagship	9
Escadron de bataille (Battle Squadron)	8
2 bateaux de combat (Battleship)	7
3 croiseurs (Battle Cruiser)	6
4 croiseurs légers (Light Cruisers)	5
4 destroyers	4
4 croiseurs auxiliaires (Auxiliary Cruiser)	3
5 vedettes lance-torpilles (Motor Torpedo Boat)	2
5 Patrouilleurs (Patrol Vessel)	1



Auxiliaires et Mines:

- 1 ligne de mines
- 3 Mines
- 1 avion
- 2 démineurs
- 3 sous-marins

Les auxiliaires et mines n'étant utilisées que pour des fonctions particulières, n'ont pas de valeur numérique même si elles sont de grande valeur pour le joueur.



## DEROULEMENT DU JEU

Le but du jeu, comme nous l'avons vu, est de capturer le drapeau ennemi qui, jusqu'à ce qu'il soit pris, reste sur sa base, et à aucun moment de la partie ne peut être déplacé vers un autre navire, même en vue d'éviter la capture. La capture ne peut être faite que par une pièce arrivant effectivement de la base ennemie, d'où *Dover Patrol* est un jeu de mouvements et d'attaques.

Les **DEPLACEMENTS** sont faits alternativement, une case à la fois - même lorsque le pion transporte le drapeau, et sont réalisés soit en arrière, en avant ou sur les côtés sur une case libre, mais JAMAIS en diagonale. Il n'y a aucun avantage à débiter en premier (réglé par tirage au sort), et l'attaquant n'a aucun avantage sur l'attaqué.

## L'ATTAQUE

Une attaque est effectuée par un joueur déplaçant une pièce sur une case à côté d'une pièce adverse, les deux pions sont alors dos à dos, en même temps dire "ATTACK! (Ou "No ATTACK!). Attaquer est facultatif et si un joueur s'abstient d'attaquer lorsqu'il est en position de le faire, l'adversaire ne peut pas attaquer la pièce en question avec la pièce à laquelle il est dos à dos sans d'abord déplacer sa pièce. Un joueur ne peut demander à son adversaire de dévoiler la valeur de l'un de ses pions sans attaquer le premier. Les pions ne peuvent attaquer que lorsqu'ils sont dos à dos, et dans aucune autre position.

Lors de l'attaque, les joueurs montrent les pièces concernées et le navire ayant une valeur numérique moins importante est déclarée «irré récupérable» (il est enlevé), le pion adverse restant sur la même case. Si les deux navires se révèlent de la même valeur, ils sont tous deux enlevés, mais cela ne s'applique pas aux auxiliaires (sous-marins, démineurs ou avion), rien ne se passe, l'attaqué et l'attaquant restent là où ils sont.

## MINES

À l'exception des démineurs, des lignes de mines et de l'avion, toute pièce placée à côté d'une mine ennemie «saute» immédiatement, la mine est alors montrée et la pièce retirée du plateau. Une pièce saute automatiquement lorsqu'elle se déplace sur la case, qu'elle attaque ou non. Si une démineur attaque une mine, celle-ci est détruite (supprimée), tandis que si un avion attaque, il ne se passe rien. Les mines restent fixes tout au long du jeu, elles ne peuvent être touchées ou déplacées de quelque façon. Les toucher ou faire semblant d'être sur le point de les déplacer afin de tromper son opposant, est injuste et n'est pas autorisé.

## LES AUXILIAIRES

Les **DEMINEURS** (mine sweeper) sont utilisés uniquement pour attaquer et détruire les mines et, bien sûr, pour le transport du pavillon le cas échéant. S'il est attaqué par une ligne de mines, un avion, ou un autre démineur, rien ne se passe, mais toute autre pièce le fait couler.

La **LIGNE DE MINES** agit comme des mines flottantes, mais bien qu'elle puisse se déplacer comme n'importe quel autre pion, elle ne peut attaquer. Elle ne peut être coulée que par un destroyer (4); les Mines n'ont aucun effet sur elle; si elle est attaquée par un démineur, un sous-marins ou l'avion, rien ne se passe, mais toute autre pièce l'attaquant (à l'exception d'une autre ligne de mines) explose.

Les **SOUS-MARINS** coulent tous les navires à l'exception des lignes de mines (voir ci-dessus) et des vedettes lance-torpilles (2) qui les coulent. Les sous-marins sont, bien sûr, coulés par les mines.

L'**AVION**, dont la principale utilisation est la capture du drapeau car il est le seul pion pour lequel le mur du port ne constitue pas un obstacle, ne peut être détruit que par un bateau à moteur Torpedo (2) ou un destroyer (4). Il est utile, aussi, en tant qu'éclaireur, car il peut attaquer une pièce ennemie dans le but de dévoiler sa valeur. Lorsqu'il est attaqué par, ou attaque, tout autre pions (autres que 2 ou 4), y compris les mines - rien ne se passe, les pions restent où ils sont, mais lorsque il traverse survole le mur du port il doit se dévoiler. Il peut aussi voler au-dessus d'une mine si désiré, et se déplace comme dans jeu de Dames. Pour ce faire, il se déplace de deux cases, au lieu d'une seule. Il peut se déplacer de deux cases en arrière, avant ou de côté, mais pas en diagonale, bien sûr. Il n'est pas conseillé d'utiliser ce privilège tant que nécessaire, car il donne la position de l'avion. Cette démarche est particulièrement utile lorsque l'avion est gêné par une mine pour passer le mur du port.

Le **DRAPEAU** est capturé par une pièce adverse lorsqu'elle est placée sur sa base, et, comme aucun navire n'est autorisé sur la base, sauf dans le but de capturer ou de laisser un drapeau sur sa propre base, le joueur vainqueur doit déplacer l'avion au large avec le drapeau à son prochain coup, toutefois, si sa position est telle qu'il est empêché par des pièces de l'ennemi de le faire, sa pièce échoue (supprimée) et le drapeau reste à sa base. Le drapeau peut être immédiatement repris par l'ennemi qui attaque le navire le transportant sauf si le navire ennemi transporte également un drapeau.

Si un navire transportant un drapeau est attaqué par un autre navire de valeur égale, les deux sont perdus. Le drapeau reste alors sur la case que son escorte avait occupée lorsqu'elle a coulé, et devient le prix du premier navire (des deux adversaires) qui réussit à l'atteindre. Si, lors du transport d'un drapeau, le navire est détruit par une mine le drapeau est placé sur la place occupée par son escorte, et ne peut être récupéré que par démineur, à moins que l'amiral ne l'ai déjà transféré à un de ses propres navires, auquel cas il peut, bien sûr, être récupérée de la manière habituelle. Quand une attaque est réussie, le drapeau est remis au navire ayant gagné et ce, en règle générale, fait un trait pour sa propre sécurité - sa propre base ou le transférer vers un navire ayant plus de valeur. Une fois qu'un drapeau a été capturé et a quitté la base, il peut être cédé à un autre navire de sa flotte le joutant (sur le côté, à l'arrière ou en avant, mais pas en diagonale) mais ce transfert est considéré comme un mouvement et, doit avoir lieu, au tour suivant utile au

positionnement des navires nécessaires. Il est évidemment avantageux pour la capture que le drapeau soit déplacé par le navire le plus puissant disponible, son adversaire devra naturellement faire de son mieux pour le récupérer.

## REMARQUE

Comme précédemment déclaré, le gagnant du jeu est le joueur qui obtient d'abord les deux drapeaux sur sa base. Un joueur gagne aussi, cependant, s'il cerne les pièces de son adversaire et que ce dernier ne peut plus déplacer le moindre pion quand c'est son tour de le faire. Le joueur gagnant, toutefois, doit avoir son propre drapeau sur sa propre base, sinon la partie est nulle.

## ASTUCES

Pour faire un vainqueur, la première chose à faire est d'obtenir une maîtrise approfondie des règles, de sorte que l'on sait exactement la valeur de chaque pièce- qui prend qui, et ainsi de suite- puis de mettre au point la meilleure disposition de ses pions avant le début de la partie. Cette disposition préliminaire est de la plus haute importance, car si elle est faible, l'adversaire a toutes les chances de percer et de capturer votre drapeau alors que vous êtes vous-même handicapé et n'êtes pas en mesure de capturer son drapeau. Les pièces doivent se protéger autant que possible, et être en mesure de venir en assistance aux autres pions, tout comme aux échecs. Tous les joueurs acquièrent rapidement leurs propres conclusions sur le placement idéal pour le commencement, mais nous suggérons que c'est une bonne chose de placer l'un près de l'autre un navire de haute valeur, un sous-marin et une vedette lance-torpilles et de suivre cette idée dans la mesure du possible pour placer l'ensemble de la flotte et les auxiliaires. Les sous-marins, les destroyers et dragueurs, ceux de valeur faible ou nulle, sont extrêmement utiles dans les étapes ultérieures, et comme ils peuvent être facilement coulés par l'ennemi, ils doivent être protégés et pas exposés trop tôt dans le jeu, par conséquent, c'est un bon principe d'en avoir un de chaque dans le port dès le début. Une mine dans le port est aussi utile, car elle protège le drapeau, mais de nombreux joueurs expérimentés préfèrent les garder au milieu du plateau, en raison des dommages qu'ils peuvent infliger à la flotte ennemie. Dans le jeu, le côté gauche de la carte doit être surveillé de près, car l'ennemi une fois sur le bord peut se déplacer vers le bas dans le port, pouvant causer des dommages irréparables.

L'avion ne doit pas être mis en action trop tôt, car, bien que il n'y ai que deux pièces qui peuvent le ramener, il peut être attaqué par toute pièce, et dès que l'adversaire sait exactement où il est, ce dernier peut mettre au point ses plans. Ceci s'applique, bien entendu, à d'autres pièces.

De manière générale, conservez tous les éléments de la flotte, mémorisez la position de toutes les pièces que votre adversaire a du montrer, et dès que vous prenez son drapeau, transmettez-le le plus rapidement possible- par le transfert ou non, ce qui semble le mieux dans les circonstances- à votre base, en prenant soin que vous avez ou prendrez possession de votre propre drapeau et de le conserver de votre côté du plateau.

## AUTRES VERSIONS PLUS COUTRES

Les joueurs qui préfèrent un jeu rapide peuvent adopter l'une des variantes suivantes:

1. Le jeu se déroule de la même manière que pour *Dover Patrol*, mais le gagnant est le joueur qui capture en premier le drapeau de son adversaire (c.-à-occupe la base de son adversaire).
2. Ignorant l'existence du mur du port, le premier joueur qui capture le vaisseau amiral de son adversaire gagne.
3. Encore une fois en ignorant l'existence du mur du port, on procède à une "bataille rangée » et la victoire va à celui qui aura coulé la totalité de la flotte adverse avec ses auxiliaires (hors mines).
4. "Prise de la base": dans ce jeu, le drapeau n'est pas utilisé et les pièces ont la même valeur que dans *Dover Patrol*, mais chaque joueur ne possède seulement que 24 d'entre:  
1 vaisseau amiral, 1 escadron, 1 cuirassé, 2 croiseurs de bataille, 2 croiseurs légers, 2 destroyers, 1 croiseur auxiliaire, 4 vedettes lance-torpilles, 3 navires de patrouille, 1 démineur, 1 ligne de mines, 2 mines, 2 sous-marins, 1 avion.

Elles sont disposées par chaque joueur, à son gré, sur ses trois lignes arrière, la base étant inoccupée et la pièce restante placée sur n'importe quel case de la quatrième ligne. Dans ce jeu, le mur du port à nouveau son rôle; l'action se passe exactement comme dans *Dover Patrol*, à l'exception notable que tout navire ou auxiliaire placé en position d'attaque est tenu de déclarer "Attaque". Le gagnant est le joueur qui occupe le premier la base de son adversaire. Ce qui en fait un petit jeu vif et stimulant et permet de nombreuses possibilités de compétences. On constate souvent que si un joueur est mal engagé avec ses pions, il a encore une chance de vaincre l'amiral adverse.