

Les cartes « incidents-surprises »

Pêche à pied : Placer le bateau au mouillage de l'île la plus proche, l'équipage va à la pêche à pied et passe un tour.

Cargo dans le chenal : Placer le cargo à l'entrée du chenal, puis le déplacer de 2 milles à chaque nouveau tour. Tirez à nouveau une carte de direction du vent.

Cargo à l'arrêt : Le cargo se place sur la bouée d'attente (ancrage rouge). Tirez à nouveau une carte de direction du vent.

MayDay ou PanPan d'un bateau : Placer votre bateau « à couple » de ce bateau pour lui porter secours ; pour un Mayday vous repartez au prochain tour et le bateau assisté reste en place un tour de plus en attendant la SNSM, pour un PanPan, vous repartez au prochain tour et le bateau assisté aussi.

Dans les deux cas, s'il s'agit de votre propre bateau, pas d'assistance, vous restez immobile jusqu'à la fin de la partie ... à moins qu'un autre bateau vienne à votre secours !

BMS : Tous les bateaux se réfugient soit dans le port le plus proche, soit sous le vent de l'île la plus proche sur une zone de mouillage. Tirez à nouveau une carte de direction du vent pour lancer un nouveau tour.

Fort courant de- : Déplacer de 2 cases dans l'axe de poussée du courant (ex. : courant SE, déplacer de 2 cases vers le NO)

Banc de brume : se déplacer de la moitié de la distance.

Marée basse : Conservez cette carte visible sur la table, elle s'appliquera lorsque vous serez à l'approche du port d'arrivée ; tirez une autre carte.

MILLE MILLES

Préparation

- Installer le plateau de jeu et les deux ports,
- Placer les noms des 2 petits ports, les phares et balises, (On peut faire participer les joueurs à la pose des balises)
- Battre et placer le jeu de cartes « Navigation »,
- Battre et placer le jeu de cartes « Direction du vent »,
- Battre et placer le jeu de cartes « Force du vent »,
- placer le plateau de pilotage devant le Capitaine de partie
- Placer la roue des vents et sa copie transparente, orientées Nord.

Le jeu

Il s'agit de faire route d'un port de départ - Port Maria - à un port d'arrivée - Port Julien - en fonction du vent, en respectant le balisage, les règles de barre et en faisant face aux obstacles, changements soudains et « incidents-surprises ».

« 1000 Milles » se joue normalement à 4 joueurs ; possible aussi à 3, 2 ou même seul, à 2 joueurs on peut aussi sortir 2 bateaux chacun. l'un des joueurs est nommé Capitaine de partie.

Rôle et actions du Capitaine de partie : il actualise et annonce les conditions météo au début de chaque tour, déplace le cargo si nécessaire, surveille la conformité des actions des joueurs : mise au nord de la roue des allures, respect des règles de barre, respect de la hauteur d'eau (tirant d'eau des bateaux : 1,5m), explique les données techniques à l'aide des cartes « Aide-conseils » dont il dispose, place le « courant » dans le sens indiqué ou la « brume », lorsqu'un joueur tire la carte correspondante.

A chaque tour le capitaine :

- Tire une carte de « direction du vent » et une de « force du vent », il les expose dans les 3 cases disponibles, visibles de tous ; s'il tire une « alerte », il tire une seconde carte de vent,
- Actualise sur la roue des vents : Les allures praticables à cet instant du jeu apparaissent pour le tour à venir.

Lorsque l'on joue à 2 ou à 3 ou si l'on veut simplifier la partie, on peut n'actualiser que tous les 2 ou 3 tours.

Premier tour :

- chaque joueur tire au sort un bateau, reçoit la carte correspondante et place le bateau dans le port de départ,
- Tire une carte de navigation,
- applique la roue transparente sur le point de départ, choisit une allure praticable et applique les coefficients d'allure et force du vent.
- déplace son bateau du nombre résultant, une case = 1 mille, en ligne droite ou en diagonale, en respectant le balisage.

(Sortant de son catway au moteur, l'allure choisie s'applique lorsque l'on passe le phare)

Tours suivants : après l'actualisation de la direction et force des vents par le Capitaine :

- Chaque joueur tire une carte de navigation et applique la roue des allures sur le point où il se trouve, en orientant le nord
- choisit une allure praticable et applique les coefficients,
- Déplace son bateau en conséquence.

Particularités

- La roue de direction du vent, orientée nord, indique les allures praticables à l'instant donné ; on actualise à chaque tour.
- Chaque allure indique un coefficient d'efficacité du vent (VGM) qui peut être :
 - optimum au largue : coef 1,
 - moins efficace au travers ou arrière : coef 2/3 (diviser par 3 puis multiplier par 2), (pour une carte de 2 milles appliquer 1/2)
 - peu efficace au près : 1/2 (diviser par 2)
- Si la carte tirée indique des milles à parcourir (2, 6, 12milles), on applique par division-multiplication, le coefficient d'allure puis celui de force du vent.
Coefficients de force du vent :
 - 1 ou 2 Beaufort : 1/2
 - 3 ou 4 Beaufort : 1
 - 5 ou 6 Beaufort : 2
- Si la carte indique un événement, on applique ses indications de conséquence.
- Chaque case du plateau représente 1 mille, en ligne droite ou en diagonale.
- La roue transparente appliquée sur un point, orientée nord, indique les angles de déplacements possibles et les coefficients à appliquer ; on peut tendre les cordons pour matérialiser la zone praticable à l'allure choisie par le joueur. Le joueur déplace son bateau dans la direction praticable de son choix et du nombre de milles obtenus à l'issue du calcul.
- s'il rencontre un obstacle il dévie sa route dans une direction praticable ou recule, d'autant de milles restant