

INSEGNE AL VENTO

[Flying Colors]

[Traduzione comprensiva dell'Errata Corrige 25/10/2005]

1.0 Introduzione

Flying Colors è una simulazione della guerra navale nel periodo che va approssimativamente dal 1750 al 1825. A differenza di molti altri giochi riguardanti questo argomento, questo gioco simula l'azione di grandi flotte, non considera le minuzie delle operazioni a bordo delle navi. Questo consente ai giocatori di confrontare le qualità delle flotte e dei loro comandanti. Il gioco è stato costruito per essere giocato rapidamente, minimizzando la consultazione delle regole.

2.0 Componenti

Un gioco completo è costituito da:

- 3 mappe
- 4 fogli di pedine
- 1 fascicolo delle regole
- 1 tabella di aiuto al gioco
- 1 tabella di stato

La Mappa. È divisa in più parti, ognuna rappresentate una porzione delle acque sulle quali si combattono le battaglie navali. Le parti possono essere configurate in modi diversi come indicato nei vari scenari. Gli esagoni stampati sulle mappe si usano per regolare il movimento. Le diverse tonalità di blu indicano diverse profondità delle acque. Ogni mappa ha un compasso direzionale per definire la direzione del vento. La direzione 1 è verso il bordo "xx01" di tutte le mappe. La direzione funziona in senso orario, sino alla direzione 6.

Navi. Queste unità rappresentano le unità componenti le flotte. Le navi sono di diverse categorie a seconda del numero di cannoni di cui sono armate, intendendo per navi di "Prima Classe" quelle più grandi con 100 e più cannoni. Le navi di Classe dalla 1° alla 4° sono considerate "Navi della Linea" e sono rappresentate da pedine rettangolari. Quelle di 5° Classe e quelle piccole (fregate, brigantini, cannoniere, ecc.) sono rappresentate da pedine quadrate piccole. Ogni pedina di nave ha indicato il nome e i valori seguenti che si usano nel corso del gioco:

[Vedere l'esempio a pag. 2 del testo inglese]

- **Valore Relativo** (in alto a sinistra, 3) – un'indicazione di quanto potere di fuoco può essere prodotto da una fiancata.
- **Capacità di Danno** (in alto a destra, 11) – l'ammontare di colpi che lo scafo della nave può sostenere rimanendo una efficiente piattaforma di fuoco.
- **Uomini** (in basso a sinistra – M4) – la capacità della nave di inviare e di respingere abordaggi.
- **Valore in Punti Vittoria** (a destra, sul retro della pedina, 5)
- **Cannoni e Valore Effettivo** (al centro a destra) – il numero di cannoni portati dalla nave ed il Valore Effettivo). Questi valori non influenzano il gioco e sono indicati per solo fine informativo.

Simboli di modifica al Valore Relativo. Il Valore Relativo di una nave viene modificato dal suo colore e dalla forma del simbolo in cui è racchiuso. Un Valore Relativo entro un cerchio giallo indica una nave di 1° Classe con almeno 120 cannoni. Se il cerchio è bianco, i cannoni sono relativamente pesanti; se il cerchio è nero, i cannoni sono relativamente leggeri. Un Valore Relativo entro un esagono rosso indica una nave armata principalmente con colubrine. Questi fattori influenzano il potere di fuoco della nave.

Il colore di una nave ne indica la nazionalità:

- Rosso: inglese
- Arancio: olandese
- Porpora: danese
- Blu: francese
- Oro: spagnola

Comandanti: queste pedine piccole rappresentano i comandanti delle flotte che sono presenti nello scenario. I comandanti sono il “cuore” del sistema di comando e controllo, in quanto consentono alla flotta di agire in modo coordinato. I comandanti hanno anch’essi un colore diverso secondo la loro nazionalità.

Valore di audacia. Oltre ai valori indicati sulle singole unità, ogni nazionalità in uno scenario ha un dato valore di “Audacia”. Questo riflette come si comportò storicamente quella parte nella battaglia, ed è un’indicazione della più generale qualità e flessibilità della flotta e della tenacia del suo comandante.

Segnalini di Stato. Questi segnalini indicano lo stato di avvenimenti nel gioco e delle navi. Il numero di segnalini forniti non è un limite, se ne possono fabbricare altri o usarne di diversi da altri giochi per sopperire ad eventuali mancanze.

[Vedere gli esempi a pag. 3 del testo inglese]

<i>Hull Hit</i>	<i>Colpo allo scafo</i>
<i>Rigging Hit</i>	<i>Colpo all'alberatura</i>
<i>Dismasted!</i>	<i>Disalberata!</i>
<i>In Chains!</i>	<i>A Collo (vedere 11.1)</i>
<i>Manpower Hit</i>	<i>Colpo all'equipaggio</i>
<i>Captured!</i>	<i>Catturata!</i>
<i>Anchored</i>	<i>Ancorata</i>
<i>Full Sails</i>	<i>Vele Spiegate</i>
<i>On Fire</i>	<i>A Fuoco</i>
<i>Aground</i>	<i>Incagliata</i>
<i>Grappled</i>	<i>Agganciata</i>
<i>Fouled</i>	<i>Impigliata</i>
<i>Struck!</i>	<i>Colpita!</i>
<i>Fired Starboard</i>	<i>Sparato a Tribordo</i>
<i>Fired Port</i>	<i>Sparato a Babordo</i>
<i>Fired Both</i>	<i>Sparato entrambi</i>
<i>Out of Command</i>	<i>Fuori Comando</i>
<i>Vulnerable!</i>	<i>Vulnerabile!</i>
<i>Wind Direction</i>	<i>Direzione del Vento</i>
<i>Battery</i>	<i>Batteria</i>
<i>Command Split</i>	<i>Divisione del Comando</i>
<i>Adrift!</i>	<i>Alla Deriva!</i>

Tabelle di Stato. Se i giocatori desiderano evitare di usare molti segnalini ad indicare lo stato delle navi, il loro stato può essere registrato su un apposito foglio, la Tabella di Stato, in matita. Registrate ogni nave prima dell’inizio del gioco. Quando le navi vengono danneggiate, cancellate le caselle di danno; registrate anche lo stato di fuoco e di movimento. Queste tabelle sono disponibili alla visione per tutti i giocatori.

Dado. Si usa un dado a 10 facce. Lo zero vale zero (e non 10).

3.0 La Sequenza di gioco

La sequenza di gioco è l’ordine nel quale effettuate le funzioni del gioco indicate dalle regole. La sequenza di gioco viene ripetuta per un numero di turni indicati nello scenario.

Svolgimento del gioco: dopo aver controllato per la variazione del vento (turni 5, 10, 15, ecc.) ogni giocatore determina quali navi sono in/fuori comando e chi comanda ogni formazione. Un tiro di dado determina chi sarà il primo giocatore attivo. Il giocatore attivo sceglie una formazione e muove/spara con ogni nave individualmente. Dopo che tutte le navi di una formazione hanno completato le proprie azioni, il gioco passa all’avversario che attiva una sua formazione. I giocatori si alternano in queste attivazioni sino a quando non sono state attivate tutte le formazioni. Le navi fuori comando sono poi attivate individualmente, con il giocatore che ha l’iniziativa che decide di agire per primo o passare con una nave. Dopo che tutte le navi sono state mosse, si risolvono eventuali mischie. Infine, si controlla lo stato di ogni nave e le condizioni di vittoria.

I. Segmento di Variazione del Vento (ogni quinto turno)

II. Determinazione dei Comandi

III. Determinazione dell’Iniziativa

IV. Ciclo di Attivazione

- A. Scelta del Comando
- B. Attivazione delle navi
- C. Movimento (e Fuoco) delle navi
- D. Sgancio
- E. Scegliere un altro Comando o terminare il ciclo di attivazione. I giocatori si alternano con i propri comandi sino a quando tutti non sono stati attivati.

V. Ciclo Fuori Comando

- A. Scelta della nave
- B. Fare il Controllo per il Comando
- C. Movimento (e Fuoco) delle navi
- D. Sgancio
- E. Scegliere un'altra nave o terminare il ciclo di attivazione. I giocatori si alternano con le proprie navi fuori comandi sino a quando tutte non sono stati attivate.

VI. Combattimento in Mischia

VII. Controllo di Stato delle Navi

- A. Incendio a bordo
- B. Deriva
- C. Affondamento
- D. Resa

VIII. Determinazione della Vittoria

4.0 Direzione del Vento

4.1 Segmento di Variazione del Vento

A partire dal turno 5 ed ogni quinto turno seguente (turni 5, 10, 15 ecc.), nel Segmento di Variazione del Vento, tirate un dado e consultate la Tabella di Variazione del Vento. Il risultato indica la direzione ed il numero di punti (lati d'esagono) di variazione dell'indicatore del vento.

NOTA: la Tabella di Variazione del Vento è stata definita per scenari nell'emisfero settentrionale. Per i giocatori che creano i propri scenari, invertite i termini "in senso orario" e "antiorario" quando si combatte a sud dell'Equatore.

4.2 Effetti del vento

Il vento influenza sia la velocità di movimento di una nave (11.1) che la sua capacità di sparare (12.9). Con riferimento a quest'ultima, una nave spara "a favore di vento" se il bersaglio è sottovento rispetto alla fiancata della nave sparante. Una nave spara "controvento" se il bersaglio è sopravento rispetto alla fiancata della nave sparante. Una nave che ha il vento che soffia direttamente a prua o poppa non ha benefici del vento quando spara.

5.0 Comando della Flotta

5.1 Comandanti

Ogni flotta ha solitamente assegnato un ammiraglio ed uno o più comandanti subordinati, a seconda dello scenario. I comandanti rappresentano queste persone, e sono posti su una nave. I comandanti hanno un valore di Rango accanto al loro nome. Più alto questo numero, superiore è il rango. In una singola nave può stare più di un comandante (sebbene non sia consigliabile). Ogni comandante ha un valore di qualità di comando e di raggio di comando. La qualità di comando è un modificatore al tiro di dado che si usa in varie circostanze, più spesso per determinare l'iniziativa della flotta all'inizio di ogni turno. Maggiore è questo valore, maggiore è la flessibilità della flotta. Il raggio di comando è la distanza massima in esagoni alla quale una nave priva di comandante può essere inclusa in un comando ai fini dell'attivazione. Maggiore è questo valore, maggiore è il numero di navi che possono essere attivate simultaneamente per il movimento e combattimento.

Ammiraglie. La nave a bordo della quale vi è l'ammiraglio all'inizio dello scenario è considerata l'ammiraglia. Una nave indicata come ammiraglia all'inizio dello scenario deve avere a bordo l'ammiraglio.

Un ammiraglio non può lasciare questa nave a meno che essa non sia danneggiata (pedina girata) o a fuoco.

5.2 Comandi

I Gruppi di navi sono detti comandi. Tutte le navi che fanno parte di un singolo comando sono attivate assieme e devono tutte muovere prima che qualsiasi nave nemica possa muovere. I comandi sono formati in due modi:

- Comando di Formazione – facendo parte di una Formazione, o:
- Comando di Gruppo – essendo entro il Raggio di Comando di un Comandante.

Comandi di Gruppo. Tutte le navi che sono entro il Raggio di Comando di un Comandante possono far parte di quel comando. Il raggio di comando si calcola contando il numero di esagoni dall'esagono di prua o poppa della nave del comandante all'esagono di prua o poppa della nave in questione. Quando si conta questo raggio, non includete la nave del comandante. Gli esagoni che contengono navi nemiche non possono essere contati, ma si possono contare gli esagoni intorno ad esse. Se una nave si trova entro il raggio di comando di più comandanti, è il possessore a scegliere con quale formazione attivare la nave.

NOTA: il concetto di Raggio di Comando non è semplicemente la capacità di inviare gli ordini alle navi mediante le bandiere da segnalazione. Considera piuttosto la capacità del comandante della flotta di creare un piano di battaglia con relativi ordini in grado a fare mantenere la coesione alla sua flotta una volta che inizia lo scontro con l'avversario.

Comandi di Formazione. Le navi possono essere piazzate sulla mappa in modo da essere in formazione. Per essere in formazione:

- Ogni nave nella formazione deve trovarsi entro 4 esagoni da almeno una altra nave della stessa formazione.
- Tutte le navi della formazione deve essere orientate nella stessa direzione in modo da avere la stessa velocità di movimento all'inizio di un turno, e:
- Una delle navi della formazione deve includere un comandante.

Non vi è alcun limite al numero di navi che possono essere incluse in un Comando di Formazione. Quando si attiva un Comando di Formazione, ogni nave può essere attivata in qualsiasi ordine si desidera.

Fuori Comando. Le navi che non si conformano ad una di queste condizioni sono considerate Fuori Comando (vedere 8.0) e possono essere mosse solo dopo che tutte le navi in comando hanno mosso. I Comandi si determinano all'inizio di ogni turno, quindi una nave può essere fuori comando durante un turno, ma essere ancora considerata far parte di un comando sino alla fine del turno.

5.3 Flotte Miste

In generale, le navi più piccole (5° Classe e più piccole) non facevano parte della "Linea" e pertanto non prendevano parte direttamente nelle maggiori azioni navali. Erano invece usate per esplorazione, fiancheggiamento, navi messaggio. Non era considerato prudente (o signorile) che una nave di linea sparasse contro una nave più piccola. Queste navi più piccole talvolta attaccavano quelle più grandi se avevano una qualche possibilità di sopravvivere.

Quando sono in gioco le navi minori (pedina piccola) assieme a navi della linea, queste ultime non possono sparare alle prime (anche difensivamente) sino a quando la nave più piccola non ha sparato e causato danni all'altra nave. Le navi piccole possono attaccarsi a vicenda liberamente.

[Chiarimento: le navi della linea non possono sparare contro le navi minori sino a quando queste ultime non hanno causato danni significativi alla nave della linea]

6.0 Determinazione dei Comandi

Dopo aver controllato le variazioni del vento, i giocatori devono determinare quali navi si trovano in quali comandi, e se vi sono navi fuori comando. A partire dal giocatore che ha perso l'iniziativa nel turno precedente (o dalla flotta con minore Audacia per il primo turno), indicate un numero di navi che costituiscono uno specifico comando come per le regole sul comando sopra descritte. L'altro giocatore indica poi le navi in uno specifico comando. I giocatori si alternano a definire i comandi sino alla completa definizione. Dopo che un giocatore ha indicato l'ultimo comando, l'altro può dividere le sue rimanenti navi in più di un comando se lo desidera e se è possibile.

Se necessario, usate i segnalini di Divisione del Comando per indicare dove termina un comando e ne inizia un altro. Questi segnalini non hanno altro scopo che quello di aiutare i giocatori a dividere i vari comandi.

Qualsiasi nave che non può essere inclusa in un comando viene indicata con un segnalino di Fuori Comando. Una nave con a bordo un comandante è sempre in comando.

7.0 Determinazione dell'Iniziativa

Dopo aver determinato i comandi, ogni giocatore tira un dado per determinare l'iniziativa. I giocatori sommano al risultato del dado la corrente qualità di comando dell'ammiraglio della propria flotta (se è ancora vivo). Il giocatore che ottiene il tiro di dado modificato di valore superiore vince l'iniziativa per quel turno. In caso di parità, la vince chi ha valore di Audacia più alto.

Il giocatore che ottiene l'iniziativa per il turno sceglie poi uno dei suoi comandi per l'attivazione, o passa la prima attivazione all'avversario. I giocatori si alternano poi nell'attivare comandi sino a quando non sono tutti attivati. Se un giocatore ha definito molti più comandi del suo avversario, ne può attivare molti di seguito dopo che l'avversario ha completato l'attivazione di tutti i propri comandi.

Dopo che tutti i comandi sono stati attivati, i giocatori attivano le proprie navi fuori comando, una alla volta. Il giocatore che ha ottenuto l'iniziativa decide quale giocatore attiverà per primo una nave fuori comando. I giocatori si alternano poi nell'attivare una nave fuori comando sino a quanto tutte non sono attivate.

8.0 Fuori Comando

Le navi che sono fuori comando possono avere limitazioni alle azioni che intraprendono quando sono attivate. Nello scegliere ogni nave fuori comando, si tira un dado e si confronta il risultato con la Qualità di Comando dell'ammiraglio (sottraete il valore di Audacia della flotta come indicato nelle istruzioni dello scenario). Se il risultato è inferiore o pari alla Qualità di Comando, la nave opera come se fosse in comando. Se il controllo invece fallisce, la nave non può terminare il suo movimento adiacente ad una nave nemica (se possibile) o sparare quando è attivata a meno che non inizi (è attivata quando è) adiacente o se è agganciata con una nave nemica. Vedere anche 12.11.

Se l'ammiraglio della flotta viene ucciso o catturato nel corso del gioco, usate la migliore Qualità di Comando di qualsiasi comandante rimasto disponibile per la flotta. Se non ve ne è alcuno, usate un valore di zero come Qualità di Comando.

Le navi di una parte che iniziano lo scenario priva di comandante sono tutte fuori comando per tutto lo scenario (a meno che non sia specificato altrimenti nelle regole dello scenario).

9.0 Orientamento

Quando viene posta sulla mappa, una nave occupa uno o due esagoni, a seconda della sua dimensione. Il fronte di una nave deve essere sempre rivolto verso un lato d'esagono, non un vertice. Se vi sono probeli sulla definizione dell'orientamento, è l'avversario a sceglierlo.

Attorno alla nave vi sono vari lati d'esagono. Il lato d'esagono direttamente davanti è la prua; quello direttamente di retro la poppa. Tutti i lati d'esagono a sinistra ed a destra della nave sono rispettivamente di babordo e tribordo rispettivamente.

10.0 Raggruppamento

Non più di una nave può occupare un dato esagono alla fine del movimento di una nave. Una nave può essere raggruppata con un qualsiasi numero di comandanti si desidera, e può avere un qualsiasi numero di segnalini. Se una nave non ha scelta se non di terminare il suo turno nello stesso esagono con un'altra nave, vi è rischio che le due collidano e divengano Scontrate (vedere 11.8)

11.0 Movimento

Quando viene attivato un comando (o una singola nave nel corso della fase fuori comando), un giocatore deve muovere le sue navi attraverso gli esagoni sulla mappa da uno ad un altro adiacente. Gli esagoni non si possono saltare nel corso del movimento.

11.1 Velocità di Movimento

A seconda della sua relazione con la Direzione del Vento, una nave avrà un numero di Punti Movimento (MP) che deve spendere in quel turno. Le navi devono usare tutti gli MP nel turno (Eccezione: collisioni,

ancoraggio, aggancio e incaglio). Vedere anche il Ritiro delle Vele (11.5). Gli MP non possono essere risparmiati per turni seguenti.

La posizione della nave relativamente alla direzione del vento viene descritta dai seguenti termini:

Correre: la nave punta direttamente nella direzione del vento (4 MP)

Filare: la nave punta 60° a sinistra o destra della direzione del vento (5 MP)

Bordeggiare: la nave punta 120° a sinistra o destra della direzione del vento (2 MP)

A Collo (o Incatenata): la nave punta direttamente nella direzione del vento (0 MP).

NOTA: questi valori di movimento possono essere modificati da Vele Spiegate (11.12) e dagli effetti del tempo (11.13).

Bonus per le navi minori. Le navi minori (le pedine piccole) possono opzionalmente aggiungere 1 MP alla loro velocità, sempre che ne abbiano normalmente almeno uno. Una volta dichiarato, questo bonus non può essere annullato per la durata del turno.

11.2 Virata

Una nave muove avanzando direttamente sul lato d'esagono della prua, nell'esagono davanti a prua. Dopo essere avanzata, può ruotare la poppa a sinistra o destra in un esagono adiacente. **Una nave può solo ruotare la poppa di una direzione per ogni esagono dove entra.** A meno che non stia "virando di bordo" (vedere sotto), una nave non può mai girare la sua prua direttamente verso il vento mentre vira. Il muovere in avanti di un esagono consuma 1 MP. Il virare può costare o non costare MP, a seconda della direzione di virata relativamente al vento (raddoppiare questi costi con Vele Spiegate, 11.12).

Da Filare a Correre: 1 MP

Da Filare a Bordeggiare: 2 MP

Qualsiasi altro cambio di direzione non costa MP.

NOTA: muovere in una posizione più veloce relativa al vento non dà alcun MP sino al turno seguente. Il muovere in una posizione più lenta relativa al vento non farà perdere alcun MP sino al turno seguente.

11.3 Virare di Bordo

Una nave che sta Bordeggiando all'inizio di un turno può tentare di ruotare la sua prua passando attraverso il vento e finendo nell'esagono a 120° da dove ha iniziato. Questo processo è detto "virare di bordo" ed è un modo più efficiente per muovere in avanti controvento. E' anche una manovra rischiosa, particolarmente in combattimento.

Nell'annunciare un tentativo di virata di bordo, il giocatore ruota la nave nel suo esagono di poppa in modo che la prua punti direttamente al vento. Si tira poi un dado applicando al risultato eventuali modificatori. Fate riferimento al risultato così modificato sulla Tabella della Virata di Bordo per determinare quanti MP sono mantenuti dalla nave nella manovra.

ESEMPIO: [illustrazione a pag. 6 in basso a destra] l'esempio mostra come una nave possa muovere di due esagoni verso il vento usando la Virata di Bordo. Questo procedimento impiega due turni per essere completato (a differenza della normale Virata, che ne impiega quattro per avere lo stesso risultato). Per iniziare la prima virata di bordo, la nave ruota la poppa verso il vento. Si tira poi un dado controllando il risultato sulla Tabella della Virata di Bordo. In questo esempio, si ha un risultato di 2 MP. La prima azione (che non richiede MP) è di ruotare la poppa della nave lontano dal vento. I 2 MP sono spesi poi per avanzare dritto. Nel secondo turno, la nave tenta un'altra virata di bordo, ma nella direzione opposta. La risultante manovra pone la nave due esagoni più vicina in direzione del vento.

Se la virata di bordo ha successo (la nave non è A Collo), ruotate di altri 60° per completare la manovra. Qualsiasi MP aggiuntivo può essere usato per muovere in avanti o per virare normalmente. Le navi possono effettuare solo una singola virata di bordo per turno.

Eccezione importante: le navi minori completano tutta la rotazione nel loro esagono, in quanto hanno pedina piccola. A parte questa differenza, si applica lo stesso meccanismo di virata in tutti i suoi aspetti. Ponete un segnalino A Collo su qualsiasi nave che non completa una virata di bordo. Queste navi sono considerate alla deriva per l'abbordaggio.

11.4 Deriva

Le navi che hanno Abbordato (11.9), sono Impigliate (11.8), Disalberate (13.1) o Incagliate (13.3) non hanno MP. Le navi che iniziano il turno A Collo o che hanno subito colpi all'alberatura sufficienti per ridurre la loro capacità di movimento a zero, non hanno MP. In questi casi, muovete queste navi di un esagono lungo il vento durante il segmento di Deriva della fase di Controllo dello Stato delle Navi. Se lo stato del vento è calmo, la Deriva avviene solo nei turni pari (11.13). Ponete un segnalino di Deriva sulle navi con zero MP quando sono attivate, ad indicarne tale stato.

Una nave che va alla deriva non causa mai una collisione. Se la deriva la porterebbe in un esagono già occupato da un'altra nave, la nave alla deriva rimane invece sul posto.

Tabella Casuale. Quando si tenta di muovere una nave (non in collisione né impigliata) senza MP, tirate un dado (sottraendo dal risultato la qualità di un comandante nella nave). Se il risultato è superiore a 4, la nave deve muovere col vento di un esagono e poi, a discrezione del giocatore, può venire ruotata nella poppa di 60° a sinistra o destra. Se il risultato del dado è pari o inferiore a 4, il giocatore ha l'opzione di ruotare la nave a destra o sinistra senza muoverla dietro o può comunque consentire alla nave di andare alla deriva di un esagono prima di ruotarla.

11.5 Ritirare le Vele

Le navi possono "ridurre" la propria velocità di movimento ritirando le vele. Quando lo fa, una nave spende 1 MP nell'esagono senza muovere in avanti. Si può spendere un solo MP in un esagono ritirando le vele. Lo spendere un MP in questo modo conta per i requisiti di virata (cioè, una nave può virare sul posto). Una nave non può ritirare le vele prima di virare di bordo, ma lo può fare dopo aver virato di bordo con successo. Il numero massimo di MP che una nave può usare ritirando le vele è la metà della sua velocità iniziale, arrotondando per eccesso.

ESEMPIO: una nave inizia il suo turno Correndo, ed ha velocità di movimento di 3 MP. Può spendere massimo 2 MP ritirando le vele. Spendere il primo MP per ritirare le vele e virare a favore di vento in aspetto Filare (senza costo in MP). Spendere il secondo MP per muovere in avanti di un esagono. Spendere il terzo MP ritirando le vele. La nave ha usato 3 MP, ma è avanzata di un solo esagono.

11.6 Ancoraggio

Le navi possono iniziare uno scenario all'ancora, o possono calare l'ancora nel corso del gioco. L'ancoraggio può essere usato solo se consentito nello scenario, ed è l'unico modo per bloccare il movimento. Quando è attivata, una nave ancorata può rimanere sul posto, o può ruotare la prua o la poppa in un esagono adiacente (o sul posto per le navi piccole). Una nave ancorata che spara applica un +2 alla Tabella dei Risultati dei Colpi.

Calare l'ancora. Le navi possono calare l'ancora in qualsiasi punto del movimento. Qualsiasi MP rimasto dopo aver calato l'ancora è perso. Indicate le navi all'ancora con il relativo segnalino.

Levare l'ancora. Le navi possono tentare di levare l'ancora quando sono attivate per il movimento. Tirate un dado per ogni nave che tenta di levare l'ancora, sottraendo dal risultato del dado la qualità di comando di un comandante sulla nave. Se il risultato è pari o inferiore a 5, l'ancora è levata.

Il turno seguente la levata dell'ancora, la nave muove normalmente. Nel turno di levata dell'ancora, la nave può solo ruotare come sopra indicato. Una nave può comunque ruotare, anche se il tentativo di levare l'ancora fallisce.

11.7 Incagliarsi

Alcuni scenari hanno parti della mappa definite come "secche". Le navi che muovono sopra queste zone, volontariamente o essendovi obbligate, possono incagliarsi. Quando qualsiasi parte di una nave muove in un esagono di secca, tirate sulla Tabella dell'Incaglio. Modificate il tiro di dado a seconda del valore di profondità della secca, del Valore Relativo della nave e della Qualità di Comando di qualsiasi comandante nella nave che sta muovendo. Le navi incagliate non possono più muovere per tutta la partita, ma possono ancora sparare. Ponete un segnalino di Incaglio su queste navi ad indicare tale stato.

11.8 Collisioni

Le navi possono passare attraverso esagoni occupati da altre navi, sempre che non terminino il loro movimento occupando lo stesso esagono con un'altra nave. Se è impossibile evitare di terminare il movimento di una nave in un esagono occupato da un'altra nave, queste possono collidere e divenire impigliate l'una nell'altra. Che una collisione avvenga o meno, la nave che muove termina il suo turno nella posizione prima della sovrapposizione. Le navi non possono scontrarsi di proposito!

Per controllare se si ha una collisione, tirate un dado e confrontate il risultato sulla Tabella della Collisione. Sottraete il valore di Qualità di un comandante a bordo delle navi. Aumentate il risultato del tiro di dado secondo il Valore Relativo della nave che muove e quella ferma (+1, +2 o +3 ciascuna), se la nave che muove è danneggiata (+1) e del numero di MP che la nave che muove non è stata in grado di usare. Se il risultato modificato è superiore a 9, la nave che muove diviene impigliata con la nave attraverso la quale non è riuscita a muovere. Ponete un segnalino di Impigliata attraverso le due navi ad indicare questo stato. Le navi impigliate vanno alla deriva.

ESEMPIO DI COLLISIONE [illustrazione a pag. 8 del testo inglese] Sia le navi A che B stanno "Filando" quindi hanno 5 MP. La nave A passa attraverso entrambe le navi nemiche senza collidere. La nave B non ha MP sufficienti per passare del tutto attraverso la seconda nave nemica, quindi si ferma prima della prima nave e tira per la collisione. Entrambe le navi sono sinora non danneggiate e non hanno comandante a bordo. I modificatori al tiro di dado sono +4 per gli MP non spesi, +1 per il Valore Relativo della nave che muove, +1 per il Valore Relativo della nave ferma, per un totale di +6.

[ERRATA: questo esempio, sebbene corretto nella sostanza, presenta imprecisioni. La nave B potrebbe ancora muovere senza scontrarsi (ed in realtà deve procedere senza scontrarsi, se possibile). La nave B può muovere in avanti di 2 esagoni (2 MP), ruotare (2 MP) e muovere in avanti di un esagono (1 MP) e ruotare ancora (0 MP). Vi sono altri possibili movimenti che la nave B può effettuare per evitare la collisione. Una nave può scontrarsi solo se non ha vie di movimento possibili aperte. In tale caso, deve controllare per la collisione contro la prima nave con la quale viene in contatto].

11.9 Aggancio (e abbordaggio)

Per abbordare una nave nemica e catturarla, questa deve essere agganciata. Se in qualsiasi punto del suo movimento una nave condivide un lato d'esagono laterale con una nave nemica che è alla deriva, A Collo, disalberata o impigliata, può tentare di agganciarla. Se la nave nemica non è già agganciata, impigliata o incagliata, può tentare di evadere tirando sulla Tabella dell'Evasione applicandovi gli eventuali modificatori. Se la nave attaccata evade con successo, quella che muove può proseguire nel suo movimento. Altrimenti, la nave che muove può tentare di agganciare l'altra tirando sulla Tabella dell'Aggancio. Se ha successo, la nave che aggancia termina il movimento in quel punto. Ponete un segnalino di Aggancio a cavallo delle due navi. Le navi che sono impigliate possono tentare di agganciare la nave con cui sono impigliate, ma si può fare un solo tentativo per turno quando una nave viene attivata per il movimento.

11.10 Effetti dell'aggancio

Le navi che sono impigliate e/o agganciate non possono muovere quando sono attivate. Possono invece tentare di sganciarsi quando sono attivate. Le navi che rimangono impigliate e/o agganciate alla fine del turno vanno alla deriva nel segmento di Deriva della fase di Controllo dello Stato delle Navi.

11.11 Sgancio

Quando viene attivata, una nave agganciata e/o impigliata può tentare di liberarsi dalla nave nemica. Le navi che desiderano sganciarsi devono tirare un dado facendo riferimento alla Tabella dello Sgancio. Se hanno successo, rimuovete tutti i segnalini di impigliato e/o agganciato dalla nave che si sgancia e dalla nave cui era attaccata.

11.12 Vele Spiegate

Una nave può alzare o ritirare le Vele Spiegate alla fine del suo movimento se lo desidera. Le navi che operano a Vele Spiegate possono muovere più velocemente durante un turno, ma sono più vulnerabili ai danni all'alberatura nel combattimento. Una nave che ha subito sei colpi all'alberatura o che è danneggiata non può alzare le Vele Spiegate e le perde se sono correntemente alzate. Quando usa le Vele Spiegate, aumentate il valore di movimento della nave dell'ammontare che segue (oltre al bonus per le navi minori, vedere 11.1), a seconda della posizione relativa al vento:

Bordeggiare	+1
Correre	+2
Filare	+3

Quando una nave viene attaccata mentre ha Vele Spiegate, aggiungete +2 al risultato del tiro di dado quando si punta all'alberatura.

11.13 Effetti del tempo

Alcuni scenari possono includere opzionalmente le condizioni del tempo, che possono essere "Brezza" o "Calma". Quando si ha Brezza, aumentate gli MP delle navi di uno (sempre che la nave abbia almeno 1 MP) ed aggiungete +1 al tiro di dado per il Cambio del Tempo. Quando si ha Calma, diminuite gli MP delle navi di uno e sottraete -1 al tiro di dado per il Cambio del Tempo. Inoltre, il movimento per la Deriva si ha solamente nei turni pari quando si ha Calma.

12.0 Combattimento a Fuoco

Una nave può sparare due volte per turno, una per lato. **Le navi possono sparare solo dopo che hanno speso almeno un MP**, a meno che non siano rimaste immobili essendo agganciate o impigliate, all'ancora o

alla deriva. *Notate che il Ritirare le Vele consuma un MP (11.5).* Una nave può sparare con i cannoni prima o dopo che ha completato un turno gratuito (a favore di vento) dopo aver speso un MP. *[N.d.T.: non comprendiamo molto il termine "turno gratuito", ma la traduzione è corretta].* Una nave può sparare con entrambe le bordate simultaneamente, o in momenti diversi del suo movimento. Ogni bordata viene risolta separatamente.

12.1 Visuale

Per poter sparare contro una nave nemica, vi deve essere una chiara visuale tra le navi attaccante e quella bersaglio. Gli esagoni occupati da navi amiche e nemiche (non solo le pedine delle unità o i bordi delle unità) bloccano la visuale.

Per determinare se si ha visuale, tracciate una linea immaginaria tra il centro degli esagoni di poppa e prua della nave attaccante o dal centro delle navi minori, agli esagoni sia di prua che di poppa della nave bersaglio o al centro delle navi minori. Se qualsiasi tale linea attraversa un esagono occupato, la visuale è bloccata lungo quella direzione. Notate che la visuale può essere tracciata tra due esagoni (lungo il bordo dell'esagono) fintanto che uno dei due esagoni non è occupato.

Se non è possibile tracciare la visuale tra tutti gli esagoni della nave attaccate e quelli della nave difendente, ma è disponibile almeno una linea di visuale sgombra, è ancora possibile un attacco. Questi casi sono considerati come "bordata parziale" (vedere 12.5).

ESEMPIO DI VISUALE [illustrazione a pag. 9 in alto del testo inglese] Le navi più scure sono ostacoli alla visuale (navi nemiche o amiche). Le navi dalla A alla D sono navi nemiche. La St. Albans ha una visuale sgombra ad A, parziale a B e D, non ha visuale a C. Notate che la visuale segue un lato d'esagono nel caso della nave D.

12.2 Arco di tiro

Una nave può sparare solo a bersagli che si trovano pienamente o parzialmente entro l'arco di tiro dei suoi cannoni. L'arco di tiro parte dal centro dei suoi esagoni di prua e poppa (o dal centro dell'esagono per le navi minori) e si estende verso l'esterno dai lati d'esagono di tribordo e babordo. Tutti gli esagoni che si trovano pienamente o parzialmente entro questo arco sono soggetti all'attacco. Il diagramma di bordata nell'illustrazione a pag. 9 del testo inglese indica questi archi di tiro.

12.3 Procedimento di risoluzione del fuoco

Tutto il combattimento a fuoco deve seguire le fasi sotto elencate.

- A. Scelta del bersaglio
- B. Interruzione da Fuoco Difensivo (12.4)
- C. Determinare il tipo di attacco (12.5)
- D. Determinare il raggio (12.6)
- E. Scelta del tipo di bersaglio (12.7)
- F. Calcolo del potere di fuoco modificato (12.8)
- G. Tirare un dado a 10 facce e consultate la Tabella dei Colpi (12.9)
- H. Implementate il danno contro il bersaglio (12.9 e 13.0)
- I. Indicate che una bordata è stata sparata

12.4 Fuoco Difensivo

Quando una nave attivata ha scelto un bersaglio, e prima che si determini il suo potere di fuoco, una qualsiasi nave avversaria entro il raggio e visuale della nave attivata può sparare difensivamente contro di essa. La nave avversaria può essere in o fuori comando. *Eccezione: fuoco da agganciato..*

Il fuoco difensivo può provenire solo da una nave che non ha ancora sparato da quella bordata (lato). La procedura di fuoco difensivo segue le stesse fasi del fuoco offensivo.

Dopo aver risolto il fuoco difensivo, la nave attivata può optare di trattenere il fuoco. Se lo fa, ed attacca in seguito nel suo turno, è soggetta ad ulteriori interruzioni per fuoco difensivo.

OPZIONALE: piuttosto che usare il fuoco difensivo come sopra, il giocatore che non muove può scegliere di sparare con una qualsiasi bordata contro la nave attivata per MP speso (inclusi gli MP spesi mentre vira). Notate che questa regola opzionale consente maggiore flessibilità (e realismo) ma non è raccomandabile per gli scenari più grandi in quanto rallenta in modo significativo il gioco.

12.5 Tipo di Attacco

Una nave può effettuare tre tipi di attacco, a seconda della sua posizione relativamente al bersaglio. Il tipo di attacco deve essere determinato prima di sparare.

Bordata parziale. Se uno solo degli esagoni della nave (della linea) attaccata si trova entro l'arco di tiro della nave sparante, quella nave attaccante spara con un Valore Relativo di uno superiore a quello normale. Le visuali parziali possono anch'esse causare bordate parziali.

Bordata piena. Se tutti gli esagoni del bersaglio si trovano entro la visuale ed arco di tiro della nave sparante, ed uno o entrambi gli esagoni della nave attaccante si trovano entro l'arco di tiro del bersaglio, l'attacco viene effettuato senza modificare il Valore Relativo dell'attaccante.

Infilata. Se il bersaglio si trova entro la visuale ed arco di tiro dello sparante, ma gli esagoni della nave attaccanti non si trovano entro l'arco di tiro del bersaglio, tutto il danno viene raddoppiato (indipendentemente dalla tabella che si usa). Se gli esagoni di prua o poppa della nave attaccante hanno visuale bloccata, il Valore Relativo aumenta di uno (ovvero una "infilata parziale"). Se un attacco di infilata è diretto alla poppa del bersaglio (cioè il bersaglio punta dalla parte opposta della nave attaccante), aggiungete 2 punti di danno allo scafo. Questi punti danni aggiuntivi non sono raddoppiati.

Infilata a corto raggio. Se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte, l'attacco è di infilata a corto raggio:

- Tutti gli esagoni del bersaglio si trovano entro la visuale ed arco di tiro della nave attaccante
- Uno solo degli esagoni della nave attaccante si trova entro l'arco di tiro del bersaglio
- Il raggio tra le due navi è di un esagono o meno.

Modificate i danni come indicato per l'Infilata.

ESEMPIO [illustrazione a pag. 10 del testo inglese] la St. Albans ha fuoco d'Infilata contro le navi A e B. L'Infilata sulla B è contro la poppa, quindi si hanno 2 punti di danno allo scafo in più.

12.6 Raggio

La distanza massima alla quale una nave nemica può essere attaccata è 10 esagoni (eccezione: le Colubrine hanno raggio di 5 esagoni, 12.12). Questo limite include l'esagono bersaglio ma non include gli esagoni di prua o poppa della nave sparante. E' possibile che il raggio tra la nave attaccante e quella bersaglio sia diverso, a seconda se tracciate il raggio da (o a) un esagono di prua o poppa. Quando accade questo, usate il valore di raggio della combinazione più vicina.

12.7 Tipo di bersaglio

Prima di sparare l'attaccante deve dichiarare se spara allo scafo o all'alberatura. Questa scelta indica quale tabella si usa per la risoluzione del fuoco. Lo sparare allo scafo riduce la capacità di fuoco nemica ed aumenta le possibilità che affondi; lo sparare all'alberatura riduce il suo movimento ed ha maggiori possibilità di provocare incendi.

12.8 Determinazione del potere di fuoco

Il potere di fuoco di una nave si determina confrontando il suo Valore Relativo con il raggio al bersaglio sulla Tabella del Potere di Fuoco

Fase 1: considerate la colonna del Valore Relativo rispetto a detto valore della nave. Se la nave è di 1° Classe grande (Valore Relativo entro un cerchio giallo), usate la fila 1. Il Valore Relativo viene modificato dai seguenti fattori cumulativi:

- +1 colonna se l'attacco è di Bordata Parziale o Infilata Parziale
- +1 per ogni 6 punti di danno allo scafo della nave sparante

ESEMPIO: una nave con Valore Relativo 3 e 14 colpi allo scafo (+2) che spara con Bordata parziale (+1) ha un Valore Relativo modificato di 6.

NOTA: se gli spostamenti cumulativi di colonna danno un Valore Relativo che esce dalla tabella (cioè più di "G"), l'attacco non ha effetto e la bordata è comunque sparata.

Fase 2. Confrontate il Valore Relativo modificato con il raggio al bersaglio per determinare il potere di fuoco.

Fase 3. Modificate il risultante potere di fuoco per i seguenti fattori cumulativi:

- +1 il Valore Relativo della nave sparante è entro un cerchio bianco ed il potere di fuoco non modificato sulla Tabella del Potere di Fuoco è ombreggiato
- 1 il Valore Relativo della nave sparante è entro un cerchio nero ed il potere di fuoco non modificato sulla Tabella del Potere di Fuoco è ombreggiato
- +? Valore di Audacia della flotta della nave sparante
- ? Valore di Audacia della flotta della nave bersaglio

+2 Fuoco a Bruciapelo (12.10)

+2 *Opzionale: se la bordata è sparata per la prima volta*

ESEMPIO: le due navi (pag. 10 del testo inglese, a destra) sparano entrambe ad un bersaglio alla distanza di 3 esagoni. Entrambe sparano una bordata piena ed hanno meno di 6 colpi allo scafo – quindi il loro Valore Relativo non è modificato. Il potere di fuoco del Britannia (raggio 3) è di 12, diminuito di uno ad 11 per il cerchio nero. Il potere di fuoco dell'Ajax è di 8 aumentato a 9 per il cerchio bianco.

12.9 La Tabella dei Risultati dei Colpi

Dopo aver determinato il potere di fuoco, consultate la Tabella dei Colpi e tirate un dado a 10 facce. Il tiro di dado può subire le modifiche seguenti:

Se il tipo di bersaglio è Alberatura:

+1 spara una nave francese

+1 se si spara controvento

-1 se si spara a favore di vento

+2 bersaglio con Vele Spiegate

Se il tipo di bersaglio è Scafo:

+1 spara una nave inglese

+1 se si spara controvento

-1 se si spara a favore di vento

Altri modificatori

+ # bonus cumulativo per le colubrine (12.12)

+2 se si spara mentre si è ancorati (11.6)

Procedura. Confrontate il tiro di dado modificato con il potere di fuoco determinato in precedenza. Usate la colonna appropriata per il tipo di bersaglio – alberatura o scafo. Il risultato indica che tipo di danno viene fatto al bersaglio.

Risultati dei colpi. Un risultato "H" indica un colpo allo scafo. Un risultato "R" indica un colpo all'alberatura. Un risultato "M" indica un colpo all'equipaggio. Un numero a sinistra della lettera indica il numero di colpi di quel tipo (ad esempio 2HRM significa 2 colpi allo scafo, uno all'alberatura ed uno all'equipaggio). Vedere danni alle navi, 13.0. Un asterisco (*) nel risultato dei danni indica la possibilità che scoppi un incendio sulla nave attaccata (vedere 13.4).

Segnalini di danno. Usate i segnalini di danno allo scafo, alberatura ed equipaggio per tenere segnati i danni alle navi. Nessuna nave può aver ridotto il suo equipaggio a meno di 1.

12.10 Fuoco a Bruciapelo

Una nave può sparare mentre passa attraverso un esagono occupato da una nave nemica. Il fuoco di entrambe le navi coinvolte riceve un modificatore di +2 al potere di fuoco (12.8). Raddoppiate i danni all'equipaggio dati dal fuoco a bruciapelo. Se si muove per la lunghezza della nave avversaria, chi muove sceglie da quale parte (tribordo o babordo) sta muovendo. Il fuoco di questo tipo è Bordata Piena. Quando si muove tagliando la strada alla nave nemica (si fa la "T") il fuoco è di Infilata.

12.11 Fuoco da agganciato / impigliato

Se una nave spara contro una nave con la quale è agganciata o impigliata e questa può rispondere al fuoco, essa è la *sola* nave che può rispondere al fuoco. In questi casi, il fuoco di entrambe le navi è considerato *simultaneo* (implementate i risultati del combattimento dopo che entrambe le navi hanno sparato) e beneficia del +2 al potere di fuoco per il fuoco a bruciapelo.

Notate che le navi agganciate o impigliate possono sparare solo se consentito dal loro arco di tiro. E' possibile che la posizione delle due navi possa consentire solo bordate o infilate parziali.

12.12 Colubrine

Le colubrine sono cannoni corti e di grosso calibro aventi corto raggio, usate per la prima volta dagli inglesi nel 1779.

A seconda dell'anno nel quale si svolge uno scenario, le navi possono essere armate con varie colubrine. Queste danno modificatori favorevoli e cumulativi sulla Tabella dei Colpi. Usate la tabella che segue per determinare il modificatore. Notate che le navi con Valore Relativo entro un esagono rosso sono armate prevalentemente con colubrine ed hanno un raggio massimo di 5 esagoni.

Tipo di Fuoco	1779-1786	1787-1826
Inglese – a 3 esagoni o meno	+1	+1
Inglese – a 1 esagono o meno	+1	+1
Americano – a 3 esagoni o meno	Proibito	+1
Americano – a 1 esagono o meno	+1	+1
Francese / olandese – a 3 esagoni o meno	Proibito	+1
Spagnolo – a 1 esagono o meno	Proibito	+1
Valore rosso – a 3 esagoni o meno	+1	+1

ESEMPIO: una nave inglese con un valore rosso che spara ad un raggio di un esagono ottiene +3 al tiro di dado sulla Tabella dei Colpi.

12.13 Batterie Costiere

Alcuni scenari indicano uno o più esagoni aventi batterie costiere. Per il gioco, queste sono cannoni che disturbano le navi nemiche che si avvicinano entro il loro raggio. Le batterie costiere sono attivate come comando singolo (o più comandi se ve ne sono più d'una) e sono sempre in comando. Possono sparare due volte per turno (attaccando o difendendo) in qualsiasi direzione. Usate i segnalini di fuoco a tribordo e babordo per indicare il loro stato di fuoco.

Le regole dello scenario indicano il Valore della batteria e quanti danni può subire. Quando si spara contro una batteria, si usa solo la colonna Scafo senza modificatori al tiro di dado. I risultati che non siano allo scafo (H) sono ignorati. Le batterie non sono soggette all'infilita. Le batterie possono sparare attraverso navi amiche senza effetti.

Batterie galleggianti. Le batterie galleggianti (quelle ancorate in aree navigabili) non muovono. Possono essere impigliate, mai abbordate. Affondano immediatamente se consumano la loro capacità di danno. Qualsiasi nave impigliata con una batteria galleggiante che affonda viene anch'essa eliminata.

Valore di audacia delle batterie. Gli scenari indicano anche il valore di Audacia delle batterie se diverso da quello della flotta. Tutte le batterie hanno la stessa Audacia, che si usa solo come modificatore al potere di fuoco nel combattimento. Tutte le batterie hanno anche automaticamente un modificatore +2 sulla Tabella di Colpi (cioè è come se fossero ancorate).

13.0 Danni alle navi

Nel corso del combattimento le navi verranno danneggiate; a seconda del tipo di danno sostenuto, le navi perderanno la loro capacità di movimento (alberatura) o correranno il rischio di affondare o arrendersi (scafo).

13.1 Danno all'alberatura

Ogni 3 colpi all'alberatura (ignorare le frazioni) diminuite la velocità di movimento di uno. Una nave che ha subito 15 danni all'alberatura è "disalberata" e può solamente andare alla deriva per il resto della partita. Vedere anche 11.4.

Nel segmento di Deriva della fase di Controllo dello Stato delle Navi, ogni nave immobile va alla deriva di un esagono a favore di vento, sempre che questo non causi una collisione. Le navi che vanno alla deriva non causano mai collisioni, sebbene le possano subire. Fintanto che una nave alla deriva non ha la sua capacità di danno allo scafo ridotta a zero, può essere attivata per il fuoco.

13.2 Danni all'equipaggio

Per ogni punto di danno all'equipaggio che viene sostenuto, diminuite il valore dell'equipaggio di uno, ma mai a meno di uno. Raddoppiate tutti i risultati di danno all'equipaggio per tutti gli attacchi a bruciapelo.

13.3 Danni allo scafo

Le navi hanno due stati possibili, danneggiate e non danneggiate. Le navi iniziano il gioco non danneggiate (a meno che le regole speciali dello scenario non indichino altrimenti). Quando una nave ha sostenuto colpi allo scafo pari o superiori alla sua capacità di danno, girate la pedina dalla parte danneggiata (registrate i danni in eccesso). Ad esempio, una nave con capacità di danno 4 dalla parte non danneggiata subisce 6 colpi allo scafo. Girate la pedina e registrate i 2 punti danno eccedenti. La parte danneggiata ha minori capacità.

Ogni 6 colpi allo scafo (ignorare le frazioni) aumentate il Valore Relativo della nave di uno. Una nave con pochi colpi allo scafo rimasti è indicata con un segnalino "Vulnerabile" perché può affondare (3 colpi rimanenti) o arrendersi (5 colpi rimanenti). Una nave danneggiata non può più sparare se la sua capacità di danno allo scafo arriva a zero.

[Chiarimento: quando una nave subisce colpi allo scafo sufficienti per danneggiarla, i colpi all'alberatura ed all'equipaggio sono mantenuti a pieno valore. Ad esempio, una nave con 6 colpi all'alberatura ed 1 all'equipaggio che viene danneggiata (si gira la pedina), mantiene comunque dopo il danneggiamento i 6 colpi all'alberatura e quello all'equipaggio]

Affondamento. Quando una nave danneggiata ha solo 3 colpi allo scafo o meno rimanenti, corre il rischio di affondare. Nel segmento di Affondamento della fase di Controllo dello Stato delle Navi, tirate un dado e sottraete dal risultato il numero di colpi allo scafo che la nave può ancora sostenere. Se il risultato è superiore a 5, la nave affonda. Quando affonda, l'eventuale comandante a bordo è eliminato. Inoltre, qualsiasi nave correntemente impigliata (ma non agganciata) con la nave che affonda, affonda anch'essa (assieme all'eventuale comandante).

Resa. Quando una nave ha 5 o meno colpi allo scafo rimasti, può arrendersi nel segmento di Resa della fase di Controllo dello Stato delle Navi. Tirate un dado e sottraete il numero di colpi che la nave danneggiata può ancora sostenere. Se il risultato è superiore a 3, la nave si arrende. Le navi che si sono arrese non possono muovere né sparare. Vanno alla deriva di un esagono nel relativo segmento. Un tentativo di catturare una nave che si è arresa ha automaticamente successo. A meno che non sia catturata, una nave che si è arresa è considerata affondata per la vittoria. I segnalini di Vulnerabilità servono per indicare quelle navi che possono affondare o arrendersi nella fase di Controllo dello Stato delle Navi alla fine del turno.

13.4 Incendi

Durante il combattimento a fuoco, qualsiasi risultato che include un asterisco (*) indica che si può avere un incendio sulla nave attaccata. Tirate un dado. Se il risultato è pari o inferiore al numero di colpi allo scafo e/o alberatura subiti nell'attacco, la nave ha preso fuoco. Un incendio non scoppia mai se si tira un 9, indipendentemente dall'ammontare di danni subiti.

Nel segmento degli Incendio a Bordo della fase di Controllo dello Stato delle Navi, controllate lo stato dell'incendio tirando sulla Tabella degli Incendi. L'incendio può essere spento, causare altri danni o anche diffondersi a navi impigliate ed agganciate.

Se vi è una possibilità che l'incendio si diffonda (con un tiro di 5-9) nel segmento di Incendio a Bordo, implementate i risultati indicati nella Tabella degli Incendi e tirate un altro dado. Un risultato di 9 porta all'esplosione della nave incendiata ed al suo affondamento. Rimuovetela assieme a qualsiasi nave impigliata o agganciata ad essa.

13.5 Trasferimento dei comandanti

Quando una nave è divenuta danneggiata e ha incendio a bordo, qualsiasi comandante a bordo della nave può tentare di trasferirsi su un'altra. Se vi è più di un comandante, ognuno deve trasferirsi individualmente. I comandanti che si trasferiscono con successo muovono nella più vicina nave amica non danneggiata che non sia a fuoco. In caso di più navi equidistanti, decide il possessore dove spostare il comandante. I trasferimenti possono essere tentati immediatamente quando una nave con a bordo il comandante viene attivata (cioè prima che muova o spari). Per trasferirsi, tirate un dado e sottraete dal risultato il valore di Audacia della flotta. Se il risultato è 5 o più, il comandante può lasciare la nave.

13.6 Perdita dei comandanti

Quando una nave che trasporta uno o più comandanti subisce danno di qualsiasi tipo (inclusate le perdite in mischia), tirate un dado per ogni comandante a bordo. Con un 9 il comandante viene ferito, girate la sua pedina a mostrarlo. Un comandante ferito dimezza il raggio di comando (arrotondate per eccesso) ed riduce il valore di comando di uno. Quando subisce una ferita, tirate un altro dado. Se il risultato è pari o inferiore al valore di Audacia di quella parte, il comandante è stato ucciso e viene rimosso dal gioco.

Un comandante può essere ferito più volte, ma non vi sono altri effetti. Tirate semplicemente il dado per determinare se viene ucciso (insomma, si deve tirare un 9 prima che vi sia possibilità che muoia).

14.0 Combattimento in mischia

Forze avversarie possono catturare navi nemiche abbordandole. Una nave catturata generalmente vale più punti vittoria di una distrutta.

Dopo che tutte le navi sono state attivate (sia in che fuori comando), si può avere il combattimento in mischia tra navi che sono agganciate assieme. Solo le navi che sono agganciate a navi nemiche (o navi amiche catturate) possono ingaggiare in mischia.

Chi ha ottenuto l'iniziativa all'inizio del turno sceglie l'ordine di risoluzione delle mischie. Dopo aver scelto un gruppo di due o più navi agganciate, il giocatore che ha l'iniziativa indica se attaccherà e quanti punti equipaggio assegna (se necessario). Se egli rinuncia ad attaccare, il giocatore senza l'iniziativa ha l'opzione di attaccare ed assegnare punti equipaggio. Se il giocatore senza iniziativa rinuncia all'attacco, non si ha alcuna mischia.

14.1 Determinazione del valore di mischia

Prima di ingaggiare in mischia, si deve determinare il valore di combattimento in mischia di ciascuna nave. Considerate il valore di equipaggio di ogni nave, sottraetevi i danni subiti dall'equipaggio, e sommatevi la qualità di comando di tutti i comandanti a bordo.

Combattimento tra più navi:

Se l'attaccante ha una nave agganciata ad una o più navi nemiche, può dividere il suo valore di mischia come desidera tra ogni nave nemica (ad esempio, se una nave il cui valore di mischia è 5 è agganciata a due navi, può usare 3 punti contro una e 2 contro l'altra). Almeno un punto deve essere assegnato ad ogni attacco altrimenti il nemico cattura automaticamente la nave attaccante.

Se due o più navi attaccanti sono agganciate ad una singola nave difendente, si sommano i valori di mischia degli attaccanti.

Se due o più navi attaccanti sono agganciate a due o più navi difendenti, l'attaccante indica come assegna i suoi punti di equipaggio. Quelli difendenti non sono assegnati – rimangono sulla nave a respingere gli attacchi.

Rapporto di mischia: una volta che si sono determinati i valori di mischia delle navi attaccanti e difendenti, confrontate il valore attaccante con quello difendente in termini di rapporto, arrotondando al valore intero più vicino a favore della parte che ha il Valore Relativo inferiore (aumentato di uno per ogni 6 colpi allo scafo subiti) o del difensore in caso di parità. Questo rapporto indica il numero di dadi che si tirano dalle due parti per determinare il vincitore nella mischia.

Notate che il difensore tira sempre un dado in mischia, indipendentemente dal numero di punti di mischia disponibili. Se l'attaccante non può raccogliere almeno tanti punti mischia quanto il difensore, non si può avere alcun combattimento. Indipendentemente dal numero di punti mischia disponibili per l'attaccante, non possono essere tirati più di 4 dadi (rapporto massimo 4:1).

ESEMPIO DI MISCHIA: l'attaccante ha un valore di mischia totale di 11 rispetto al 4 del difensore. supponendo che l'attaccante stia attaccando una nave che ha un Valore Relativo migliore, il rapporto è 2:1. Se l'attaccante avesse un Valore Relativo migliore, il rapporto sarebbe 3:1.

14.2 Risoluzione della mischia

Per risolvere il combattimento di mischia, ogni giocatore tira un numero di dadi pari al suo rapporto. I risultati dei dadi vanno sommati e confrontati con la somma dell'avversario. Si avrà uno dei seguenti risultati:

Il tiro del difensore è superiore: il difensore ha respinto l'assalto dell'attaccante. L'attaccante perde un punto equipaggio da ogni nave coinvolta nell'attacco.

I tiri di dado sono uguali: il difensore ha respinto l'assalto dell'attaccante. Entrambe le parti perdono un punto equipaggio. Se vi sono più navi coinvolte nell'attacco, si può scegliere quale nave perde il punto.

Il tiro dell'attaccante è superiore: l'assalto dell'attaccante ha avuto successo e la nave difendente è stata catturata. L'attaccante perde un punto equipaggio da una qualsiasi sua nave coinvolta, e si pone un segnalino di catturata sulla nave difendente.

14.3 Navi catturate

Le navi catturate non possono attaccare, ma possono fare parte di un comando per l'attivazione ed il movimento. Le navi catturate che non fanno parte di un comando devono tentare di allontanarsi dalle più vicine navi nemiche se possibile.

Le navi catturate possono essere ricatturate. Una nave catturata ha un valore di equipaggio inerente di uno indipendentemente da ciò che è stampato sulla pedina. Per la determinazione dell'arrotondamento, arrotondate sempre a favore dell'attaccante. Le navi catturate sono attaccate allo stesso modo di quelle non catturate. Se una nave viene ricatturata, rimuovete il segnalino di catturata ed aggiungete segnalini di perdita di equipaggio sufficienti ad indicare un singolo punto di equipaggio rimasto. Le navi ricatturate hanno gli stessi attributi delle navi catturate se forze nemiche le attaccano ancora. Le navi ricatturate possono sparare normalmente.

14.4 Il Ponte di Nelson

Se una nave catturata è impigliata con un'altra nave nemica, la parte che la cattura può immediatamente tentare di agganciare la seconda nave e tentare di catturarla con qualsiasi punto equipaggio rimasto mediante il procedimento di mischia. Si possono tentare attacchi continuati contro ulteriori navi nemiche impigliate, sempre che ogni attacco di mischia abbia successo e l'attaccante abbia equipaggio sufficiente per iniziare un assalto.

14.5 Autoaffondamento

Quando viene attivata, si può autoaffondare una nave catturata invece di muoverla. Un giocatore può desiderare farlo per evitare che detta nave venga ricatturata. Le navi autoaffondate contano come affondate per la vittoria. Un equipaggio può anche autoaffondare la propria nave affinché non cada in mani nemiche se ne ha la possibilità, sebbene il nemico ottenga i punti per la sua perdita. Si applicano tutti gli effetti delle navi impigliate assieme alle navi che affondano per le navi che si autoaffondano.

15.0 Determinazione della vittoria

Il gioco può terminare in due modi:

1. quando si sono completati i turni indicati nello scenario (a quel punto si contano i punti vittoria per le navi catturate, affondate e danneggiate)
2. quando la flotta avversaria si ritira (15.2)

15.1 Punti vittoria (VP)

I valori delle navi alla fine di una partita sono calcolati in questo modo:

- navi nemiche catturate: 2 x valore in VP
- navi nemiche affondate: valore in VP
- navi nemiche danneggiate: ½ del valore in VP
- comandante ucciso: valore in VP

Le navi non danneggiate che escono dal bordo mappa sono considerate danneggiate e contano per la vittoria solo se dalla parte con Audacia inferiore. Le navi danneggiate che escono dalla mappa danno i normali punti. Una nave vale solamente il suo valore massimo (quindi una nave danneggiata e catturata vale solo il valore come catturata).

Una battaglia che dura sino all'ultimo turno senza che una delle parti si ritiri è una vittoria normale per la parte che ha ottenuto più VP. In caso di parità, chi ha meno Audacia ottiene una vittoria marginale.

15.2 Controllo per la ritirata

Il primo turno nel quale una delle parti perde un vascello (affondato, incagliato, catturato o uscito dalla mappa) ed in ogni turno seguente, tirate un dado sulla Tabella della Ritirata nel corso del segmento di Determinazione della Vittoria. Se il risultato è pari o inferiore a zero, la flotta si ritira; l'avversario ottiene una vittoria sostanziale.

E' possibile che entrambe le parti possano ritirarsi assieme. Sommate i VP accumulati per determinare il vincitore – che ottiene una vittoria marginale.

Una flotta che perde tutti i propri comandanti o la sua nave ammiraglia (cioè quella che inizialmente trasporta il comandante della flotta) si ritira automaticamente. Si deve comunque tirare per la flotta avversaria se può anch'essa ritirarsi (questo farebbe variare una vittoria normale ad una marginale)

Modificatori per la ritirata

- -1 se vi sono più navi non danneggiate nella flotta avversaria, o -2 se il rapporto di navi non danneggiate nemiche per la parte che tira il dado è di 2:1 o più.
- + valore di Audacia della parte che tira il dado
- - qualità di comando dell'ammiraglio della flotta se è ferito o se è stato ucciso

Nel caso in cui una o entrambe le parti abbiano una flotta multinazionale, ogni nazionalità entro la flotta tira separatamente considerando il proprio valore di Audacia (ma usa l'ammiraglio della flotta e il rapporto combinato di navi perse indipendentemente dalla nazionalità). Se una delle nazionalità si ritira, l'intera flotta si ritira, a meno che non sia specificamente indicato nelle regole dello scenario che non lo fa.

18.0 Scenari

Quelli che seguono sono i diversi scenari che possono essere giocati usando le unità incluse nel gioco. Ogni scenario ha indicati i seguenti dettagli.

Introduzione: il dettaglio storico della battaglia combattuta.

Turni: la durata dello scenario.

Audacia: il modificatore di Audacia per ogni nazionalità coinvolta nella battaglia. Questi valori si usano per determinare i diversi modificatori usati nel corso del gioco.

Vento: la direzione iniziale del vento. Ponete il segnalino di vento sul compasso direzionale con la freccia rivolta verso il numero di direzione del vento. Se si usa una configurazione di mappa che include due o più compassi che puntano in direzioni diverse, usate il compasso sulla mappa che ha lettera di identificazione inferiore.

Configurazione: il modo nel quale si devono unire più mappe per costituire l'area di gioco. Quando si uniscono le mappe, i lati corti si sovrappongono leggermente mentre i lati lunghi combaciano senza sovrapporsi. Quando si uniscono due lati lunghi, i mezzi esagoni senza numero sono considerati far parte dei corrispondenti mezzi esagoni numerati sulla mappa adiacente.

Secche: l'elenco di quali secche saranno in uso ed i modificatori da usare quando si controlla per l'incaglio. Si usa l'ancoraggio solo negli scenari dove si usano le secche.

Unità: le navi ed i comandanti in gioco o indicati come rinforzi. Ogni nave ha indicati la mappa dove inizia e gli esagoni di prua e poppa per le navi grandi, o un solo esagono e la direzione della prua per le navi minori. Le batterie hanno indicate la mappa e l'esagono di piazzamento e l'indicazione di Valore e Capacità di Danni.

18.1 Creazione di propri scenari

Se desiderate tentare qualcosa di diverso, o desiderate creare uno scenario per un torneo, potete usare i valori di costruzione delle navi per creare uno scontro bilanciato. Determinate dapprima il numero di punti che ogni giocatore può usare (da 75 a 100 per una flotta di dimensioni contenute). Le navi ed i comandanti costano il loro valore in VP. Una flotta deve iniziare con almeno un comandante. Usate una mappa per gli scenari più piccoli, due per quelli medi e tre per quelli grandi.

Una volta acquistate le flotte e determinate le parti (A e B), il giocatore B deve piazzare la sua flotta vicino il centro della mappa nella formazione che desidera. Il giocatore A sceglie poi una parte della mappa dove la sua flotta entrerà in formazione. Tirate infine per determinare la direzione del vento.

Turni: 15 (oppure di più o meno a scelta)

Audacia: Dopo aver costruito le flotte, ogni giocatore deve tirare un dado e sommare al risultato il numero di punti costruzione non spesi. Chi ottiene di più riceve un punto Audacia. Un tiro di dadi in parità indica pari Audacia per le due flotte.

Bordo Settentrionale: Sceglietelo come desiderate

Vento: Tirate un dado. Con 1-6, il segnalino della posizione del vento punta in quella direzione. Con 7-0, ritirate.

Secche: sceglietele come desiderate.

Parte A: La parte che Audacia e che ha automaticamente l'iniziativa nel primo turno.

Parte B: La parte priva di Audacia.

18.2 Gioco da Torneo

Si può usare il gioco nei tornei. Gli scenari storici hanno uno sbilanciamento per una parte o l'altra nella forma del valore di Audacia. Chi ha più Audacia vincerà la maggior parte delle volte. Questo può essere corretto dal punto di vista storico, ma non per i tornei!

Per chi desidera un gioco da competizione, si suggeriscono le opzioni seguenti.

- I tiri di dado per la ritirata si effettuano non appena una nave nemica viene danneggiata (e non affondata, arenata o catturata). Questo accorcerà drasticamente le partite.
- I giocatori puntano segretamente modificatori positivi al tiro di dado per la ritirata, per tenere la parte che ha Audacia superiore. Ad esempio, se un giocatore punta 2 per giocare con la parte storicamente superiore, l'avversario aggiunge +2 al suo tiro di dado per la ritirata. Le puntate pari possono essere ripetute per non più di 3 volte. Alla terza volta i due giocatori tirano un dado: chi ottiene di più vince e gioca con la flotta superiore.

18.3 Minorca

20 maggio 1756 – *L'ammiraglio inglese John Byng salpa da Portsmouth per soccorrere Port Mahon a Minorca, sotto assedio da parte francese. La flotta francese sotto il comando di Gallionère è un osso duro per l'inglese, che ha però un lieve vantaggio numerico ed è a favore di vento. Dopo un momento di iniziale confusione, Byng non sfrutta il vantaggio e si ritira, lasciando Port Mahon al francese. Questa azione (o mancanza di azione) porta alla corte marziale ed alla morte di Byng per fucilazione.*

Turni: 10

Audacia: Inglese (1), Francese (0)

Direzione del vento: 4

Mappe: AB

INGLESE:

Defiance-b	B4603-4502
Portland	B4301-4201
Lancaster b	A4033-3932
Buckingham <i>con WEST</i>	A3731-3631
Captain-b	A3429-3328
Indrepid	A3127-3027
Revenge-b	A2825-2724
Princess Louisa	A2523-2423
Trident	A2221-2120
Ramillies-b <i>con BYNG</i>	<i>ammiraglia</i> , A1919-1819
Culloden	A1617-1516
Deptford	A1813-1712
Kingston	A1315-1215

FRANCESE:

Orphée	B4410-4309
Hypopotame	B4108-4008
Rédoutable <i>con GLANDÈVES</i>	A3807-3706
Sage	B3505-3405
Guérier	B3204-3103
Fier	B2902-2802
Foudroyant <i>con GALISONNIÈRE</i>	<i>ammiraglia</i> , B2601-2534
Téméraire	A2333-2233
Content	A2032-1931
Lion	A1730-1630
Couronne <i>con LA CLUE</i>	A1429-1328
Triton	A1127-1027

18.4 Capo Henry

16 Marzo 1781 – Ad inizio Aprile, una piccola forza francese salpò da Newport, RI con rinforzi per lo scontro di Lafayette contro il traditore Arnold in Virginia. L'inglese fece salpare una forza intercettante da Long Island due giorni dopo. Le flotte si scontrarono infine al largo di Cape Henry all'imbocco del Chesapeake. Invece di essere intercettata mentre scaricava le truppe, la flotta francese affrontò il nemico.

Turni: 8

Audacia: Inglese (0) Francese (1)

Direzione del vento: Direzione 6 (Brezza)

Mappe: AB

INGLESE:

Robust	B3206-3106
Europe	B2907-2808
Prudent	B2609-2509
Royal Oak <i>con ARBUTHNOT</i>	<i>ammiraglia</i> , B2310-2211
London <i>con GRAVES 2-5-1</i>	B2012-1912
America	B1713-1614
Adamant	B1415-1315
Bedford	B1116-0117

FRANCESE:

Conquérant	A4831-4930
Jason	A5129-5229
Ardent	A5428-5527
Duc de Bourgogne <i>con DESTOUCHES</i>	A5726-5826
Neptune-b <i>con MEDINE</i>	<i>ammiraglia</i> , A6025-6124
Romulus	A6323 (Direzione 5)

Éveillé A6622-6721
Provence A6920-7020

Regole Speciali: Per il cattivo mare e tempo durante questa battaglia, qualsiasi nave che spara a favore di vento riduce il suo potere di fuoco di due, oltre agli altri modificatori.

18.5 Capo Virginia

5 Settembre 1781 – *Una flotta inglese che tentava di soccorrere il Gen Cornwallis arrivò troppo tardi per impedire ad una flotta francese sotto de Grasse di entrare nel Chesapeake. Nel vedere l'arrivo degli inglesi, de Grasse inviò 24 navi ad affrontarli.*

Turni: 16

Audacia: INGLESE (0) Francese (2)

Direzione del vento: Direzione 6

Mappe: ABC

INGLESE:

Shrewsbury	C4403-4502
Intrepid	B4601-4734
Alcide	B4732-4832
Principessa con <i>DRAKE</i>	B4830-4929
Ajax-b	B4927-5027
Terrible	B5025-5124
Europe	B5122-5222
Montagu	B5220-5319
Royal Oak	B5317-5417
London con <i>GRAVES 3-5-2</i>	ammiraglia, B5415-5514
Bedford	B5512-5612
Resolution	B5610-5709
America	B5707-5807
Centaur	B5701-5734
Monarch	A5732-5731
Barfleur con <i>HOOD 2-6-4</i>	A5830-5829
Invincible	A5827-5826
Belliqueux	A5824-5823
Alfred	A5821-5820

FRANCESE:

Pluton	C2803-2802
Marseillais	B2834-2833
Bourgogne	B2831-2830
Diadème	B2828-2827
Réfléché	B2825-2824
Agostoe	B2822-2821
Saint-Esprit	B2819-2818
Caton	B2816-2815
César	B2614-2613
Destin	B2611-2610
Ville de Paris con <i>DE GRASSE</i>	ammiraglia, B2608-2607
Victoire	B2605-2604
Sceptre	B2602-2601
Northumberland	A2633-2632
Palmier	A2630-2629
Solitaire	A2627-2626
Citoyen	A2624-2623
Scipion	A2620-2619
Magnanime	A2617-2616
Hercule	A2614-2613
Languedoc con <i>MONTEIL</i>	A2611-2610
Zélé	A2608-2607
Hector	A2605-2604
Souverain	A2602-2601

18.6 Baia Frigate (St. Kitts)

26 Febbraio 1782 – L'ammiraglio Hood muove verso una flotta francese all'ancora sotto il comando di de Grasse, quest'ultimo sta dando supporto alle truppe che assediano una guarnigione inglese sull'isola di St. Kitts. De Grasse leva le ancora per fronteggiare Hood mentre si avvicina, ma Hood si infila dietro De Grasse e nell'ancoraggio che ha appena lasciato. De Grasse è quindi obbligato a tornare ed ingaggiare la linea inglese ancorata altrimenti la fanteria francese sbarcata rischia di essere tagliata fuori.

Turni: 24

Audacia: Francese (0) Inglese (2)

Direzione del vento: Direzione 4

Mappe: ABC

Secche: Secche B, C, E, F (-1)

INGLESE:

Bedford con HOOD 3-7-4	ammiraglia, B1920-1919
Russell	B1917-1916
Montague	B1914-1913
St. Albans	B1911-1910
Alcide	B1908-1907
America	B1905-1904
Intrepid	B1902-1901
Torbay	A1933-1932
Principessa con DRAKE	A1633-1632
Prince George	A1630-1629
Ajax-b	A1627-1626
Prince William	A1624-1623
Shrewsbury	A1621-1620
Invincible	A1618-1617
Barfleur con AFFLECK	A1914-2014
Monarch	A2213-2312
Centaur	A2511-2611
Belliqueux	A2810-2909
Resolution	A3108-3208
Prudent	A3407-3506
Canada	A3705-3805
Alfred	A4004-4103

FRANCESE:

Pluton	A3319-3410
Bourgogne	A3520-3620
Agostoe	A3618-3717
Neptune-b con MONTEIL	A3819-3918
Ardent	A3916-4016
Scipion	A4117-4217
Citoyen	A4215-4314
Glorieux	A4416-4515
Diademe	A4513-4613
Northumberland	A4714-4814
Cesar	A4812-4911
Languedoc	A5113-5112
Ville de Paris con DE GRASSE	ammiraglia, A5110-5210
Sceptre	A5311-5411
Saint Esprit	A5409-5508
Eveille	A5610-5709
Zele	A5707-5807
Magnanime	A5908-6008
Jason	A6006-6105
Marseillais	A6207-6306
Duc de Bourgogne con BARRAS	A6304-6404

Palmier	A6505-6605
Sagittaire	A6603-6702
Hercule	A6804-6903
Souverain	A6901-7001

Regole Speciali:

Tutte le navi inglesi iniziano all'ancora

18.7 Il glorioso primo di giugno

Dal 29 maggio al 1 Giugno, 1794 – L'ammiraglio Richard 'Black Dick' Lord Howe intercetta uno squadrone francese che copre un convoglio di grano 400 miglia ad ovest di Ushant. Dopo 4 giorni di schermaglie disturbate dalla nebbia, le flotte si scontrano infine in modo deciso. Molte navi francesi sono catturate ed affondate, ma i mercantili riescono a fuggire.

PIAZZAMENTO STORICO:

Di seguito è riportato il piazzamento per ognuno dei tre giorni della battaglia. L'Audacia e la Direzione del vento sono uguali per ogni battaglia, ma cambia il numero di turni. I giocatori possono scegliere di combattere un giorno solamente o l'intera battaglia di 3 giorni come indicato nel piazzamento della campagna.

18.71 Il glorioso primo di giugno**PIAZZAMENTO DEL 28 MAGGIO**

Audacia: Francese (0) INGLESE (1)

Direzione del vento: Direzione 3

Mappe: ABC

Turni: 15

INGLESE:

Audacious	A2524-2525
Bellerophon con PASLEY	A2527-2528
Thunderer	A2530-2531
Russell	A2533-2534
Leviathan	B2502-2503
Caesar	B2505-2506
Royal Sovereign con GRAVES 2-5-1	B2508-2509
Marlborough	B2511-2512
Defence	B2514-2515
Impregnable	B2517-2518
Tremendous	B2520-2521
Barfleur	B2523-2524
Culloden	B2526-2527
Invincible	B2529-2530
Gibraltar	B2532-2533
Queen Charlotte con HOWE	ammiraglia, C2502-2503
Brunswick	C2505-2506
Valiant	C2508-2509
Queen	C2511-2512
Orion	C2514-2515
Ramilles-b	C2517-2518
Alfred	C2520-2521
Royal George con HOOD 2-6-4	C2523-2524
Montagu	C2526-2527
Majestic	C2529-2530
Glory	C2532-2533

FRANCESE:

Montagnard	A4924-4925
Scipion	A4927-4928
Républicain	A4930-4931

Convention (usate 'Sceptre')	A4933-4934
Mont Blanc	B4902-4903
Jemappes	B4905-4906
Neptune-b	B4908-4909
Entreprenant	B4911-4912
Patriote	B4914-4915
Northumberland	B4917-4918
Vengeur (usate 'Marseillais')	B4920-4921
Achille	B4923-4924
Jacobin (usate 'Agostoe')	B4926-4927
Montagne <i>con VILLARET</i>	ammiraglia, B4929-4930
Juste	B4932-4933
Tyrannicide	C4902-4903
Peletier	C4905-4906
Tourville	C4908-4909
Éole	C4911-4912
Mucius	C4914-4915
Impétueux	C4917-4918
Terrible <i>con BOUVET</i>	C4920-4921
Indomptable	C4923-4924
Gasparin	C4926-4927
Revolutionnaire	C4929-4930
América	C4932-4933

18.72 Il glorioso primo di giugno

PIAZZAMENTO DEL 29 MAGGIO

Audacia: Francese (0) Inglese (1)

Direzione del vento: Direzione 3

Mappe: ABC

Turni: Nessun limite. Combattete sino a quando una delle parti si ritira.

INGLESE:

Bellerophon <i>con PASLEY</i>	A2527-2528
Thunderer	A2530-2531
Russell	A2533-2534
Leviathan	B2502-2503
Caesar	B2505-2506
Royal Sovereign <i>con GRAVES 2-5-1</i>	B2508-2509
Marlborough	B2511-2512
Defence	B2514-2515
Impregnable	B2517-2518
Tremendous	B2520-2521
Barfleur	B2523-2524

18.73 Il glorioso primo di giugno

PIAZZAMENTO DEL 1 GIUGNO

Audacia: Francese (0) Inglese (1)

Direzione del vento: Direzione 3

Mappe: ABC

Turni: Nessun limite. Combattete sino a quando una delle parti si ritira.

INGLESE:

Caesar	A2527-2528
Bellerophon <i>con PASLEY</i>	A2530-2531
Leviathan	A2533-2534
Russell	B2502-2503
Royal Sovereign <i>con GRAVES 2-5-1</i>	B2505-2506
Marlborough	B2508-2509
Defence	B2511-2512

Impregnable	B2514-2515
Tremendous	B2517-2518
Barfleur	B2520-2521
Invincible	B2523-2524
Culloden	B2526-2527
Gibraltar	B2529-2530
Queen Charlotte <i>con HOWE</i>	ammiraglia B2532-2533
Brunswick	C2502-2503
Valiant	C2505-2506
Orion	C2508-2509
Queen	C2511-2512
Ramilles-b	C2514-2515
Alfred	C2517-2518
Montagu	C2520-2521
Royal George <i>con HOOD 2-6-4</i>	C2523-2524
Majestic	C2526-2527
Glory	C2529-2530
Thunderer	C2532-2533

FRANCESE:

Trajan	A4924-4925
Éole	A4927-4928
América	A4930-4931
Téméraire	A4933-4934
Terrible <i>con BOUVET</i>	B4902-4903
Impétueux	B4905-4906
Mucius	B4908-4909
Tourville	B4911-4912
Gasparin	B4914-4915
Convention (usate 'Sceptre')	B4917-4918
Trente-et-un Mai	B4920-4921
Tyrannicide	B4923-4924
Juste	B4926-4927
Montagne <i>con VILLARET</i>	ammiraglia, B4929-4930
Jacobin (usate 'Agostoe')	B4932-4933
Achille	C4902-4903
Vengeur (usate 'Marseillais')	C4905-4906
Patriote	C4908-4909
Northumberland	C4911-4912
Entreprenant	C4914-4915
Jemmapes	C4917-4918
Neptune-b	C4920-4921
Pelletier	C4923-4924
Républicain <i>con NIELLY</i>	C4926-4927
Sans Pareil	C4929-4930
Scipion	C4932-4933

18.74 Il glorioso primo di giugno**PIAZZAMENTO DELLA BATTAGLIA COMPLETA**

Iniziate la partita come specificato per lo scenario del 28 maggio. Dopo aver completato il primo scenario, rimuovete tutte le navi danneggiate, catturate ed incagliate dal gioco. Queste contano come affondate per la vittoria. Ogni giocatore dovrebbe annotare le navi sopravvissute ed indicare segretamente come saranno schierate nella successiva battaglia. Il francese schiera poi le sue navi nella colonna 49xx, tra gli esagoni 4910 della mappa A e 4934 della mappa C. L'inglese schiera poi le sue navi nella colonna 25xx tra 2510 sulla mappa A e 2534 sulla mappa C. Giocate il secondo scenario sino a quando una delle parti non si ritira. Questa ritirata non vale come vittoria automatica, ma fa semplicemente terminare il combattimento del secondo giorno. Come per la fine del primo scenario, rimuovete tutte le navi danneggiate, catturate ed incagliate dal gioco ed annotate come saranno schierate le navi sopravvissute per la terza giornata. Poi ogni giocatore piazza le sue navi secondo le limitazioni già indicate per il secondo giorno. la battaglia del terzo giorno si combatte anch'essa sino a quando una delle parti non si ritira. Quando si ha una ritirata, la

campagna finisce ma non si considera vittoria automatica. Sommate invece il totale dei punti vittoria assegnati in tutte e tre le giornate. Chi ottiene più VP vince. In caso di parità vince il francese.

INGLESE:

Culloden	B2526-2527
Invincible	B2529-2530
Gibraltar	B2532-2533
Queen Charlotte <i>con HOWE</i>	ammiraglia, C2502-2503
Brunswick	C2505-2506
Valiant	C2508-2509
Queen	C2511-2512
Orion	C2514-2515
Ramilles-b	C2517-2518
Alfred	C2520-2521
Royal George <i>con HOOD 2-6-4</i>	C2523-2524
Montagu	C2526-2527
Majestic	C2529-2530
Glory	C2532-2533

FRANCESE:

Montagnard	A4927-4928
Jemappes	A4930-4931
Républicain	A4933-4934
Convention (usate 'Sceptre') ...	B4902-4903
Entreprenant	B4905-4906
Mucius	B4908-4909
Éole	B4911-4912
Northumberland	B4914-4915
Tourville	B4917-4918
Mont Blanc	B4920-4921
Amérique	B4923-4924
Achille	B4926-4927
Neptune-b	B4929-4930
Montagne <i>con VILLARET</i>	ammiraglia, B4932-4933
Juste	C4902-4903
Peletier	C4905-4906
Vengeur (usate 'Marseillais')	C4908-4909
Jacobin (usate 'Agostoe')	C4911-4912
Scipion	C4914-4915
Patriote	C4917-4918
Gasparin	C4920-4921
Indomptable	C4923-4924
Terrible <i>con BOUVET</i>	C4926-4927
Impétueux	C4929-4930
Tyrannicide	C4932-4933

NOTA: Il tempo non consentì battaglia il 30 maggio.

Regole Speciali:

Rinforzi: Alla fine del combattimento del secondo giorno, il francese riceve 4 navi: *Téméraire*, *Trente-et-un Mai*, *Trajan*, e *Sans Pareil* e l'ammiraglio *NIELLY*. Queste si aggiungono allo schieramento iniziale francese per il terzo giorno. *Nielly* va a bordo della *Républicain* se è ancora disponibile. Se non lo è, va a bordo della *Sans Pareil* o di qualsiasi nave con più di 80 cannoni che non ha subito alcun colpo.

Danni in battaglia: Qualsiasi danno subito da una nave nel corso del combattimento viene mantenuto da una battaglia all'altra. Ad esempio, se una nave termina la battaglia di un giorno con due colpi all'alberatura e tre allo scafo, inizia la battaglia del giorno seguente con quello stesso danno.

Tempo: le condizioni del vento nel corso dei primi due giorni sono *Calme*. Il terzo giorno il tempo è normale.

18.8 Baia di Audierne

13 gennaio 1797 - Sir Edward Pellew intercetta una nave della linea francese fuori dalla Baia di Audierne Bay con mare grosso. La Droits de l'Homme non riesce ad usare i cannoni bassi senza rischiare di incagliarsi. Dopo quasi 5 ore di combattimento, la nave francese e la Amazon finiscono affondate sulle spiagge della baia.

Turni: 20

Audacia: INGLESE (1) Francese (0)

Direzione del vento: Direzione 6 (Brezza)

Map: A

Secche: Secca D (-1)

INGLESE:

Indefatigable con PELLEW

ammiraglia, A6826 (Direzione 6)

Amazon

A6429 (Direzione 6)

FRANCESE:

Droits de l'Homme

A4815-4814

Regole Speciali:

1. La Droits de l'Homme inizia con 6 colpi allo scafo a simulare gli effetti del mare grosso e delle affollate condizioni a bordo (stava trasportando soldati). E' sempre in comando.
2. Le navi possono agganciarsi solo se impigliate.

18.9 Capo St. Vincent

14 Febbraio 1797 – Una flotta inglese sotto il comando di Sir John Jervis intercetta una flotta spagnola al largo delle coste portoghesi. Jervis riesce a dividere la linea spagnola in due parti e dirigersi ad affrontare la parte più grande dopo aver allontanato quella più piccola. Con una manovra spregiudicata, il Commodoro Horatio Nelson alla fine della linea inglese lascia la posizione per ingaggiare ed intrappolare il gruppo più numeroso di navi spagnole. Nella mischia Nelson cattura due navi con abbordaggio.

Turni: 20

Audacia: Inglese (2) Spagnolo (0)

Direzione del vento: Direzione 5

Mappe: AB

INGLESE:

Culloden

A2811-2812

Blenheim

A2815-2816

Prince George con PARKER P.

A2819-2820

Orion

A2823-2824

Colossus

A2827-2828

Irresistibile

A2831-2832

Victory con JERVIS

ammiraglia, B2801-2802

Egmont

B2805-2806

Goliath

B2809-2810

Britannia con THOMPSON

B2813-2814

Barfleur

B2817-2818

Captain con NELSON 1-4-3

B2821-2822

Namur

B2825-2826

Diadem

B2829-2830

Excellent

B2833-2834

SPAGNOLO:

San Francisco de Paulo (usate San Francisco de Asís)

A1409-1308

Oriente

A1808-1707

San Fermín (usate San Justo)

A1811-1710

Condé de Regla

A2210-2109

Príncipe de Asturias con MORENO

A2213-2112

San Isidro	A3811-3710
San Ildefonso	A3914-3814
Conquistador	A3917-3817
Salvador del Mundo	A3920-3820
Purísima Concepción	A4316-4216
San José	A4421-4320
Firme	A4123-4023
Soberano	A4717-4617
Mexicano	A4720-4620
San Nicolás	A4523-4423
Santísima Trinidad con CORDOBA	ammiraglia, A4825-4724
San Juan Nepomuceno	A5320-5220
Glorioso	A5323-5223
San Antonio	A5126-5026
San Genaro	A5723-5623
Neptuno	A5726-5626
Atalante	A5428-5327
San Domingo	A4113-4013
San Pablo	A5019-4918
Infante de Pelayo	A5023-4922

18.10 Camperdown (Kamperduin)

11 Ottobre 1797 – Una flotta olandese sotto il comando dell'ammiraglio de Winter è salpata dal loro ancoraggio a Texel per valutare la forza della Flotta inglese del Mare del Nord. Il comando francese ed olandese ha ricevuto notizie di un ammutinamento a Spithead, ma non sa che la marina inglese è tornata a piena forza per quando la notizia ha raggiunto Parigi. Vedendo la dimensione della flotta inglese, de Winter fugge verso acque basse. Considerando che il tempo agisce a suo sfavore, l'inglese sotto il comando dell'ammiraglio Duncan ordina un attacco fuori formazione in un modo che anticipa l'attacco di Nelson a Trafalgar.

Turni: 20

Audacia: Inglese (2) Dutch (0)

Direzione del vento: Direzione 6

Mappe: AB

Secche: Secche B, D (-1)

INGLESE:

Venerable con DUNCAN	ammiraglia, A5532-5632
Triumph	A5630-5729
Ardent	A5932-6032
Bedford	A6030-6129
Lancaster	A6430-6529
Director	A6428-6527
Belliqueux	A6626-6725
Adamant	A6828-6827
Isis	A6823-6922
Monarch con ONSLOW	A5212-5311
Powerful	A5308-5408
Monmouth	A5406-5505
Russell	A5705-5805
Montague	A6007-6106
Veteran	A6103-6203
Agincourt	A6501-6601

OLANDESE:

Delft	A4502-4501
Alkmaar	A4505-4504
Haerlem	A4508-4507
Jupiter con REYNTJES	A4511-4510
Cerberus	A4514-4513
Mars	A4517 (Direzione 4)

Leijden	A4520-4519
Brutus <i>con BLOYS</i>	A4523-4522
Batavier	A4526-4525
Wassenaar	A4529-4528
Staten-Generaal	A4532-4531
Vrijheid <i>con DE WINTER</i>	ammiraglia, B4501-4534
De Vries	B4504-4503
Hercules	B4507-4506
Gelijkheid	B4510-4509
Beschermer	B4513-4512

Regole speciali

Le navi olandesi non devono tirare per l'incaglio se muovono in un esagono di secca.

18.11 Bec du Raz

21 Aprile 1798 – *L'equipaggio veterano del Mars prese l'equipaggio inesperto dell'Hercule dopo un inseguimento di sei ore. Entrambe le navi si agganciarono e, mentre sparavano a corto raggio, l'Hercule non riuscì due volte di abbordare il Mars. Dopo due ore di combattimento ravvicinato, l'Hercule infine si arrese.*

Turni: 12

Audacia: Inglese (1), Francese (0)

Direzione del Vento: Direzione 5 (Brezza)

Map: A

Secche: Secche B, C (-1)

INGLESE: Mars A5418-5518

FRANCESE: Hercule A4117-4118

Regole speciali: Entrambe le navi sono sempre in comando. Il capitano inglese (Hood) ha Qualità di Comando 2. La Hercule deve essere almeno in posizione (vulnerabile) per la resa affinché l'inglese vinca.

18.12 Il Nilo

1-2 Agosto 1798 - *Nelson si dirige nella Baia di Abukir dove incontra la flotta francese all'ancora. La flotta inglese divide e circonda quella francese mettendo fuori combattimento quasi tutte le navi e distruggendo l'ammiraglia Orient assieme al comandante francese Brueys. La vittoria inglese blocca i successi di Napoleone in Africa.*

Turni: 30

Audacia: INGLESE (2), Francese (0)

Direzione del vento: 4

Mappe: ABC

Secche: Secche A, D (-1) Secche B, C, E (-2)

INGLESE:

Orion <i>con SAUMAREZ 2-4-3</i>	A2719-2819
Theseus	A3124-3224
Goliath	A2221-2320
Zealous	A2724-2824
Audacious	A3524-3624
Vanguard <i>con NELSON 3-9-4</i>	ammiraglia, A3924-4024
Defence	A4519-4619
Minotaur	A4322-4422
Bellerophon	A4716-4816
Majestic	A4913-5013
Leander	A4910-5010
Alexander	A4701-4601
Swiftsure	A5004-5003
Culloden	Vedere le Regole Speciali

FRANCESE:

Guerrier	A2028-2029
Conquérant	A2032-2033
Spartiate	B2002-2003
Aquilon	B2006-2007
Peuple Souverain	B2010-2011
Franklin	B2014-2015
Orient <i>con BRUEYS</i>	ammiraglia, B2018-2019)
Tonnant	B2121-2122
Mercure	B2125-2126
Heureux	B2129-2130
Guillaume Tell	B2233-2234
Généreux	C2203-2204
Timoléon	C2207-2208

Regole Speciali:

1. Tutte le navi francesi iniziano lo scenario all'ancora. Nessuna può muovere o sparare in alcun modo sino a quando tutte non sono attivate. All'inizio di ogni turno, tirate un dado. Se il risultato è inferiore rispetto al turno corrente, la flotta francese diviene attiva e può agire e reagire normalmente. Se la flotta francese riesce a divenire attiva, aggiungete VILLENEUVE 2-4-1 alla Guillaume Tell. L'inglese può usare l'ancoraggio se lo desidera.
2. L'inglese tira un dado nel corso del piazzamento iniziale. Con un risultato di 7-9, la Culloden inizia negli esagoni 4510-4610. Altrimenti, inizia incagliata in 4205-4302 e non può muovere per tutto lo scenario.

18.13 Goza de Candia

18 Agosto 1798 – *Dopo la vittoria di Nelson sul Nilo, furono inviate navi in Inghilterra con la notizia. Una di esse, la Leander, fu intercettata dal francese Généreux. Dopo 5 ore di strenua resistenza, la Leander venne infine catturata.*

Turni: 20

Audacia: INGLESE (1) Francese (0)

Direzione del vento: Direzione 3

Map: A

INGLESE: Leander A1616-1716

FRANCESE: Généreux A1605-1604

Regole Speciali: Il francese vince solamente catturando la Leander. Qualsiasi altro risultato è una vittoria inglese. La Leander non può autoaffondarsi. Entrambe le navi sono sempre in comando.

18.14 El Ferrol

25 Agosto 1800 – *L'ammiraglio Sir John Borlase Warren si unisce ad un piccolo squadrone sotto il comando di Pellew e muove con una flotta di invasione ad assaltare il porto di El Ferrol. Uno squadrone Spagnolo sotto Moreno è in porto e pronto all'azione. L'inglese prese il porto facilmente. Questo scenario esplora invece la possibilità che Moreno abbia combattuto.*

Turni: 12

Audacia: INGLESE (1), Spagnolo (0)

Direzione del vento: 6

Map: A

INGLESE:

London	A5101-5201
Impéteur (usate 'Mars') <i>con PELLEW</i>	A4803-4902
Courageux	A4504-4604
Captain	A4206-4305
Renown <i>con WARREN</i>	ammiraglia, A3907-4007

SPAGNOLO:

Argonauta	A2833-2834
San Hermenegildo	A2830-2831

San Fernando con MORENO	ammiraglia, A2827-2828
Real Carlos	A2824-2825
San Antonio (usate 'San Pablo')	A2821-2822
San Agostoin	A2818-2819

18.15 Copenhagen

2 Aprile 1801 – La flotta inglese agisce in risposta all'embargo imposto sulle merci da parte della nuova alleanza "Neutralità Armata del Nord". Il bersaglio della prima azione è Copenhagen. Una flotta sotto il comando dell'ammiraglio Sir Hyde Parker ingaggia le difese galleggianti danesi, ma ottiene poco data la difficile navigazione. Parker ordina prematuramente la ritirata, ma Nelson ignora l'ordine e con tenacia e raggiri politici riesce a prevalere.

Turni: 24

Audacia: inglese (1), danese (0), batterie danesi (2)

Direzione del vento: Direzione 1 (Calmo)

Mappe: ABC

Secche: Secche G, H, I (-2)

INGLESE:

Defiance con GRAVES T	C4614-4615
Monarch	C4617-4618
Ganges	C4620-4621
Elephant con NELSON 2-7-3	C4823-4923
Glatton	C5124-5225
Ardent	C5426-5526
Edgar	C5727-5828
Bellona	C6029-6129
Russell	C6330-6431
Isis	C6632-6732
Polyphemus	C6933-7034
London con PARKER H.	ammiraglia, A6308-6307
Veteran	A6010-6009
Ramillies-b	A6106-6105
Defence	A5904-5903

DANESE:

Trekroner	B2223-2222
Danmark	B2319-2318
Mars	B2411-2412
Elefanten	B2709-2710
Indfodretten	B3413-3414
Holsten	B3517-3516
Sjaelland	B3724-3723
Dannebrog con FISCHER	ammiraglia, B3929-3930
Provestenen	C4110-4109
Batteria Svaerdfisken (4/18)	C3902
Batteria Hajen (4/18)	B3933
Batteria galleggiante #1 (4/18)	B3827
Batteria Sohesten (4/18)	B3620
Batteria Trekroner-A (1/36)	B3115
Batteria Trekroner-B (1/36)	B3116
Batteria Lynetten (4/18)	B2825
Jylland	C3902 (Direzione 4)
Valkyrien	C4006 (Direzione 4)
Iris	B2528 (Direzione 4)
Charlotte Amalie	B3622 (Direzione 4)

Regole Speciali: Tutte le navi danesi iniziano ancorate e rimangono in comando mentre sono ancorate. La Jylland e la Valkyrien non possono muovere (non hanno alberatura!) ed funzionano come le batterie

galleggianti. Non tirate per la variazione del vento. Il vento rimane nella sua direzione iniziale per la durata dello scenario.

Se (o quando) l'inglese fallisce un controllo per la ritirata, tutte le navi entro 12 esagoni da Hyde Parker sono rimosse, a meno che non siano entro il raggio di comando di Nelson o Graves. Iniziate un altro turno, determinando i comandi per Nelson e Graves. Qualsiasi altra nave che è fuori comando viene rimossa. Tirate un dado per Nelson e Graves e sottraete dal risultato la loro rispettiva qualità di comando. Se il risultato è superiore a 5, quel comando viene rimosso. Se uno dei comandi non si ritira, il gioco prosegue usando i comandi inglesi rimanenti. Se rimangono sia Nelson che Graves, Nelson diviene l'ammiraglio della flotta e la Elephant la sua ammiraglia. Qualsiasi nave che è stata rimossa con questo speciale procedimento di ritirata non conta per i punti vittoria a meno che non fosse danneggiata. Dopo questa prima ritirata, considerate la rimanente flotta inglese come se le navi rimosse non fossero mai esistite (cioè non sono necessarie altre ritirate sino a quando una delle rimanenti navi non viene affondata, incagliata o catturata).

18.16 Baia di Algeciras

6 Luglio 1801 – *L'ammiraglio James Saumarez viene a conoscenza di un tentativo francese di salvare le forze in Egitto. Dato il tempo calmo, non può intercettare la forza francese sotto il comando di Linois sino a quando non si è ancorata sotto la protezione dei cannoni spagnoli in acque basse. Alle 0900, Saumarez opta di attaccare, ma le cattive condizioni del vento e le secche nascoste rendono la decisione un errore!*

Turni: 18

Audacia: inglese (0), francese (2), batterie spagnole (3)

Direzione del vento: Direzione 5

Map: C

Secche: Secca D (-1) Secche E, F, G (automatico)

INGLESE:

Pompee	C3412-3413
Hannibal	C3416-3417
Audacious	C3420-3421
Venerable	C3424-3425
Spencer	C3227-3228
Caesar con SAUMAREZ 3-5-3	ammiraglia, C3030-3031

FRANCESE:

Formidable con LINOIS	ammiraglia, C2608-2609
Indomptable	C2711-2712
Desaix (usate 'Tyrrannicide')	C2815-2816

SPAGNOLO:

Batteria costiera (3/24)	C2626
Batteria costiera (3/24)	C2721
Batteria costiera (3/24)	C1810
Batteria costiera (3/24)	C1804

Regole Speciali:

1. Sono in essere cattive condizioni del vento per tutto lo scenario. All'inizio di ogni turno, tirate un dado e sottraete il numero di punti movimento che risulta dal movimento di ogni nave; con: 0-2 (nessuno); 3-6 (-1); 7-8 (-2); 9 (-3).
2. Il francese inizia all'ancora e deve rimanere in tale stato
3. Il francese ha automaticamente l'iniziativa nel primo turno.

18.17 Gibilterra

12-13 Luglio 1801 - *Saumarez riesce a riparare i danni subiti alla Baia di Algeciras Bay a tempo di record e salpa per ingaggiare una flotta combinata franco-spagnola in un'azione notturna. Le due navi spagnole di retroguardia sono così sorprese da sparare l'una contro l'altra sino a distruggersi reciprocamente!*

Turni: 24

Audacia: Inglese (3), Francese (1), Spagnolo (0)

Direzione del vento: Direzione 2 (Brezza)

Mappe: AB

Secche: Secca D (-1)

INGLESE:

Superb A2603-2602

FRANCESE:

Saint-Antoine A2407-2406

Formidable *con DUMANOIR* A2709-2708

Desaix B4815-4814

Indomptable B4827-4826

SPAGNOLO:

Real Carlos A2803-2802

San Hermenegildo A2403-2402

Argonauta B4818-4817

San Agostoín B4821-4820

San Fernando B4822-4823

Sabina *con MORENO* ammiraglia, A2211 (Direzione 4)

Regole Speciali:

1. Sono in essere condizioni di vento forte per la durata dello scenario. Tirate per il cambio della direzione del vento all'inizio di ogni turno, a partire dal secondo.
2. La Superb è sempre in comando.
3. Tirate un singolo dado per la flotta alleata franco – spagnola quando si controlla per la ritirata.
4. L'inglese ha automaticamente l'iniziativa nel primo turno.
5. Sia la Real Carlos che la San Hermenegildo iniziano fuori comando e sotto controllo inglese. All'inizio di ogni fase di Determinazione del Comando, tirate un dado. Se il risultato è inferiore rispetto al turno corrente, il comando torna al giocatore franco – spagnolo. Mentre sono sotto controllo inglese, le due navi spagnole possono solo spararsi reciprocamente offensivamente e difensivamente. Possono anche scontrarsi. Una volta impigliate, il comando passa automaticamente al giocatore franco – spagnolo.

Rinforzi inglesi: all'inizio di ogni fase di Determinazione dei Comandi, tirate un dado. Se il risultato è inferiore al turno corrente, le seguenti navi iniziano ad entrare dovunque tra A1001 e A7001: Audacious, Venerable, Spencer, Caesar con SAUMAREZ 3-5-3 (ammiraglia). Queste navi devono entrare in formazione (per 5.2) e sono tutte in comando (anche se la Caesar non riesce ad entrare sulla mappa per la formazione usata e le condizioni del vento). Se la Superb viene in qualche modo affondata o catturata prima che arrivino i rinforzi, lo scenario termina immediatamente con la vittoria franco-spagnola.

18.18 Capo Finisterre

22 Luglio 1805 – Conosciuta anche come "Azione di Calder's" o "la battaglia 15-20". Sir Robert Calder ha l'opportunità di sconfiggere l'ammiraglio francese Villeneuve prima di Trafalgar. Sfortunatamente Calder era sprovvisto dell'istinto di Nelson e con venti leggeri e nebbia leggera si avvicinò cautamente alla flotta franco – spagnola. Calder riuscì solamente a catturare due navi, il resto fuggì per scontrarsi con Nelson a Trafalgar pochi mesi dopo.

Turni: 18

Audacia: Inglese (2), Francese (1), Spagnolo (0)

Direzione del vento: 6 (Calmo)

Mappe: A e B

INGLESE:

Hero A3724-3723

Ajax A3721-3720

Triumph A3718-3717

Barfleur A3715-3714

Agamemnon A3712-3711

Windsor Castle A3709-3708

Defiance A3508-3409

Prince of Wales *con CALDER* ammiraglia, A3210-3110

Replusate	A2911-2812
Raisonnable	A2613-2513
Dragon	A2314-2215
Glory <i>con STIRLING</i>	A2016-1916
Warrior	A1717-1618
Thunderer	A1419-1319
Malta	A1120-1021

SPAGNOLO:

Argonauta <i>con GRAVINA</i>	A3732-3733
Terrible	A3434-3334
America	B3101-3002
España	B2803-2703
San Rafael	B2504-2405
Firme	B2206-2106

FRANCESE:

Pluton	B1907-1808
Mont-Blanc	B1609-1509
Atlas (usate 'Guerrier')	B1310-1211
Berwick	B1213-1214
Neptune	B1315-1416
Bucentaure <i>con VILLENUEVE 3-6-3</i>	ammiraglia, B1716-1715
Formidable <i>con DUMANOIR</i>	B1914-2014
Intrépide	B2213-2312
Scipion	B2511-2611
Swiftsure	B2810-2909
Indomptable	B3108-3208
Aigle	B3407-3506
Achille	B3705-3805
Algéciras	B4004-4103

Regole Speciali:

Sottrarre due dal valore finale di potenza di fuoco per la nebbia.

18.19 Trafalgar

21 Ottobre 1805 - Nelson e Collingwood scoprono una flotta combinata franco spagnola sotto il comando di Villeneuve vicino allo stretto di Gibilterra. Muovendo in due colonne, l'inglese divide la linea di battaglia nemica. La flotta combinata si scompone e Nelson ottiene la sua più grande vittoria, al costo della vita.

Turni: 16

Audacia: Inglese (2), Francese (1), Spagnolo (0)

Direzione del vento: 6 (Calmo)

Mappe: ABC

INGLESE:

Victory <i>con NELSON 3-9-4</i>	ammiraglia B4206-4305
Africa	B4326-4426
Temeraire	B4504-4604
Neptune	B4705-4805
Leviathan	B4803-4902
Conqueror	B5101-5201
Britannia <i>con NORTHEK</i>	B5401-A5534
Agamemnon	A6033-6132
Ajax	A5733-5833
Orion	A6130-6230
Minotaur	A6429-6528
Spartiate	A6727-6827
Royal Sovereign <i>con COLLINGWOOD</i>	A4229-4328
Belle Isle	A4527-4627
Mars	A4826-4925

Tonnant	A5124-5224
Colossus	A5325-5425
Bellerophon	A5423-5522
Achilles	A5624-5723
Revenge	A5721-5821
Polyphemus	A5922-6022
Swiftsure	A6019-6118
Dreadnought	A6222-6321
Defiance	A6319-6419
Thunderer	A6520-6620
Prince of Wales <i>con GRINDALL</i>	A6820-6919
Defence	A6917-7017

FRANCESE:

Berwick	A2605-2604
Achille	A2507-2506
Argonaute	A3010-3009
Swift-Sure	A2811-2810
Algésiras	A2715-2714
Aigle	A2818-2817
Pluton	A2821-2820
Intrépide	A3026-3025
Fougueux	A3029-3028
Indomptable	A3131-3130
Redoutable	B3102-3101
Bucentaure <i>con VILLENEUVE 3-6-3</i>	ammiraglia, B3005-3004
Neptune	B2806-2805
Héros	B3210-3209
Mont Blanc	B3012-3011
Duguay-Trouin	B3016-3015
Formidable <i>con DUMANOIR</i>	B3019-3018
Scipion	B3023-3022

SPAGNOLO:

San Juan Nepomuceno	A2602-2601
Príncipe de Asturias <i>con GRAVINA</i>	A2905-2904
San Idelfonso	A2808-2807
Argonauta	A2913-2912
Montañés	A3016-3015
Bahama	A3020-3019
Monarca	A3023-3022
San Justo	A2932-2931
Santa Ana <i>con MORENO</i>	A3234-3233
San Leandro	A2801-2834
Santísima Trinidad	B3107-3106
San Agostoín	B2809-2808
San Francisco de Asís	B2814-2813
Rayo	B3221-3220
Neptuno	B3125-3124

Regole Speciali:

Quando si effettuano i controlli per la ritirata, tirate separatamente per le flotte francese e spagnola, ma usate il loro numero totale per determinare i modificatori al tiro di dado. Ogni flotta può ritirarsi separatamente. Se una parte si ritira, rimuovete tutte le sue navi dal gioco.

18.20 Capo Ortugal

4 Novembre 1805 – L'ammiraglio francese Dumanoir fugge con le navi danneggiate a Trafalgar. Una nave da ricognizione inglese scopre lo squadrone danneggiato e l'ammiraglio Richard Strachan, con parte della sua forza, si mette all'inseguimento a vele spiegate. Strachen raggiunge Dumanoir ad est di Capo Ortugal. Dumanoir, non avendo alternative, si dispone al combattimento.

Turni: 12

Audacia: Inglese (3), Francese (1)

Direzione del vento: 6

Mappa: A

INGLESE:

Caesar *con STRACHAN*

ammiraglia, A4424-4425

Hero

A4428-4429

Courageux

A4432-4433

FRANCESE:

Duguay-Trouin

A3720-3721

Formidable *con DUMANOIR*

ammiraglia, A3724-3725

Mont-Blanc

A3728-3729

Scipion

A3732-3733

Regole Speciali:

La Formidable inizia lo scenario danneggiata.

LE TABELLE

TABELLA DEL POTERE DI FUOCO (12.8)										
Valore relativo	Raggio (esagoni al bersaglio)									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G	3	2	2	1	0	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	1	1	0	-	-	-
5	7	5	4	3	2	2	1	0	-	-
4	10	7	6	5	4	3	2	1	0	-
3	12	9	8	6	5	4	2	2	1	0
2	15	12	10	7	6	5	3	2	2	1
1	17	14	12	9	8	7	5	3	2	2
(1)	19	16	14	11	10	8	6	4	3	2

Modificatori al valore relativo

- +1 ogni 6 colpi allo scafo
- +1 bordata parziale

Modificatori al potere di fuoco

- 1 valore indicato entro un cerchio nero se il valore in tabella è ombreggiato
- +1 valore indicato entro un cerchio bianco se il valore in tabella è ombreggiato
- +? Audacia dell'attaccante
- ? Audacia del difensore
- +2 Fuoco a bruciapelo

Procedura

1. Considerate la riga del Valore Relativo
2. Modificate il valore spostandovi di righe in alto o basso
3. Incrociate il valore finale con la distanza per determinare il potere di fuoco
4. Modificate il potere di fuoco

Note

1. Una "-" indica nessun effetto
2. Le navi con colubrine non possono sparare oltre raggio 5
3. Le modifiche al Valore Relativo oltre G non consentono alcun effetto
4. Le navi il cui fuoco non ha effetto sono comunque indicate come se avessero sparato

FUOCO DELLE COLUBRINE	1779-1786	1787-1826
Inglese – a 3 esagoni o meno	+1	+1
Inglese – a 1 esagono o meno	+1	+1
Americano – a 3 esagoni o meno	Proibito	+1
Americano – a 1 esagono o meno	+1	+1
Francese / olandese – a 3 esagoni o meno	Proibito	+1
Spagnolo – a 1 esagono o meno	Proibito	+1
Valore rosso – a 3 esagoni o meno	+1	+1

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (12.9)

Tabella che non traduciamo essendo di facile lettura. E' la tabella in orizzontale con 21 colonne.
Nelle righe è riportato di risultato del tiro di dado (da 0- a 12+) e nelle colonne il potere di fuoco modificato.
Se il risultato riporta un asterisco, vi è la possibilità che scoppi un incendio (13.4)

H = colpo allo scafo
R = colpo all'alberatura
M = colpo all'equipaggio

Se il tipo di bersaglio è Alberatura:

+1 spara una nave francese
+1 se si spara controvento
-1 se si spara a favore di vento
+2 bersaglio con Vele Spiegate

Se il tipo di bersaglio è Scafo:

+1 spara una nave inglese
+1 se si spara controvento
-1 se si spara a favore di vento

Altri modificatori

+ # bonus cumulativo per le colubrine (12.12)
+2 se si spara mentre si è ancorati (11.6)

Modificatori ai risultati

Raddoppiate tutti i danni per gli attacchi d'infilata
Aggiungete 2H se d'infilata contro la poppa (dopo aver raddoppiato)
Raddoppiate tutti i danni M se a Bruciapelo

TABELLA DEL MOVIMENTO

<i>Posizione rispetto al vento</i>	<i>Vele normali</i>	<i>Vele spiegate</i>
Correre	4	6
Filare	5	8
Bordeggiare	2	3
A Collo	0	0

Effetti del tempo (11.13): Calmo -1, Brezza +1.

Costi per la virata

Da Filare a Correre: 1 MP
Da Filare a Bordeggiare: 2 MP

TABELLA DELLA VIRATA DI BORDO 11.3)

Tiro di dado	Punti movimento
0 o meno	A Collo!
1-2	0
3-5	1
6+	2

Modificatori

+? Qualità del Comandante
-1 se Danneggiata
-1 se vi è un nemico entro 3 esagoni
+1 se il nemico è oltre 10 esagoni

TABELLA DI CAMBIO DEL VENTO (4.0)	
Tiro di dado	Cambio
0-5	Nessun cambiamento
6-7	Un punto in senso orario
8	Due punti in senso orario
9	Un punto in senso antiorario

TABELLA DI TRASFERIMENTO DEL COMANDO (13.5)	
Tiro di dado	Risultato
4 o meno	Nessun trasferimento
5-9	Trasferimento del comando
Modificatori	
-? Valore di Audacia	

TABELLA DELLO SGANCIO (11.11)	
Tiro di dado	Risultato
0-4	Sganciata
5+	Fallito
Modificatori	
-? Qualità del Comandante	
+1 Impigliata	
+2 Agganciata e Impigliata	

TABELLA DELLA DERIVA (11.4)	
Tiro di dado	Risultato
0-3	Può andare alla deriva di un esagono prima di ruotare
4+	Deve andare alla deriva di un esagono prima di ruotare
Modificatori	
-? Qualità del Comandante	

TABELLA DELLE COLLISIONI (11.8)	
Tiro di dado	Risultato
0-8	Nessuna collisione
9+	Impigliate!
Modificatori	
-? Qualità del Comandante	
+1 per Valore della nave 3 o 4	
+2 per Valore della nave 1 o 2	
+3 per Valore della nave (1)	
+1 per nave danneggiata	
+? MP che la nave che muove non può spendere	
<i>Nota: applicate i modificatori sia per la nave che muove che per quelle che non muovono</i>	

TABELLA DELL'INCAGLIO (11.7)	
Tiro di dado	Risultato
< 0	Incagliata, danno 1 H
0-2	Incagliata
3-5	Danno 1 H
> 5	Nessun effetto
Modificatori	
-? Qualità del Comandante	
-? Valore della Secca	
-1 Valore della nave 4-6	
-2 Valore della nave 1-3	
-3 Valore della nave (1)	

TABELLA DELLA EVASIONE (11.9)	
Tiro di dado	Risultato
0-6	Evasione con successo
7+	Tirate per l'Aggancio
Modificatori	
-? Qualità del Comandante che Evade	
+1 Valore della nave che Evade 3 o 4	
+2 Valore della nave che Evade 1 o 2	
+3 Valore della nave che Evade (1)	
+1 Nave che Evade danneggiato	

TABELLA DELL'AGGANCIAMENTO (11.10)	
Tiro di dado	Risultato
0-4	Agganciata
5+	Fallito
Modificatori	
+/- Differenza di Equipaggio	
-1 il bersaglio si è arreso	
-2 se impigliata	

TABELLA DELL'AFFONDAMENTO (13.3)	
Tiro di dado	Risultato
5 o meno	Nessun effetto
6-9	La nave affonda *
* Le navi impigliate alla nave che affonda sono affondate con essa (le navi agganciate non sono influenzate)	
Modificatori	
-? Colpi allo scafo rimanenti	

TABELLA DELLA RESA (13.3)	
<i>Quando una nave danneggiata ha 5 o meno colpi allo scafo rimanenti</i>	
Tiro di dado	Risultato
3 o meno	Nessun effetto
4-9	La nave si arrende
Modificatori	
-? Colpi allo scafo rimanenti	

TABELLA DEGLI INCENDI A BORDO (13.4)	
Tiro di dado	Risultato
0-2	Incendio spento
3-4	Incendi spento, 1 R
5-6	1 R *
7-8	1 H *
9	1 R, 1 H *

* L'incendio può espandersi. Tirate per ogni nave agganciata o impigliata. L'incendio si espande con 7 + (+1 se impigliata, +2 se impigliata e agganciata). Dopo aver determinato se si espande, tirate un altro dado: con 9 la nave a fuoco esplose! Affonda immediatamente, assieme a qualsiasi nave con cui è agganciata o impigliata.

TABELLA DELLA RITIRATA (15.2)	
Tiro di dado	Risultato
0 o meno	La flotta si ritira!
1-9	Nessun effetto

Modificatori
-1/-2 Differenza dimensionale delle flotte
+? Valore di Audacia
-? L'ammiraglio della flotta è morto o catturato