

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	3	REGLES STANDARD s.	22	REGLES OPTIONNELLES	34	REGLES POUR SOLITAIRE	48
COMPOSANTS	4	MISE EN PLACE	22	PLANNIFICATION	34	Mouvement automatique	48
REGLES DE BASE	6	LE TOUR DE JEU....	22	☉Faisons boire les hommes!	34	Combat et Actions	48
Nombre de joueurs et navires...	6	PLANNIFICATION	22	☉Manque de formation.	34	Batteries côtières en solitaire	50
MISE EN PLACE	7	Réaction.....	22	DEPLACEMENT	35	SCENARIOS	50
LE TOUR DE JEU	9	Virement.	24	☉Enchevêtrement.	35	SCENARIOS PRET A JOUER	50
PLANNIFICATION	9	MOUVEMENT	24	COMBAT	35	CREATION DE SCENARIOS	50
Les navires et le vent....	9	Collision entre bateaux amis.....	25	☉Tirs continus	35	ENEMY IN SIGHT!	51
Plannifier les manoeuvres	10	COMBAT	25	☉Première bordée	36	IN SHALLOW WATERS	52
DEPLACEMENT	10	Tirs en enfilade	25	☉☉Double Boulet	36	FORCE THE BLOCKADE	53
Mouvement avec manoeuvres normales.. . . .	10	Tirs avec munitions spéciales.....	26	☉☉☉Visée précise	37	AGAINST THE OUTPOST	54
Avec cartes manoeuvres bords rouge.....	11	RECHARGEMENT	27	ABORDAGE	37	SUPPLIES ARE COMING	56
Sortie du champ de bataille.	12	REGLES AVANCEES	28	☉ / ☉☉ Abordage règles basique et standard.	37	SITTING DUCKS (SOLITAIRE SCENARIO)	57
Chevauchement au cours du mouvement	12	MISE EN PLACE	28	☉☉☉ Abordage règles avancées	39	RESUME DES PIONS, JETONS ET MARQUEURS	58
COMBAT	14	LE TOUR DE JEU	28	Abordage et enchevêtrement	40	EXTENSIONS	60
Tirs des canons.	14	PLANNIFICATION	29	AUTRE REGLES	40		
Tirs de mousquets.	17	Plannifier les action d'équipage	29	☉Navire Amiral	40		
Dommages	18	Dégâts aux voiles	29	☉☉☉Explosion de munitions.	40		
Abandon d'un navire.. . . .	18	PHASE D'ACTION	29	☉☉☉Navires coulés	40		
RECHARGEMENT	20	Actions standards	29	☉☉☉Extension d'incendies	40		
GAGNER LA PARTIE	20	Actions de rechargement	30	☉Navires qui se rendent	41		
SCENARIO DE BASE		Actions différées.	30	☉Direction du vent variable	41		
ENNEMI EN VU!	21	DEPLACEMENT	32	☉☉☉Force du vent variable	42		
		Reglages des voiles et mouvements	32	ELEMENTS DE TERRAINS	43		
		COMBAT	32	☉Recifs	43		
		Dégâts spéciaux	32	☉Bancs de sable.	44		
				☉Côtes et Iles	44		
				☉Batteries côtières	46		

INTRODUCTION

Sails of Glory a un système de jeu qui permet aux joueurs de recréer des batailles navales épiques durant "l'âge de la Voile". Les règles que vous lisez ont pour but de recréer des guerres navales pendant la période des guerres Napoléoniennes, de la fin du dix-huitième siècle au début du dix-neuvième siècle.

Sur votre table de jeu, vous naviguerez et combattrez avec les gros navires de guerre et les frégates de l'époque de Napoléon Ier, lorsque les armées et la flotte de l'empereur français sévissaient sur les mers, autant que sur les champs de batailles d'Europe. Ici, la puissance de feu de la Royal Navy des britanniques rivalise contre les Français à travers les mers et les océans dans de dramatiques combat navals tel que Trafalgar et la Bataille d'Aboukir (Bataille du Nil).

Sails of Glory utilise des figurines de navires pré assemblées et pré peintes et une mécanique de mouvement innovante, inspiré par notre système de jeu reconnu, **Wings of Glory**.

Cette **Boîte de base** comprend le jeu complet pour des parties de 2 à 4 joueurs.

Vous pouvez en profiter pendant de nombreuses heures et compléter le jeu avec les extensions de la gamme **Sails of Glory**.

Quatre modèles de navires sont inclus dans cette boîte. Des figurines **Sails of Glory** peuvent être achetées individuellement, comme les "**Ship Packs**", pour faire des parties plus complètes. Chaque navire, inclu une nouvelle figurine, une échelle des dommages, un socle spécial et les cartes de manœuvres, que vous pouvez aussitôt ajouter à vos parties.

Vous pouvez aussi compléter votre jeu en utilisant nos tapis de jeu, éléments de décors modulaires et autres accessoires. Allez sur notre site www.aresgames.eu pour connaître la liste complète des produits **Sails of Glory** disponibles.

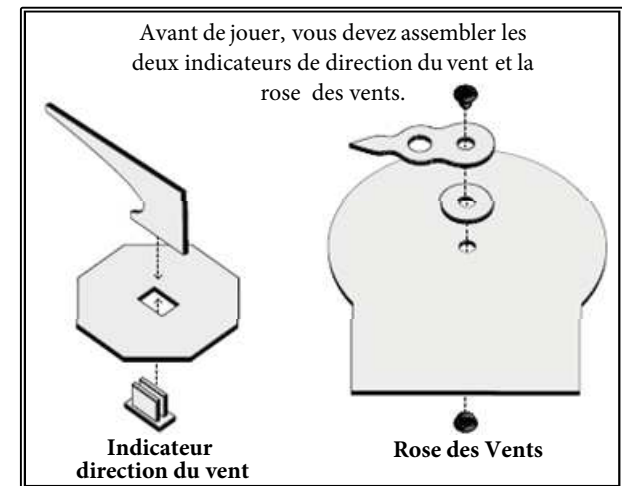
Sails of Glory est un jeu rapide et facile à apprendre. Les *règles de Base* (pages 6- 21), en introduction, vous donneront les points essentiels pour commencer à jouer rapidement à l'ouverture de la boîte.

Après vous être familiarisé avec les règles de Base, ou si vous êtes un joueur expérimenté, vous pourrez jouer

avec les *règles Standard* (pages 22-27), qui rendent le jeu plus authentique, car les joueurs doivent planifier leur manœuvres aux tours précédent et des munitions spéciales peuvent être ajoutées.

Les *règles Avancées* (pages 28-33) fournissent un grand niveau de réalisme, incluant les règles de programmation des actions d'équipage, les dommages spéciaux, et bien plus encore.

Peut importe le niveau de complexité que vous souhaitez jouer, vous pouvez choisir d'utiliser les *règles Optionnelles* (pages 34-50) et engager vos navires dans une multitude de *scénarios* différents (pages 50-57).



MATERIEL DU JEU

Figurines et socles



Figurine : Courageuse / Unité



Figurine : Généreux / Aquilon

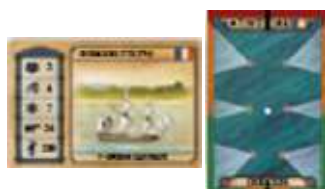


Figurine : HMS Terpsichore /
HMS Meleager

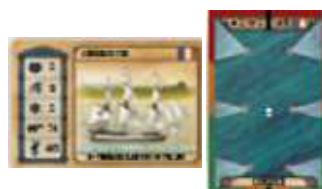


Figurine : HMS Defence /
HMS Vanguard

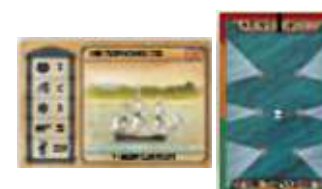
Cartes Navires et Cartes socle



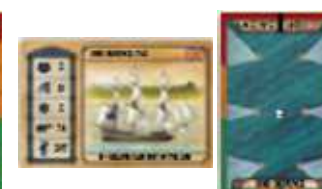
Courageuse (Verso : Unité)
Carte Navire et carte Socle



Généreux (Verso : Aquilon)
Carte Navire et carte Socle

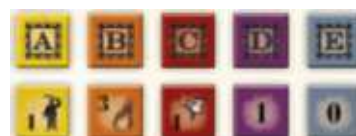


HMS Terpsichore (Verso : HMS Meleager)
Carte Navire et carte Socle

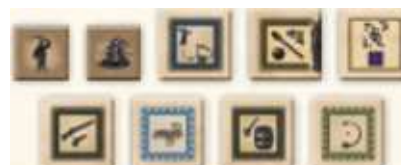


HMS Defence (Verso : HMS Vanguard)
Carte Navire et carte Socle

Tuiles, Marqueurs, Eléments



390 Tuiles Dégâts



210 Pions Marqueur et Compteurs



10 Eléments de décor (4
îles, 6 Récifs)



Cartes de manoeuvres A
(37 cartes)



Cartes de manoeuvre B
(29 cartes)



Cartes de manoeuvre C
(37 cartes)



Cartes de manoeuvre D
(29 cartes)



Plateau du navire (4)



Pion marqueur du statut des voiles (4)



Rose des vents (1)



Force du vent (1)



Marqueur de Direction du Vent* (2)



Echelle des dommages (4)



Reglettes de Combat (2)

***Ceci donne l'attitude du bateau par rapport à la direction du vent. A gauche ou à droite c'est l'amure, **babord** ou **tribord**. Les allures sont: vent arrière, au portant, vent de travers et le prés.*

REGLES DE BASE

Dans **Sails of Glory**, les joueurs contrôlent un ou plusieurs navires en mer, engageant un combat naval ou une mission spécifique (tel que forcer un blocus, attaquer des cibles côtières et bien d'autres).

Nous vous recommandons de commencer par le premier scénario (*Enemy in Sight* page 21). C'est une simple escarmouche où chaque joueur tente de forcer l'adversaire à se rendre. Le gagnant est le joueur (ou une équipe) qui réussit à éliminer les navires adverses avant d'être forcé d'abandonner.

Une fois à l'aise avec la mécanique du jeu, vous pouvez jouer un des autres scénarios à la fin de ce livret ou commencer à inventer vos propres scénarios.

Nombre de joueurs et de navires

Sails of Glory requiert au minimum deux joueurs, chacun contrôlant un ou plusieurs navires.

Les instructions en page suivante, vous présentent une mise en place pour deux joueurs, contrôlant deux navires chacun.

Chaque joueur programme les manœuvres, les actions, et gère les dommages pour chacun des navires sous ses ordres.

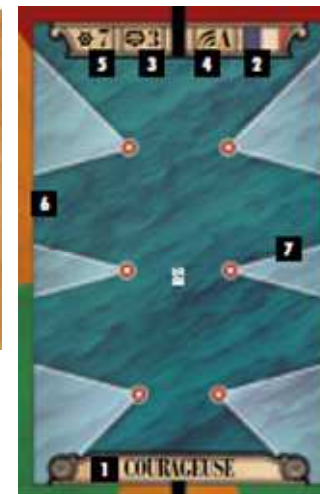
Si vous jouez à plus de deux joueurs, répartissez les navires en deux équipes. La boîte de base vous permet de jouer jusqu'à quatre joueurs, mais vous pouvez facilement jouer à plus si vous avez assez d'espace et des extensions supplémentaires (**Ship Packs**).

Explication des cartes Navire et des cartes des Socles

1. Nom du navire
2. Nationalité
3. Fardage* (taille)
4. Carte de manœuvre
5. Virement (manœuvrabilité)
6. Bordure colorée (direction par rapport au vent)
7. Arcs de tir
8. Nombre de canons
9. Nombre de membre d'équipage
10. Classe et Type



*L'année indiquée est l'année de mise en service ou l'année de capture.
l'année entre parenthèses (si présente) indique la date lorsque le navire assumait les caractéristiques (et ou) le nom qu'il a dans le jeu.*



*Le fardage représente la prise au vent d'un bateau du fait de sa taille. Plus il est gros plus le fardage est important, plus il est sensible au vent et donc les manœuvres sont plus difficiles, mais aussi il représente une cible plus ardue à détruire car il sera plus gros.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour jouer à **Sails of Glory**, vous avez besoin d'une surface de jeu équivalente à 90x70 cm (≈36x26 inches). Une table, un tapis, ou directement au sol peut suffire, du moment que les limites sont bien définies. Avant de jouer, vous devez choisir le scénario que vous voulez jouer (voir *scénarios* page 50). Suivez les instructions indiquées par le scénario pour la mise en place du jeu. Nous vous recommandons pour vos premières parties, de commencer par un scénario assez simple comme le scénario *'Enemy in Sight !'* (page 21)

Des éléments du jeu et certaines règles optionnelles sont appliqués suivant si vous jouez avec les règles de Base, les règles Standards, ou les règles Avancées. Ceci est indiqué par les symboles ci-contre :

{⊙} => Règles de Base
 {⊙ ⊙} => Règles Standard
 {⊙ ⊙ ⊙} => Règles Avancées

Pour chacun de ses navires contrôlés, le joueur doit insérer la carte du navire sur le socle approprié, puis refermer avec le couvercle transparent et fixer la figurine au dessus. La carte du socle de chaque navire est à double face : choisissez la face du navire que vous souhaitez utiliser.

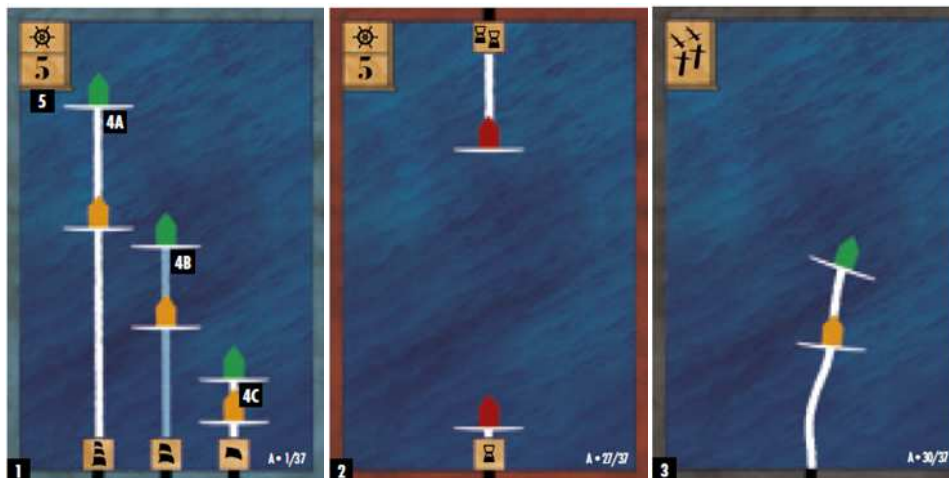
Le joueur devra se munir d'un tableau de bord (**plateau navire**), d'une **échelle des dommages**, et de la **carte référence** pour chaque navire, ainsi que les **cartes de manœuvres** correspondantes au navire.

Séparez les cartes avec un bord bleu ou rouge des cartes avec un bord gris foncé ; les cartes avec un bord gris foncé sont utilisées seulement si vous jouez avec les *règles Avancées* (voir page 28).

Insérez l'échelle des dommages appropriée dans le plateau du navire ainsi que la carte référence du navire choisi, comme aide mémoire afin d'indiquer quel navire est joué par le joueur.

Explication pour les cartes de Manoeuvre

1. Carte manœuvre Normale (bord Bleu)
2. Carte manœuvre Vent de Face (bord Rouge)
3. Carte manœuvre avec Mât brisé (bords Gris foncé) {⊙ ⊙ ⊙}
4. Trajectoires
 - 4A. Pleine Voiles {⊙ ⊙ ⊙}
 - 4B. Voiles de Bataille
 - 4C. Voiles de Soutien {⊙ ⊙ ⊙}
5. Valeur de Virement {⊙ ⊙}



Séparez les 5 types de **tuiles dégâts** en fonction de la lettre au dos de la tuile. Pour les règles de Base, vous avez seulement besoin des tuiles **A, B, et E**. Formez trois pioches.

Remplacez les tuiles **C et D** dans la boîte. Elles serviront lors de vos parties avec les règles Standard (voir page 22) ou les règles Avancées (voir page 28).



Séparez les marqueurs **Pertes d'équipage** des autres marqueurs. Ce sera le seul dommage spécial que vous utiliserez pour les règles de

Base.



Pour chaque navire, prenez deux **tuiles munitions** Boulets simples. Placez les sur les cases **Bordée Gauche** et **Bordée Droite**, face

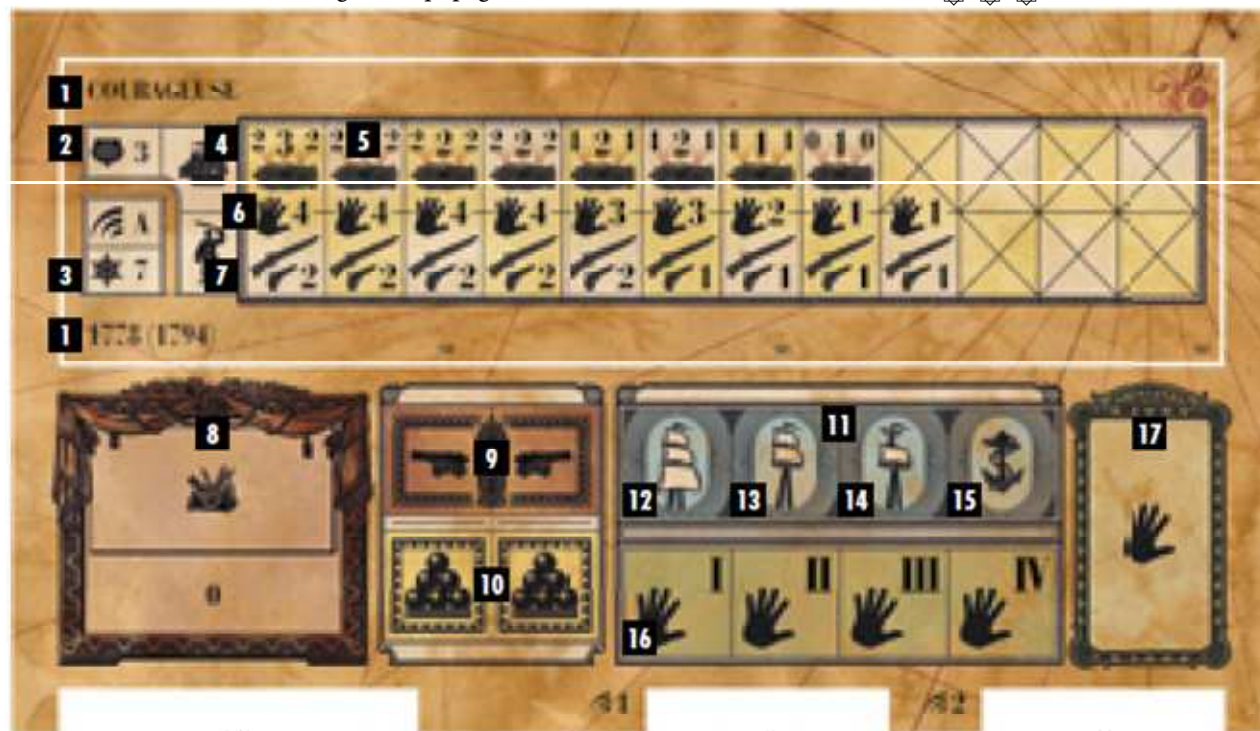


cachée, pour indiquer que les canons sont chargés et prêt à faire feu. Dans les règles de Base, le vent vient toujours de la droite de la table par rapport au camp des Britanniques. (Voir

le scénario 'Enemy in Sight!' page 21). Pour visualiser la direction du vent, placez **la rose des vent** sur le champ de bataille, avec sa flèche parallèle à la direction de départ, pointant vers la gauche par rapport à la flotte britannique.

Explications du plateau de Navire et de l'échelle des Dommages

1. Nom du navire.
2. Fardage (Taille).
3. Virement (Manoeuvrabilité). ☉ ☉
4. Echelle du haut : Puissance de l'Artillerie / Dégâts du Navire.
5. Puissance de Feu (Artillerie) : Proue (avant) / Pleine Bordée / Poupe (arrière)
6. Nombre d'Actions d'équipage. ☉ ☉ ☉
7. Echelle du bas : Puissance des Mousquets / Dommages à l'équipage.
8. Indication des Dégâts « 0 » et des dégâts spéciaux. ☉ ☉ ☉
9. Bordée (Gauche/Droite).
10. Chargement des munitions (Gauche/Droite).
11. Réglages des Voiles. ☉ ☉ ☉
12. Pleine Voiles.
13. Voiles de Bataille.
14. Voiles de Soutien.
15. Voiles Abimées
16. Planification des actions. ☉ ☉ ☉
17. Actions non utilisées. ☉ ☉ ☉



↑
Carte du navire

↑
1ère manœuvre

↑
2ème manœuvre

TOUR DE JEU

Chaque tour est composé de 4 phases :

1. Planification
2. Mouvement
3. Combat
4. Rechargement

Tous les joueurs réalisent simultanément chacune de ces phases. Chaque phase doit être terminée avant de commencer la suivante. Après la phase de rechargement, commencez un nouveau tour de jeu avec une phase de planification.

Planification

Pendant la phase de planification, tous les joueurs sélectionnent leurs cartes manœuvre à utiliser pour déplacer leurs navires.

Les navires et le vent

Avant de planifier les mouvements des navires, il est important de comprendre la position du navire par rapport au vent (*sa direction par rapport au bateau*).

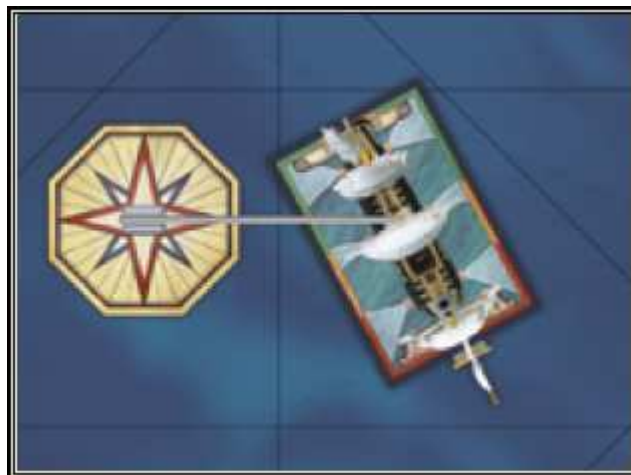
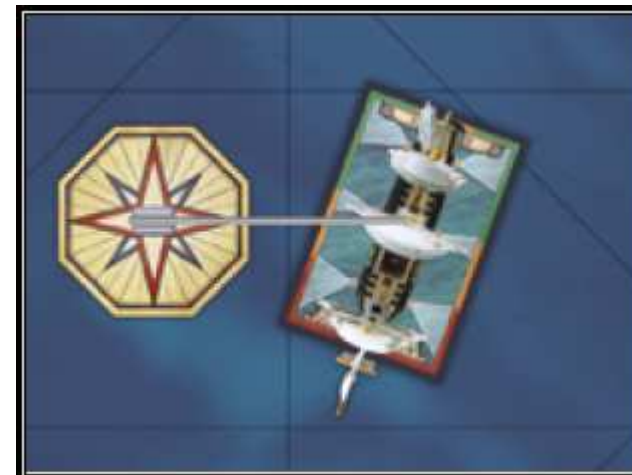
- Rouge : Vent de face (au prés)
- Orange : Vent de travers.
- Vert : Au portant.
- Orange : Vent arrière .

Pour lire la direction au vent, le joueur place l'Indicateur de direction du vent proche de son navire, dans la direction indiquée par la rose des vents pour que l'extrémité de l'indicateur

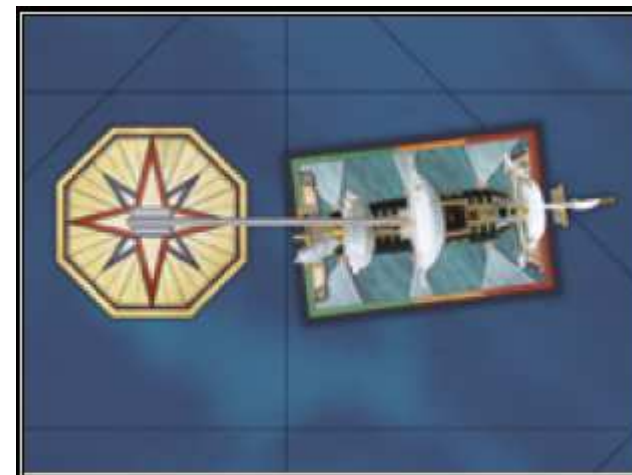
ROUGE : SERRE LE VENT (AU PRES)



ORANGE : VENT DE TRAVERS



VERT : LES VOILES AU PORTANT



ORANGE : VENT ARRIERE

touche le mât principal du navire. Le joueur note la couleur du trait du socle coupé par l'indicateur. La couleur détermine si le navire a le **Vent de Travers** / ou le **Vent dans le Dos (orange)**, les **Voiles au Portant (vert)**, ou s'il a le **Vent de Face (rouge)**.

Planifier des manœuvres

Le joueur choisit secrètement une carte parmi les **cartes manœuvre** de sa main.

- Si le navire a le Vent de Travers, au Vent arrière ou au portant (orange ou vert), le joueur peut choisir n'importe quelle carte manœuvre (avec un bord bleu) pour planifier le mouvement de son navire.



Carte normale

- Si le navire a le Vent de Face (rouge), le joueur peut seulement sélectionner une carte manœuvre avec un bord rouge pour planifier son mouvement.



Carte à contre vent

Si l'Indicateur de direction du vent passe exactement entre deux différentes couleurs, le joueur choisit toujours la couleur la plus favorable (vitesse plus rapide) des deux :

Si ça passe entre **rouge et orange**, il choisit la couleur orange.

Si ça passe entre **orange et vert**, il choisit la couleur vert.

Chaque joueur place la carte sélectionnée, face cachée, dans le premier emplacement du plateau de son navire. La manœuvre indiquée par la carte sera réalisée lors de la phase de mouvement de ce tour-ci.

Il est interdit de mesurer (par exemple, évaluer la portée de tir), de quelque manière que ce soit, avant de planifier la manœuvre. La seule mesure permise, est de vérifier la position du navire par rapport au vent.

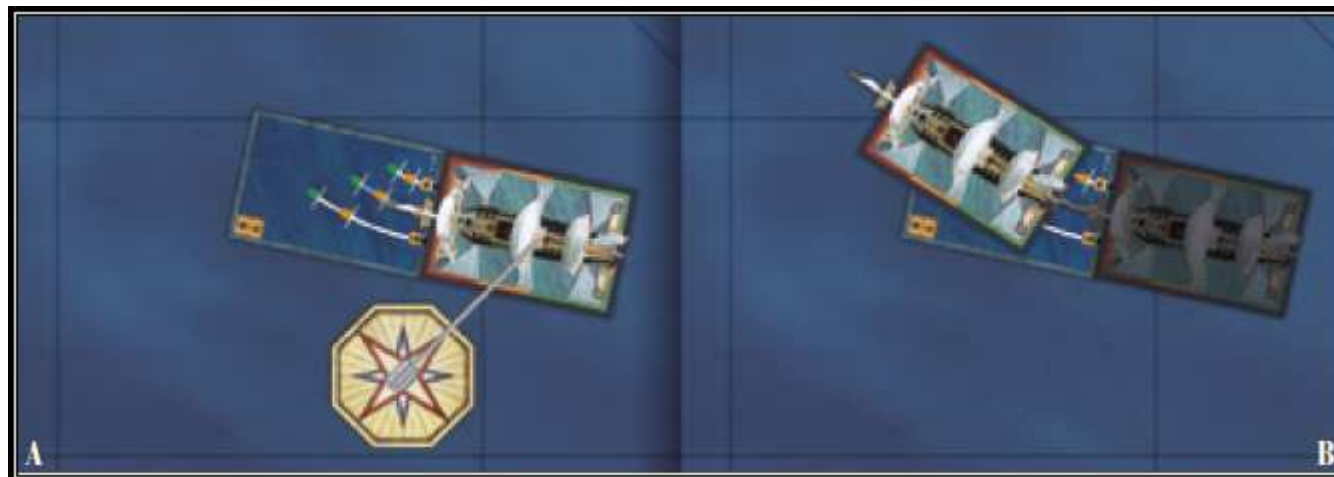
Mouvements

Après que tous les joueurs aient planifié leur manœuvre, révélé les cartes posées simultanément, puis déplacez les navires en fonction. Pour déplacer un navire, chaque joueur prend la carte manœuvre correspondante et la place sur la table.

Pour faciliter le mouvement, tous les socles des navires ont deux traits qui doivent correspondre à la trajectoire de la carte, au début et à la fin du mouvement.

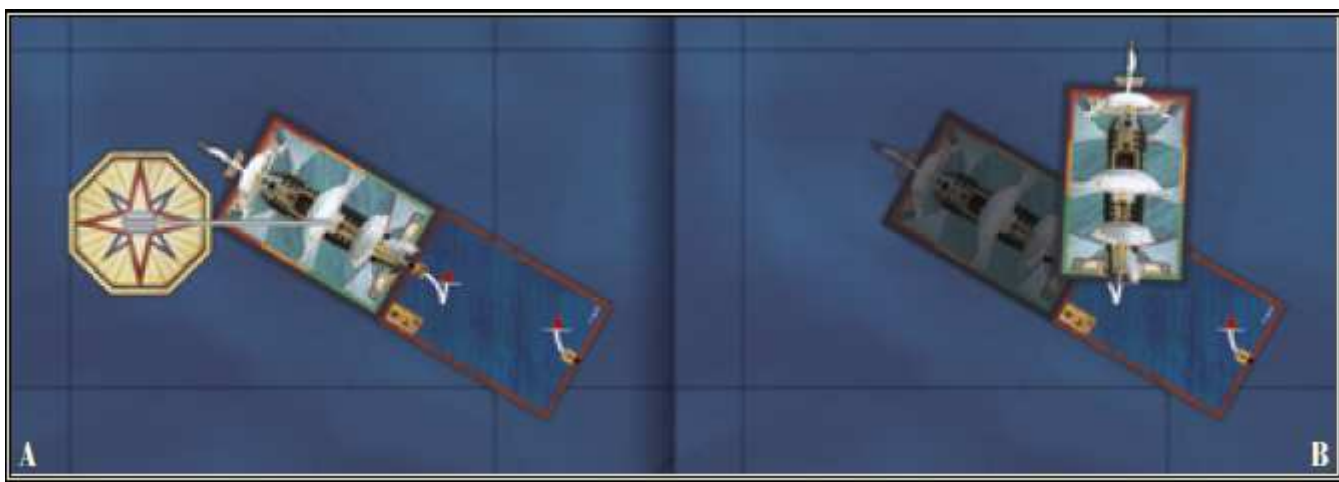
Mouvement avec les cartes manœuvre normales

Les cartes de manœuvre normales (bord bleu) sont placées devant le socle du navire, ensuite la ligne noire à l'arrière du socle du navire doit correspondre à la fin du mouvement à la flèche de la trajectoire du milieu de la carte.



MOUVEMENT AVEC UNE CARTE MANŒUVRE NORMALE (FLECHE ORANGE).

MOUVEMENT AVEC UNE CARTE MANŒUVRE NORMALE (FLECHE VERTE).



MOUVEMENT AVEC UNE CARTE MANŒUVRE A BORD ROUGE.

Les cartes de manœuvre normales ont trois trajectoires différentes, représentant le mouvement des navires selon le réglage des voiles (**Pleine Voile**, **Voile de Bataille**, **Voile Réduite**). Seule la trajectoire bleue (celle du milieu), représentant les voiles de Bataille est à utiliser pour les règles de Base.

Chaque trajectoire comporte deux flèches de mouvement – une **orange**, pour les navires ayant un Vent de Travers ou le Vent Arrière, et une **verte** pour les navires positionnés avec les Voiles au Portant.

Pour déplacer les navires, les joueurs prennent le socle de leur navire, et le déplace pour faire correspondre l'arrière du navire avec la flèche choisie selon la trajectoire et la direction du vent (orange ou vert).

(Pour faciliter l'alignement, l'arrière du socle doit correspondre avec la ligne horizontale de la flèche).

Lorsque le navire a été déplacé, la carte manœuvre est retirée de la table et retourne dans la main de manœuvre correspondante.

Mouvement avec les cartes manœuvre à bord rouge

Quand un navire a le Vent de Face (l'indicateur de direction coupe une ligne rouge du socle), le joueur doit utiliser une carte manœuvre à bord rouge. Chaque carte manœuvre rouge comporte deux trajectoires:

– une avec un seul sablier et une avec deux sabliers.

Dans les règles de Base, seule la trajectoire avec deux sabliers est utilisée. La carte manœuvre est placée à l'arrière du navire au lieu de l'avant, représentant l'effet d'être Face au vent.

Puis, le joueur déplace le navire par rapport à la carte manœuvre, faisant correspondre l'arrière du navire avec la flèche. De la même manière que pour l'utilisation des cartes manœuvre normale. Quand le mouvement est terminé, retirez la carte manœuvre de la table et la reposez dans la main de manœuvre correspondante.

Sortir du champ de bataille

Si une partie du socle du navire est en dehors de la zone de jeu après le mouvement, le navire est éliminé et compte comme une embarcation cédée à l'ennemi.

Chevauchement au cours du mouvement

Si, à la suite des manœuvres choisies, deux ou plusieurs navires doivent se déplacer, et qu'à la fin du mouvement, leur socle se chevauchent, les mouvements ne sont pas exécutés normalement.

Repositionnez les navires en question dans leur position initiale, ou laissez les tel quel si vous êtes au début de la phase.

Exécuter normalement les mouvements complets de tous les navires non impliqués. Puis, déplacez

les navires engagés en utilisant les règles suivantes.

Note : une situation particulière peut arriver quand deux navires se croisent l'un l'autre. Si les deux navires peuvent effectuer leur manœuvre et qu'à l'issue de celle-ci, les socles ne se chevauchent pas, il n'y a pas de collisions, et les manœuvres sont exécutées normalement.

1) Déterminer l'ordre de mouvement


Quand il y a un chevauchement, les navires ne se déplacent pas simultanément. Ils sont déplacés **l'un après l'autre** suivant les règles suivante :

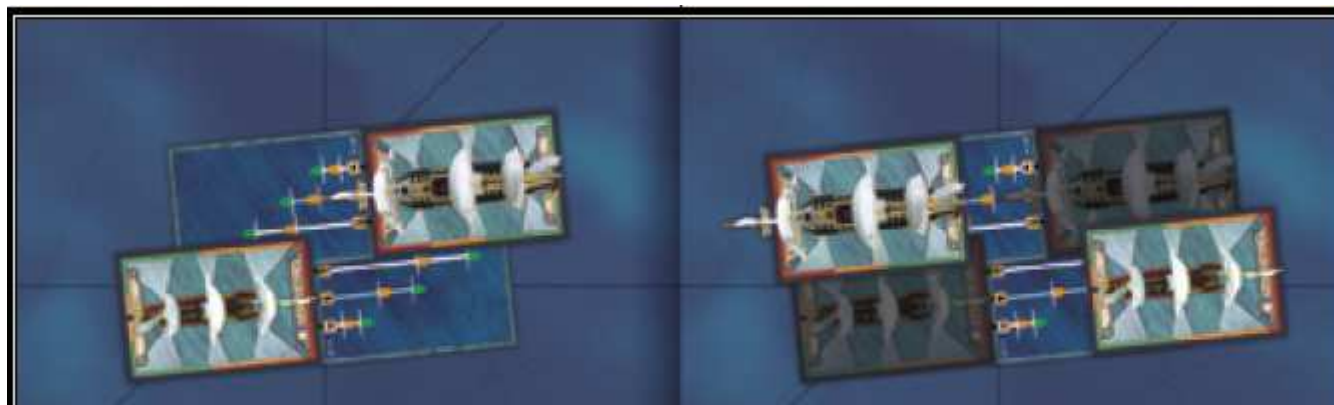
1. Sélectionnez le navire qui a le fardage le plus élevé. Ce navire se déplace en premier.

2. Si deux ou plus navires ont le même fardage, le premier à se déplacer est celui qui a la meilleure allure en fonction du vent (vert, puis orange et ensuite rouge).

3. Si les navires ont le même fardage et la même direction du vent, déterminez l'ordre au hasard.

4. Après avoir déterminé l'ordre, déplacez les navires l'un après l'autre.

Note : Le fardage du navire correspond à la valeur de la section du symbole  notée sur le socle et la carte du navire.



À LA FIN DU MOUVEMENT, LES DEUX NAVIRES NE SE CHEVAUCHENT PAS : IL N'Y A PAS DE COLLISIONS.

2) Déplacer et résoudre les collisions

Pendant la séquence de mouvement décrite au-dessus, il est impossible pour un navire de terminer normalement son mouvement, car un autre navire est dans sa trajectoire. (Peut importe si le navire coupant la trajectoire s'est déjà déplacé ou non).

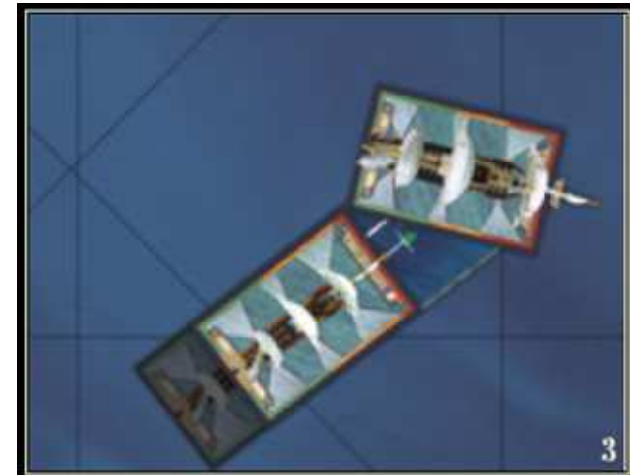
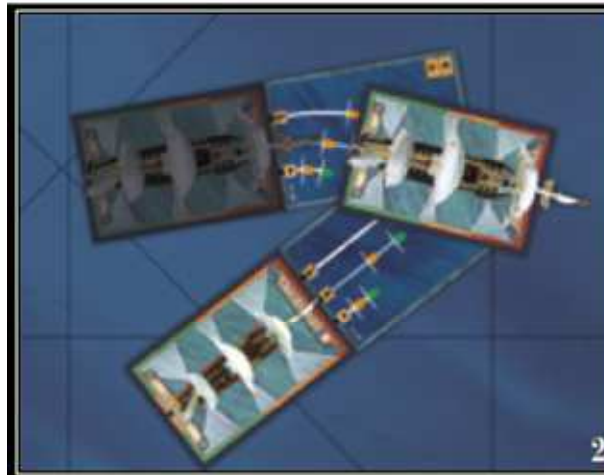
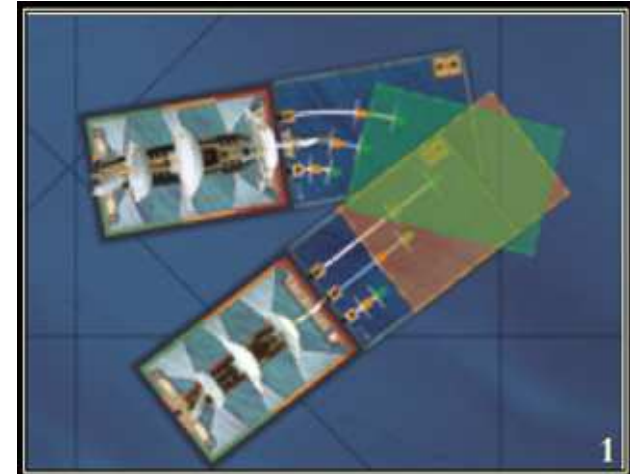
Dans ce cas, il y a une **collision**. Le joueur doit déplacer son navire en suivant autant que possible sa trajectoire prévue, en suivant les règles suivantes :

1. Placez la carte Manœuvre en face du navire à déplacer.
2. Vérifiez s'il est possible de placer le navire au dessus de la carte manœuvre :
 - a. Si oui, faites le. Puis, faites glisser le navire en suivant la ligne noire (la trajectoire) avec l'arrière du socle du navire.
 - b. Sinon, faites seulement glisser le navire en suivant le plus possible la trajectoire jusqu'à ce que les deux socles soient en contact.

Arrêtez le mouvement dès que le socle du navire rencontre un autre navire (socle). Puis, procédez de même avec le navire suivant, impliqué dans la collision. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les navires se soient déplacés.

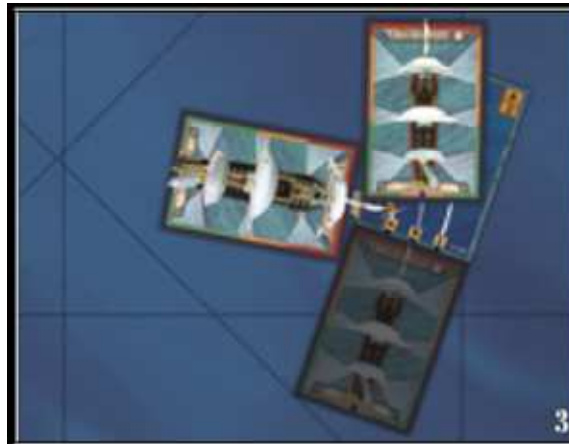
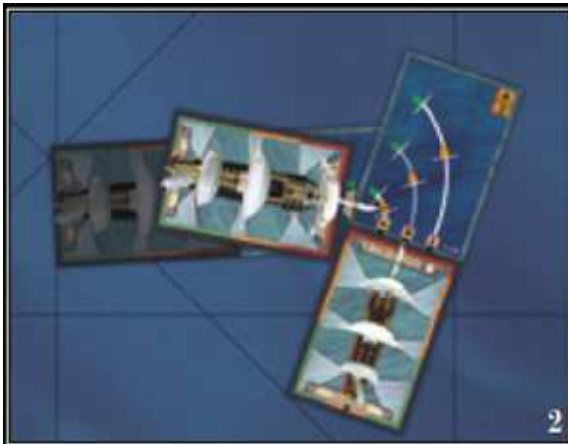
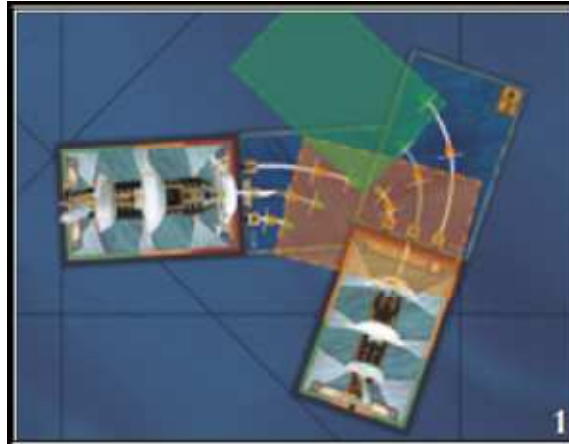
Résoudre une Collision – Exemple 1

- 1) Les deux navires finissent leur mouvement en se chevauchant.
- 2) Le navire avec le fardage le plus élevé se déplace en premier en utilisant les règles classique de mouvement.
- 3) Le deuxième navire se déplace en glissant sur la trajectoire jusqu'à être en contact avec le socle du premier navire.



Résoudre une collision - Exemple 2

- 1) Les deux navires finissent leur mouvement en se chevauchant.
- 2) Le navire avec le fardage le plus élevé se déplace en premier en glissant sur la trajectoire, jusqu'à être en contact avec le socle du navire.
- 3) Le deuxième navire se déplace en glissant sur son arrière, sur la trajectoire jusqu'à être en contact avec le socle du premier navire.



Combat

Après avoir résolu la phase de mouvement, les joueurs peuvent vérifier si leurs navires peuvent attaquer. Il y a deux types d'attaques : **Artillerie** et **Mousquets**. Après que les joueurs ont annoncé leurs attaques (sans ordre spécifique), toutes les attaques sont résolues simultanément. Les effets sont appliqués en même temps, peu importe le type d'attaque.

Tir d'Artillerie (Canons)

Un navire a deux batteries de canons, une pour chaque côté, appelées **Bordée**. Cela est indiqué par deux cases sur le plateau du navire.

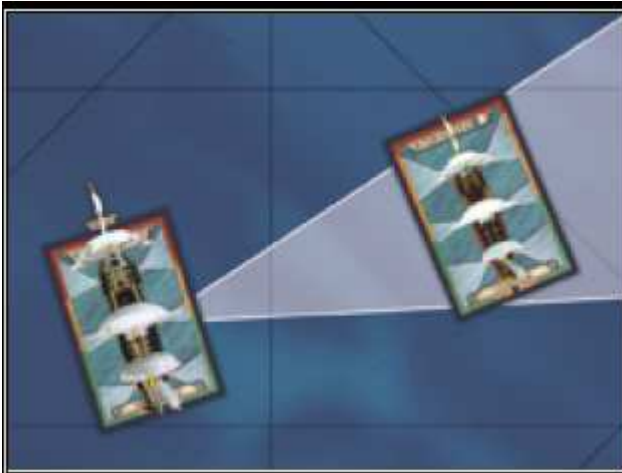


Arcs de Tirs

Chacune des deux bordées a trois **arcs de tirs** différents, chacun représenté par un point rouge et deux lignes blanches délimitant l'angle limite du tir.

1. Quand il y a un bon alignement entre le navire et la cible, l'arc central peut être utilisé. Ceci signifie, que le navire peut toucher sa cible avec l'ensemble de la bordée, qu'il s'agit de sa puissance de feu maximale (voir *puissance de feu et portée*, page 16).
2. Si l'alignement entre le navire et sa cible n'est pas bon, il peut utiliser soit l'arc de tir avant soit l'arc de tir arrière. La puissance de feu de l'attaque est réduite car seule une partie des canons peut tirer sur la cible.

TIR DE L'ARC CENTRAL



Pour vérifier si une cible est à portée de tir, le joueur prend la réglette de combat et, après avoir déterminé l'arc de tir, place l'extrémité de la réglette sur le point rouge de l'arc symbolisant les canons.

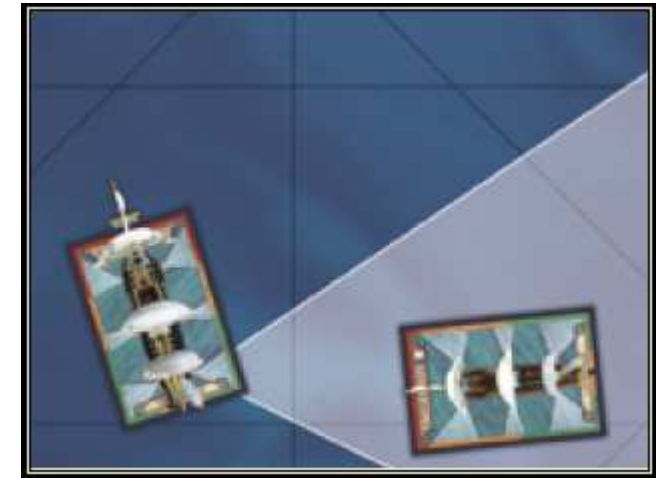
Si la réglette atteint n'importe qu'elle partie du socle du navire ciblé, tout en partant du point rouge et en restant dans l'arc de tir, le navire peut faire feu sur la cible.

Note : Quelquefois, le navire peut tirer à partir de l'arc central, de l'arc avant ou de l'arc arrière. Dans ce cas, le joueur peut choisir quel arc de tir il utilise (dans la plupart des cas, il est plus intéressant d'utiliser l'arc de tir central).

TIR DE L'ARC AVANT



TIR DE L'ARC ARRIERE



Munitions

Un navire ne peut tirer que si la bordée est **chargée**.

En début de partie, les deux bordées d'un navire sont chargées. Ceci est représenté en plaçant un marqueur munition, face cachée, dans chacune des deux cases de bordée.



Lorsqu'un joueur tire une bordée de son navire, il retourne le marqueur munition face visible dans la case bordée correspondante, afin d'indiquer que les munitions ont été utilisées.

Les canons de cette bordée sont maintenant considérés comme **déchargés** et ne peuvent plus tirer tant qu'ils n'ont pas été rechargés (voir *Rechargement*).

Choisir une cible

Un navire peut tirer *une fois* par bordée. Si les canons d'une bordée ont plus d'une cible à portée de tir (à partir du même arc de tir ou de plusieurs arcs de tir de cette bordée), le joueur contrôlant le navire doit choisir *une seule* cible.

Si un navire a des cibles sur les deux bords, il peut attaquer une cible à partir de *chaque* bordée.

Tirer n'est jamais une obligation : un joueur peut décider de ne pas tirer sur une cible – ou de tirer seulement une seule bordée même si l'autre avait une cible à portée de tir.

Ligne de vue

Un navire ne peut pas tirer à travers le socle d'un autre navire, ami ou ennemi. S'il est impossible d'atteindre un point du socle de la cible sans traverser avec la réglette le socle d'un autre navire, la ligne de vue est interrompue. Le navire peut choisir un autre arc de tir – ou une autre cible, si possible.

Puissance de feu et portée

Quand un navire tire, le joueur doit déterminer sa **puissance de feu** et sa **portée**. La puissance de feu détermine combien de tuiles dégâts la cible doit piocher, alors que la portée, détermine le type de tuile dégât à piocher.

La puissance de feu dépend de l'arc choisi pour tirer et des dommages qu'a subit le navire attaquant.



La case vide la plus à gauche de l'échelle des dommages du navire (avec le symbole "navire") indique la puissance de feu actuelle de ce navire.

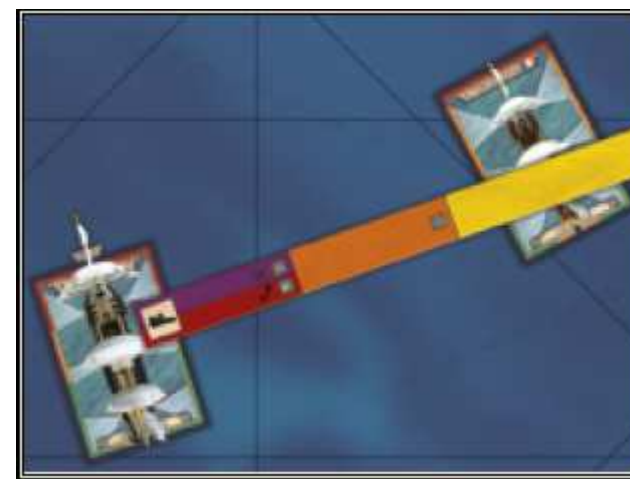
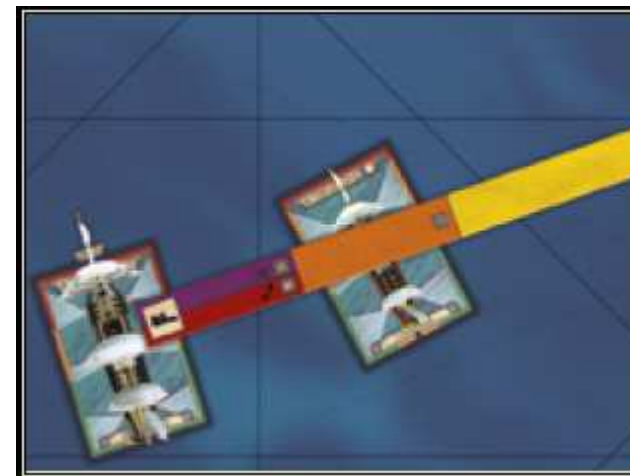
Il y a 3 valeurs dans la case – le nombre du milieu est utilisé quand un tir à pleine bordée (arc de tir central) est employé, le nombre de gauche est utilisé quand la bordée avant est utilisée, et le nombre de droite est utilisé quand c'est la bordée arrière.



Important : si le navire peut tirer avec plus qu'un seul arc, seule la puissance de feu de l'arc de tir sélectionné est utilisée, et non la somme des valeurs de plusieurs arcs de tir.

La **portée** est déterminée grâce à la réglette, mesurant la distance entre le point de l'arc de tir utilisé et n'importe qu'elle partie du socle de la cible :

TIR A COURTE PORTEE A PLEINE BORDEE.



TIR A LONGUE PORTEE PLEINE BORDEE.

- Si le socle de la cible est à moins d'une demi-réglette (indiqué par les surfaces de couleurs rouge/violette et orange), alors la cible est à **courte portée** et doit piocher un nombre de dégâts [B] comme indiqué par la valeur de la puissance de feu du navire attaquant.
- Si le socle de la cible est atteint par la deuxième partie de la réglette (indiqué par la couleur jaune), alors la cible est à **longue portée** et doit piocher un nombre de dégâts [A] comme indiqué par la valeur de la puissance de feu du navire attaquant.

Note : Il est possible que l'attaque soit à courte portée lorsqu'elle est mesurée dans un arc de tir et à longue portée si elle est mesurée à partir d'un arc différent. Rappelez-vous que l'attaquant peut choisir quel arc de tir il utilisera pendant l'attaque.

Tir de Mousquets (Fusillade)

Si le socle des navires est à une distance d'une largeur de réglette ou moins (peut importe l'orientation des navires), il est possible de réaliser une attaque avec les **tirs de Mousquets**.

Les tirs de Mousquets sont en suppléments des attaques d'Artillerie et ne sont pas obligatoire. Pour une attaque aux Mousquets, un navire ne peut cibler **qu'un seul navire** à chaque tour.

Les joueurs peuvent tirer sur une autre cible que celle choisie pour les tirs d'artillerie, si plusieurs cibles sont disponibles.

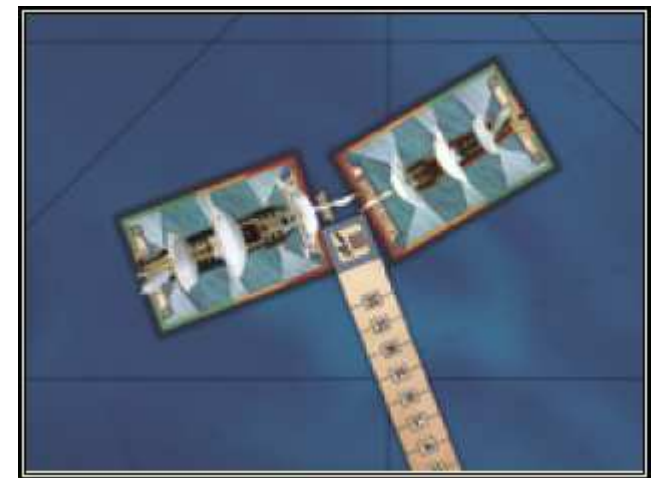
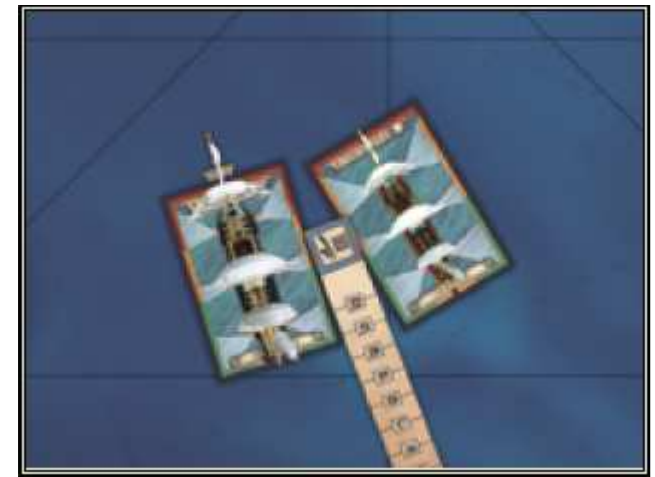
La puissance de feu des tirs aux Mousquets est indiquée sur la partie inférieure de l'échelle des dommages du navire (avec le symbole d'équipage). La case vide la plus à gauche de l'échelle des dommages d'équipage indique la puissance de feu actuelle des Mousquets de ce navire. La cible pioche un nombre de dégâts [E] comme indiqué.



Les tirs de Mousquets sont possibles à chaque tour et ne nécessitent pas de rechargement.



DEUX NAVIRES A DISTANCE DE TIR DE MOUSQUETS.
EXEMPLE 1



DEUX NAVIRES A DISTANCE DE TIR DE MOUSQUETS.
EXEMPLE 2

Dégâts

Quand un navire est la cible d'une ou plusieurs attaques, le propriétaire de ce navire doit piocher au hasard des tuiles dégâts causés par ces attaques (comme déterminé ci-dessus), et les montre à ses adversaires.

Après que *toutes* les attaques soient résolues et que *tous* les joueurs ont pioché les dégâts pour leurs navires, les tuiles dégâts sont placées sur les échelles des dommages des navires, comme indiqué ci-après.



_ Si le dégât est un « 0 », le joueur le place dans la zone appropriée (plutôt que sur la range du haut).



_ Tous les autres dégâts numérotés sont placés sur l'échelle des dommages du navire (celle du dessus avec le symbole du bateau). Ces tuiles représentent les dommages sur le navire lui-même).



_ Si une tuile dégât montre une perte d'équipage, elle est placée sur une case de l'échelle des dommages d'équipage (l'échelle inférieure avec le symbole d'un homme). Ce dégât représente les pertes infligées à l'équipage du navire.



_ Si la tuile montre à la fois un nombre et le symbole d'une perte d'équipage, le dégât est placé sur l'échelle des dommages du navire (l'échelle supérieure). Puis le joueur prend un marqueur 'Perte d'équipage' qu'il place sur l'échelle des dommages d'équipage.

_ Tous les autres symboles sont ignorés et seul sont traitées les valeurs numériques. Les autres symboles spéciaux ne sont pas utilisés dans les règles de Base.

Lorsqu'un joueur place une tuile sur une échelle des dommages, il doit la placer sur la case, non complétée, la plus à gauche (voir ci-dessous).

Dommages au navire

Les tuiles numérotées représentent les dommages au navire et sont placées sur l'échelle des dommages du navire (l'échelle du haut) du plateau du navire. Quand un joueur place des dégâts numérotés, il doit toujours les placer par ordre de leur valeur, **du plus élevé au plus faible**. **Chaque case de l'échelle des dommages du navire peut contenir une seule ou plusieurs tuiles, jusqu'à ce que la valeur de fardage (taille) du navire soit atteinte ou dépassée.**

Quand la somme des valeurs des tuiles dégâts dans une case est égale ou excède la valeur de fardage, la case est considérée comme pleine. Tournez les tuiles face cachée pour indiquer que la case est pleine. Plus aucunes tuiles ne peut être ajoutées sur cette case. Le joueur doit dorénavant placer ses tuiles sur la prochaine case juste à droite.

Quand un seul dégât a une valeur égale ou supérieure au fardage du navire, la tuile est placée directement sur une case vide de l'échelle des dommages, la plus à gauche possible. Cette case est immédiatement considérée comme

pleine, et la tuile est immédiatement tournée face cachée pour l'indiquer. D'autres dégâts peuvent encore être rajoutés normalement sur la case précédente, si elle n'était pas encore pleine.

Domage à l'équipage



Les dommages infligés à l'équipage sont suivis sur l'échelle des dommages d'équipage (l'échelle inférieure) sur le tableau de bord du navire. Quand un dégât "Perte d'équipage" est pioché, le joueur doit placer la tuile sur une case de l'échelle. Chaque case ne peut contenir qu'une seule tuile.

Si le joueur pioche un dégât représentant une valeur numérique ainsi que le symbole d'une perte d'équipage, il doit placer un marqueur "Perte d'équipage" sur l'échelle des dommages d'équipage et utiliser la tuile dégât pour l'assigner sur l'échelle des dommages du navire selon les règles.

Abandon d'un navire

Si, à n'importe quel moment, toutes les cases de l'échelle des dommages du navire ou de l'échelle des dommages d'équipage sont couvertes par une tuile, le navire est **abandonné** et est retiré du jeu. Toutes les tuiles dégâts sur le plateau du navire, incluant les « 0 », sont mélangées avec les pioches des dégâts du même type.

Rappelez-vous, les dommages sont résolus simultanément. Un navire qui se rend est encore capable de tirer dans la phase dans laquelle il est éliminé.

Assigner les dégâts - Exemple

-Le navire Courageuse (fardage de 3) est touché pour la première fois et reçoit un total de 7 dégâts (B) ce tour ci. Une fois pioché, ils sont révélés.



- Les "0" sont immédiatement placés dans la case "0" des dégâts du tableau du navire.
- Les deux marqueurs de perte d'équipage sont placés sur les deux premières cases de la piste "Dommages d'équipage". La puissance de feu de mousqueterie reste à 2, comme indiqué par la troisième case qui est la première case libre.
- Enfin, attribuez les dommages au navire. Comme le fardage est de 3, le pion "6" va seul dans la première case de la piste de dommages, face cachée maintenant que la case est complète. Le "4" est placé dans la deuxième zone, qui devient aussi complète, de sorte que le pion est également tourné face cachée. Le "2" va dans la troisième case. A partir de maintenant la puissance de feu d'artillerie est 2/2/2, comme indiqué par la quatrième case qui est la première case libre.



-Lors du tour suivant le navire Courageuse subit 6 dégât supplémentaires.



- Le "0" va dans la case des dommages sur le plateau du navire
- Deux pertes d'équipage (la tuile dégât piochée et un pion "perte d'équipage" en raison du symbole de perte d'équipage "2") sont placées sur la troisième et la quatrième case de la piste des dommages d'équipage. La puissance des tirs de mousquets est toujours de 2.
- Les dommages sur le navire sont ensuite assignés. Etant égal au fardage du navire le dégât "3" est directement placé face cachée sur la quatrième case.. Le dégât "2" va compléter le dégât "2" déjà présent le fardage du navire étant de "3", (un seul dégât "2" ne suffirait pas pour compléter la case), puis les deux tuiles seront retournées face cachée pour indiquer que la case est pleine. Les deux dégâts "1" sont placés tous les deux face visible sur la cinquième case car la valeur de fardage (3) n'est pas encore atteinte.

Maintenant, le navire tire avec 1/2/1, la valeur de la sixième case. Dans un tour, un pion dommage ira directement combler la sixième case si sa valeur est de "3" (le fardage) ou plus; mais il sera placé conjointement avec les deux "1" dans la cinquième case si elle est remplie par 1 ou 2.



Rechargement

Les canons d'une Bordée peuvent être rechargés seulement lors du tour *qui suit* celui au cours duquel ils ont tiré, ou n'importe quel autre tour suivant (la bordée pourra, alors tirer à nouveau aux autres tours).



Au cours de la phase de rechargement, chaque joueur peut déplacer un marqueur qui est face caché de la case des munitions vers la case Bordée correspondante *vide* à recharger (qui a donc tirée lors d'un tour *précédent*), toujours face cachée. Ces munitions peuvent être utilisées pour que la Bordée correspondante puisse tirer lors du prochain tour.

Puis, les joueurs doivent déplacer tous les marqueurs face visible de leur case bordée (qui a tirée lors du tour *en cours*) vers la case munition correspondante en la retournant face cachée. Ces munitions pourront être rechargées à la fin du prochain tour.

Note : Lors d'un tour, le navire peut recharger ses deux bordées à la fois, si elles étaient déjà déchargées au début du tour en cours.

Exemple

a) Au tour 1, le 'HMS Defence' tire avec la bordée de droite. Le marqueur 'Munitions' est retourné face visible dans la case bordée.



b) Durant la phase de rechargement à la fin du tour 1, le marqueur est déplacé vers la case munitions de la bordée correspondante et est retourné face cachée.



c) Au tour 2, durant la phase de rechargement, le marqueur est déplacé de la case munition vers la case bordée : Les canons sont à nouveau prêts à tirer pour le prochain tour.



d) Lors de la phase combat du tour 3, le navire peut de nouveau tirer avec sa bordée de droite.

Gagner la partie

Les conditions de victoire sont indiquées dans les scénarios que vous décidez de jouer.

Maintenant, vous connaissez les règles de base de **Sails of Glory**.

Nous vous recommandons de jouer au premier scénario ('*Enemy in Sight !*', page 21) au moins une fois avant de passer aux règles Standard. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter quelques règles Optionnelles (page 34) pour rendre le jeu plus immersant et réaliste.

SCENARIO DE BASE : ENEMY IN SIGHT ! (ENNEMI EN VUE)

Deux petites flottes engagent un combat en pleine mer.

Camp Français



Camp Britannique

Joueurs : 2 à 4, divisé en deux équipes équitables. A 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un camp, et chacun de ces opposants jouera avec un seul navire ennemi.

Aire de jeu : Longueur : 90 cm (≈ 36 inch.), largeur : 90cm (≈ 36 inch.) ou un seul tapis de jeu Sails of Glory !

Le joueur Français : 'Courageuse' et 'Généreux', à une demi-réglette de distance du bord de sa zone de départ.

Le joueur Britannique : 'HMS Terpsichore' et 'HMS Defence', à une demi-réglette de distance du bord de sa zone de départ.

Conditions de victoire : Le vainqueur est le camp qui a toujours au moins un navire en jeu quand tous les navires ennemis sont sortit de l'aire de jeu ou éliminé.

REGLES STANDARD

Après que les joueurs se soient familiarisés avec les règles de Base, les règles de ce chapitre peuvent être ajoutées pour rendre le jeu plus immersif et plus relevé. Ces règles sont un ensemble et doivent être ajoutées dans leur totalité.

Les règles Standard introduisent **Temps de Réaction, Virement, Tir de Bordée en enfilade**, types de **munitions spéciales**, et des règles additionnelles concernant **les Chevauchements**.

Les règles qui ne sont pas explicitement détaillées dans ce chapitre restent valables lorsque vous jouez avec les règles Standard.

MISE EN PLACE

Dans les règles Standard, les joueurs peuvent sélectionner différents types de munitions à charger : **Boulets**, **Boulets Chainés**, **Mitrailles** (le marqueur 'Boulets Doubles' est utilisé seulement avec les règles Optionnelles, voir page 36).



Boulets



Boulets Chainés



Mitrailles

Pour chacun de ses navires, un joueur prend deux marqueurs 'Munitions' de chaque type face cachée, à placer dans la zone de stockage des munitions sur le plateau du navire. Puis, secrètement, chaque joueur place un marqueur 'Munitions' de son choix, face cachée dans les cases de chacune des Bordées. Ceci indiquera le type de munitions chargées dans les canons. Le type de munitions est librement choisi pour chaque Bordée, et peut être différent entre la Bordée de gauche et la Bordée de droite.

Finalement, chaque joueur choisit et pose une carte manœuvre Bleue dans le premier emplacement sur le plateau de chacun de ses navires. Cette carte est la manœuvre que le navire va effectuer lors du *premier* tour.

TOUR DE JEU

Planification

Lorsque vous jouez avec les règles Standard, les joueurs planifient leurs manœuvres en avance (règles de *Réaction*, voir ci-dessous) et prennent en compte la manœuvrabilité de leurs navires (règles de *Virement*, page 24).

Réaction

Le jeu débute avec une carte manœuvre déjà planifiée.

Lors de la phase de planification de chaque tour (incluant le premier tour), les joueurs choisissent secrètement une carte inutilisée à bord bleue de leur paquet de manœuvres pour chaque navire. Cette carte est la manœuvre qui sera exécutée par le navire lors du tour *suivant*, après la manœuvre déjà planifiée.

Chaque joueur pose la carte sélectionnée, face cachée, dans le deuxième emplacement sur le plateau du navire correspondant.

La manœuvre sur le premier emplacement sera exécutée pendant le tour *en cours* ; la carte sur le deuxième emplacement, qui vient juste d'être posée, sera utilisée au tour *suivant*.

Planification et Mouvements - Exemple



1) Une carte manœuvre a été planifiée lors du tour précédent.



2) Vous planifiez une seconde carte manœuvre à placer dans le deuxième emplacement.



3) La carte planifiée lors du tour précédent est révélée.



4) La carte manœuvre est positionnée.




5) La manœuvre révélée est exécutée.



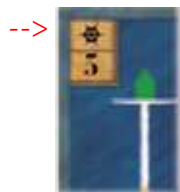
6) La deuxième carte manœuvre est déplacée sur le premier emplacement pour être exécutée au prochain tour.

Les joueurs ne peuvent pas vérifier la direction de leur navire par rapport au vent avant de choisir leur carte manœuvre. Cela est possible seulement pendant la phase de mouvement.

Virement

Chaque navire a une valeur de **Virement** (manœuvrabilité), indiquée par la valeur qui se trouve sous le symbole barre du navire- sur le socle du navire ainsi que sur sa carte de référence.

Chaque carte manoeuvre à aussi une valeur de Virement, dans l'un des coins supérieur, sous le symbole de la barre du navire.



Valeur de Virement

Lors de la phase de planification, un joueur **ne peut pas choisir** une carte manœuvre dont la valeur de Virement est différente (supérieure ou inférieure), par rapport à la précédente carte d'un rapport plus important que la manœuvrabilité du navire.

Exemple

Le 'Généreux' a une manœuvrabilité de 5. Si la dernière carte Manœuvre planifiée avait une valeur de 2, la prochaine carte doit avoir une valeur de 2 (la plus basse valeur du paquet) à 7. Il n'est pas possible de jouer une carte de valeur 8, car la différence est de 6 ($8-2=6$), supérieure à la manœuvrabilité du navire.



Manœuvre en ligne droite

manœuvre ligne droite (une carte manœuvre avec une valeur de Virement de 5 et une trajectoire en ligne droite).

Mouvements

Après que tous les joueurs ont planifiés leurs manœuvres, ils révèlent leur carte sur le *premier emplacement* (placée lors du tour précédent), et déplacent leurs navires.

Chaque joueur évalue la **direction** actuelle de leur navire par rapport **au vent** (voir page 9)

- Si le navire, a le **vent dans le dos**, le **vent de travers** ou a **les voiles au portant (orange ou vert)**, la manœuvre est réalisée normalement, à savoir, comme pour les règles de Base.
- Si le navire a le **Vent de Face (rouge)**, la carte manœuvre révélée doit être défaussée et remplacée par une carte manœuvre à bord rouge. Le joueur doit choisir la carte manœuvre à bord rouge équivalente à la valeur de Virement de la carte qui est remplacée : 4 ou moins, égale à 5, 6 ou plus.

Exemple

La carte manœuvre sélectionnée, a une valeur de Virement de 7. Elle doit être remplacée par la carte manœuvre à bord rouge 6 "ou plus".




4 ou moins




Exactement 5



6 ou plus

-Pour le premier tour où le navire a le **Vent de Face**, la trajectoire marquée par un seul sablier  est utilisée pour déplacer le navire. Le mouvement est réalisé de la même manière qu'un mouvement avec une carte manœuvre normale, en plaçant la carte à l'avant du navire.

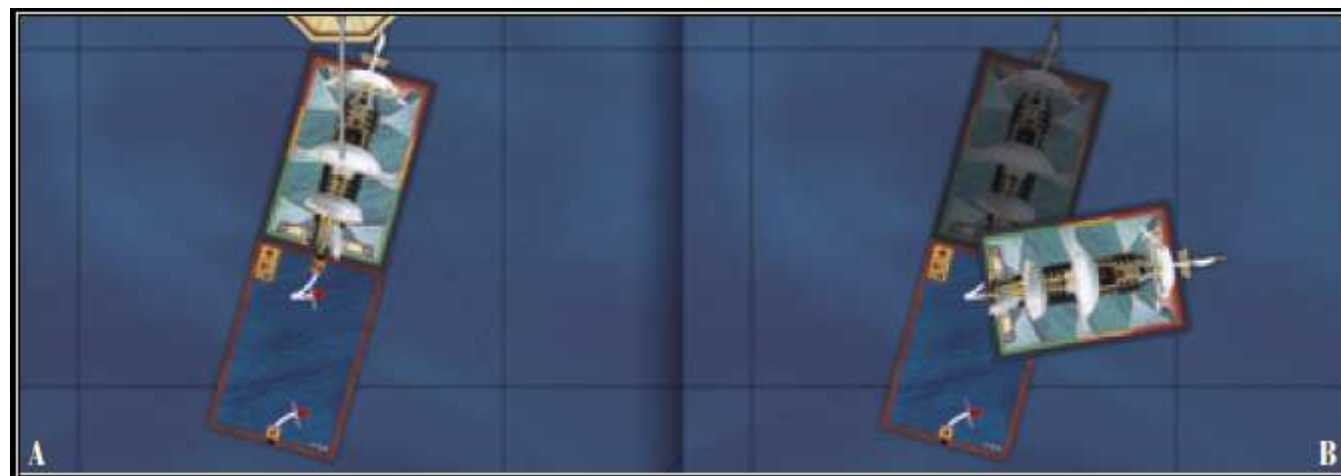
Si le navire a le **Vent de Face pour deux ou plusieurs tours consécutifs**, la trajectoire marquée de deux sabliers  est utilisée pour déplacer le navire. Dans ce cas, la carte manœuvre est alignée sur la flèche à l'arrière du navire, comme pour l'avant, simulant l'effet de recul dû au vent en sens contraire à la marche (comme pour les règles de Base).

Quand un mouvement avec une carte manœuvre à bord rouge est réalisé, la carte est placée face visible sur le paquet de manœuvre, pour se souvenir que le navire a déjà eu le Vent de Face ce tour-ci.

Après avoir exécuté un mouvement, la carte face cachée du deuxième emplacement, sur le plateau du navire, est déplacée vers le premier emplacement.

Si une manœuvre illégale est révélée, remplacez la par une

LE NAVIRE A LE VENT DE FACE.
AU PREMIER TOUR, UTILISEZ LA TRAJECTOIRE AVEC UN SEUL SABLIER.



LE NAVIRE A TOUJOURS LE VENT DE FACE.
AU DEUXIEME TOUR, UTILISEZ LA TRAJECTOIRE AVEC DEUX SABLIER.

Collision entre navires alliés

S'il y a collision (voir *Chevauchement au cours du mouvement*, page 12) entre des navires alliés (par exemple, deux navires Français), les navires impliqués subissent des dommages.

Chaque navire pioche un nombre de dégâts [B] correspondant à la somme de fardage (taille) de tous les autres navires lui rentrant dedans.

Combat

Bordée en enfilade (RAKE)

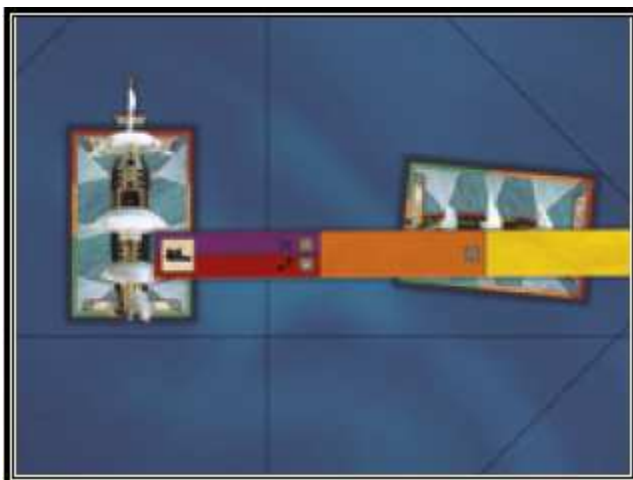
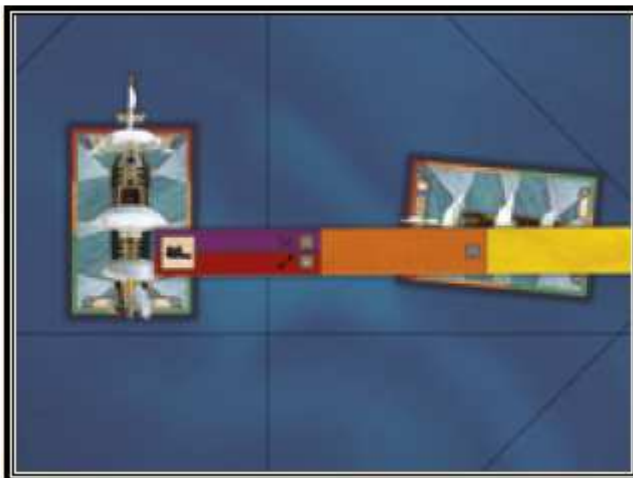
Une Bordée en enfilade est un tir qui traverse, par l'arrière ou l'avant, la longueur d'un navire, plutôt que sur un côté qui est plus protégé.

L'attaquant doit tracer une ligne droite qui part du point de l'arc de tir central au mât principal du navire ciblé.

Si la ligne traverse un des petits côtés du socle de la cible, le navire ne peut effectuer une Bordée en enfilade que si le tir provient de l'arc central – la bordée balaie le pont du navire ciblé sur toute la longueur, infligeant des dommages supplémentaires.

Si la Bordée d'enfilade passe par l'avant du socle, le navire ciblé pioche un dégât additionnel tous les trois dégâts (arrondi au supérieur) qu'il devait normalement prendre.

BORDEE EN ENFILADE
A TRAVERS L'AVANT DU NAVIRE.



BORDEE EN ENFILADE
A TRAVERS L'ARRIERE DU NAVIRE.

- Si la Bordée en enfilade passe par **l'arrière du socle**, le navire ciblé pioche un dégât additionnel tous les deux dégâts (arrondi au supérieur) qu'il devait normalement prendre (l'arrière, est la partie la plus fragile d'un navire).

Exemple

L'HMS Defence' est touché par une bordée en enfilade par l'avant provenant du navire 'Courageuse' (Puissance de tir de 3), à longue portée. Normalement, l'HMS Defence' devrait piocher 3 dégâts [A]. Cependant, la Bordée d'enfilade par l'avant, inflige 1 dégât supplémentaire, ce qui nous donne 4 dégâts à piocher. Une Bordée d'enfilade similaire mais par l'arrière, infligerait 2 dégâts supplémentaires (3 divisé par 2 arrondis au supérieur), ce qui nous donnerait un total de 4 dégâts à piocher.

Une Bordée en enfilade à travers l'avant de "le HMS Defence" par le navire "Généreux" (puissance de tir 7) infligerait 3 dégâts supplémentaires (7 divisé par 2 arrondis au supérieur), ce qui nous donnerait 10 dégâts à piocher. Par l'arrière, un tir similaire devrait infliger 4 dégâts supplémentaires (7 divisé par 2 arrondis au supérieur), ce qui nous donnerait un total de 11 dégâts à piocher.

Tir avec les munitions spéciales

Trois différentes sortes de munitions peuvent être utilisées dans Sails of Glory. Le marqueur renseignant le type de munitions chargées est

révélé lorsque le navire effectue son tir de Bordée, et les effets sont appliqués, comme indiqué ci-dessous.



Les **Boulets Simples** sont les munitions "normales". Les boulets ont une portée plus importante et infligent plus de dégât à la structure du navire qu'aux voiles ou à l'équipage.

Comme dit dans les règles de Base, si la cible est à moins d'une demi-réglette de distance, le tir est à **courte** portée et la cible pioche un nombre de dégâts [B] indiqué par la puissance de feu du navire attaquant. Si le socle de la cible est à plus d'une demi-réglette de distance, le tir est à **longue** portée et la cible pioche un nombre de dégâts [A] indiqué par la puissance de feu du navire attaquant.



Les **Boulets Chainés** sont des munitions spéciales consistant à relier deux boulets par une chaîne et qui tournent quand ils sont tirés.

Les boulets Chainés ont une portée plus courte qu'un Boulet, et ils sont utilisés pour infliger des dommages à la coque, aux mâts et aux voiles du navire ciblé.

Quand vous tirez avec des Boulets chainés, si le socle de la cible est atteint par la partie rouge/violette de la réglette (dégât C/D), la cible pioche un nombre de dégâts [C] indiqué par la puissance de feu du navire attaquant. Au delà de cette distance, la cible est manquée et ne subit aucuns dégâts.



Les **Mitrailles** sont des amas de petits boulets et de pièces métalliques qui se dispersent pour infliger plus de dégâts à l'équipage qu'à la structure du navire.

La portée est aussi plus faible que les Boulets et cela cause peu de dommages au navire. Quand vous tirez avec les Mitrailles, si le socle de la cible est atteint par la partie rouge/violette de la réglette (dégât C/D), la cible pioche un nombre de dégâts [D] indiqué par la puissance de feu du navire attaquant. Au delà de cette distance, la cible est manquée et ne subit aucuns dégâts.

Quand le navire tire une Bordée, retournez le marqueur 'Munitions' utilisé face visible sur la case Bordée, jusqu'à la phase de Rechargement (lorsqu'elle sera déplacée sur la case munitions correspondante).

Rechargement

Le rechargement est similaire aux règles de base, excepté qu'à chaque rechargement de Bordée, le joueur doit décider à ce moment là quel type de munitions il va charger dans ses canons.

Au cours de la phase de rechargement, chaque joueur peut choisir secrètement un marqueur 'Munitions' à placer dans la case de Bordée vide correspondante (s'agissant, d'une Bordée qui a tiré lors d'un tour *précédent*), face cachée. Ces munitions peuvent être utilisées pour tirer, avec la Bordée correspondante, lors du prochain tour.

Enfin, les joueurs doivent déplacer les marqueurs face visibles de la case Bordée (s'agissant, d'une Bordée qui a tiré *ce tour-ci*) vers la case Munitions correspondante, en les retournant face cachée. La Bordée peut être rechargée à la fin du *prochain* tour, avec le même type de munitions ou un type différent.

Lorsque des munitions sont chargées, elles ne peuvent plus être remplacées. Cependant, il est permis de tirer même s'il n'y a pas de cibles, pour décharger les canons et ainsi permettre de recharger, par la suite, avec un type de munitions différent.



Exemple

Au début de la partie, le joueur Britannique a secrètement chargé les marqueurs munitions 'Boulets Simples' à son navire.

Lors de la phase Combat au tour 1, le 'HMS Defence' tire la Bordée de droite. Le marqueur est révélé pour faire feu : il est retourné face visible et laissé sur la case Bordée. Lors de la phase de rechargement à la fin du tour 1, le marqueur est déplacé sur la case munition correspondante, et retourné face cachée.

Au tour 2, pendant la phase de rechargement, le joueur Britannique décide de charger la 'Mitraille', car le navire ennemi est maintenant très proche. Le marqueur Mitraille est choisi secrètement, et est déplacé de la case Munitions vers la case Bordée : les canons seront de nouveau prêts à faire feu, à partir du tour 3 compris, avec le nouveau type de munitions.

Vous connaissez maintenant les règles Standard de **Sails of Glory**.

Nous vous recommandons de jouer au moins une fois avec les règles Standard avant de passer aux règles Avancées.

Note personnelle:

Le vent pousse le navire, et à cette époque les mouvements se faisaient surtout avec les vents portant, c'est à dire de travers, grand largue ou au vent arrière. Naviguer avec le vent "presque de face" c'est à dire "au près" se faisait assez peu, mais cela existait mais ce n'était pas l'allure favorite de ces gros vaisseaux aux lignes d'eau large qui n'ont rien à voir avec nos navires actuels.

Imaginez, pour un 74 canons, il y a plus de 700 hommes ! il faut donc bien nourrir tout ce monde : on charge ainsi le vaisseau de près de 500 tonnes d'eau et plus de 100 tonnes de vin, 50 de biscuits, 15 de fèves et de riz, 15 de salaisons diverses, 25 de farine, ainsi que du sucre, des fruits séchés, du beurre, de l'huile et du sucre, etc... Les cuisines demanderont 50 tonnes de bois comme combustible et consommeront d'autre part 150 moutons et plus de 500 poules qui nécessitent 10 tonnes de foin et 3 tonnes de grain, et je ne parle pas des canons, armes, munitions, ni même du bateau lui même...etc. C'est énorme...et lourd! Près de 3000 tonnes lorsqu'il prend la mer.

La valeur de virement de ces vaisseaux représente ici la manoeuvrabilité de ces derniers. Il faut savoir que virer vent debout (c'est à dire passer de l'amure avec le vent à babord "de face" (ou presque, mais ce n'était pas l'allure préféré de ces navires lourds et patauds) par exemple, à l'allure vent à tribord (de gauche à droite) il faut pour ce type de navire uncertain temps, soit au moins vingt minutes pour ce type de manoeuvre !!!

Les directions et la position par rapport au vent sont aussi importantes en combat.

Se placer au vent de l'adversaire (c'est à dire au "dessus" de lui par rapport à un vent favorable pour la manoeuvre , est une action qui compte pour beaucoup dans la victoire, ou la défaite.

Dans ce jeu, le vent de face représente un vent qui fait culer (c'est à dire reculer) le navire, on s'en servait pour stopper le bateau dans les manoeuvres de port par exemple, mais aussi parfois en combat.

Virer de bord de cette manière était donc périlleux et l'action était longue et il ne fallait pas manquer le passage du vent (et donc des voiles ainsi que de toute l'armature, vergue, etc...) au risque de se retrouver stoppé et sous la menace de l'ennemi que vous combattez.

On utilisait aussi l'empannage (virement lof pour lof) qui consiste à passer du vent arrière vers le vent arrière et en changeant d'amure, c'est à dire avec le vent du cote "gauche" vers le coté "droit". Cette manoeuvre pouvait aussi, en cas de vent fort, être difficile et périlleuse, car il fallait faire passer les vergues et voiles du bateau qui partait souvent en survitesse sur les vagues, ceci sans rien casser au passage. De plus il fallait plus de place pour manoeuvrer sur le plan d'eau et faisait aussi perdre sous le vent et parfois la position dominante que vous occupiez par rapport à l'adversaire engagé si vous aviez mal calculé votre manoeuvre et votre moment.

RESUME DES MARQUEURS, PIONS ET COMPTEURS

Tuiles Dégâts



Tuiles dégâts
[A] (90)

Tuiles dégâts
[B] (90)

Tuiles dégâts
[C] (60)

Tuiles dégâts
[D] (60)

Tuiles dégâts
[E] (90)

Marqueurs dégâts spéciaux



Dommage
Spécial
(Verso)

Marqueur
Perte
d'équipage
(39)

Marqueur Flamme
Incendie à bord
(16)

Fuite/Marqueur
Voie d'eau
(13)

Marqueur Voile
endommagée
(12)

Marqueur
Naufrage
(2)

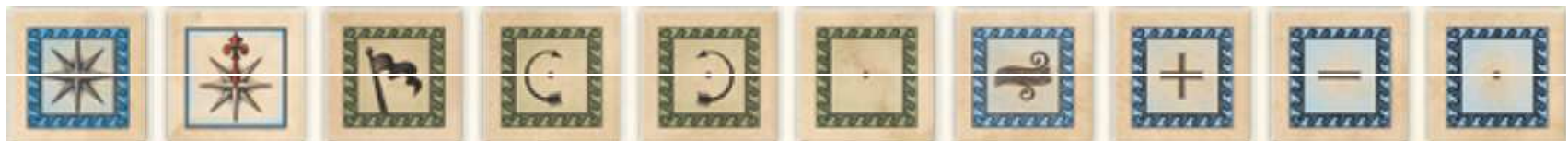
Marqueur
Explosion
(2)

Marqueur
Enchevêtrement
(5)

Marqueur
Gouvernail
endommagé
(6)

Marqueur
Mât brisé
(6)

Compteurs Vent



Direction
du vent
(Verso)

Marqueur
Direction
du vent
(8)

Changement
Direction
du vent
(Verso)

Marqueur
Changement
Direction
du vent
Sens Horaire
(3)

Marqueur
Changement
Direction
du vent
Anti Horaire
(3)

Marqueur
Changement
Direction
du vent
Inchangée
(4)

Changement
Force
du vent
(Verso)

Marqueur
Augmenter
Force
du vent
(1)

Marqueur
Diminuer
Force
du vent
(1)

Marqueur
Changement
Force
du vent
Inchangée
(3)

Marqueurs Munitions



Munitions
(Verso)

Marqueur
Boulets
(8)

Marqueur
Boulets Chainés
(8)

Marqueur
Mitrailles
(8)

Marqueur
Boulets Doubles
(8)

Marqueurs Actions de Tir



Actions
(Verso)

Marqueur
Recharger
Bordée Gauche
(4)

Marqueur
Recharger
Bordée Droite
(4)

Marqueur
Tir de
Mousquets
(4)

Marqueur
Tir Bordée
Gauche
(4)

Marqueur
Tir Bordée
Droite
(4)

Autres Marqueurs Action



Actions
(Verso)

Marqueur
Diminuer
Voilure
(4)

Marqueur
Augmenter
Voilure
(4)

Marqueur
Réparer
Dommages
(4)

Marqueur
Eteindre le
Feu
(4)

Marqueur
Pompage
de l'Eau
(4)

Marqueur
Abordage
(4)

Marqueur
Vierge
(4)

Marqueur
ration de Rhum
(4)