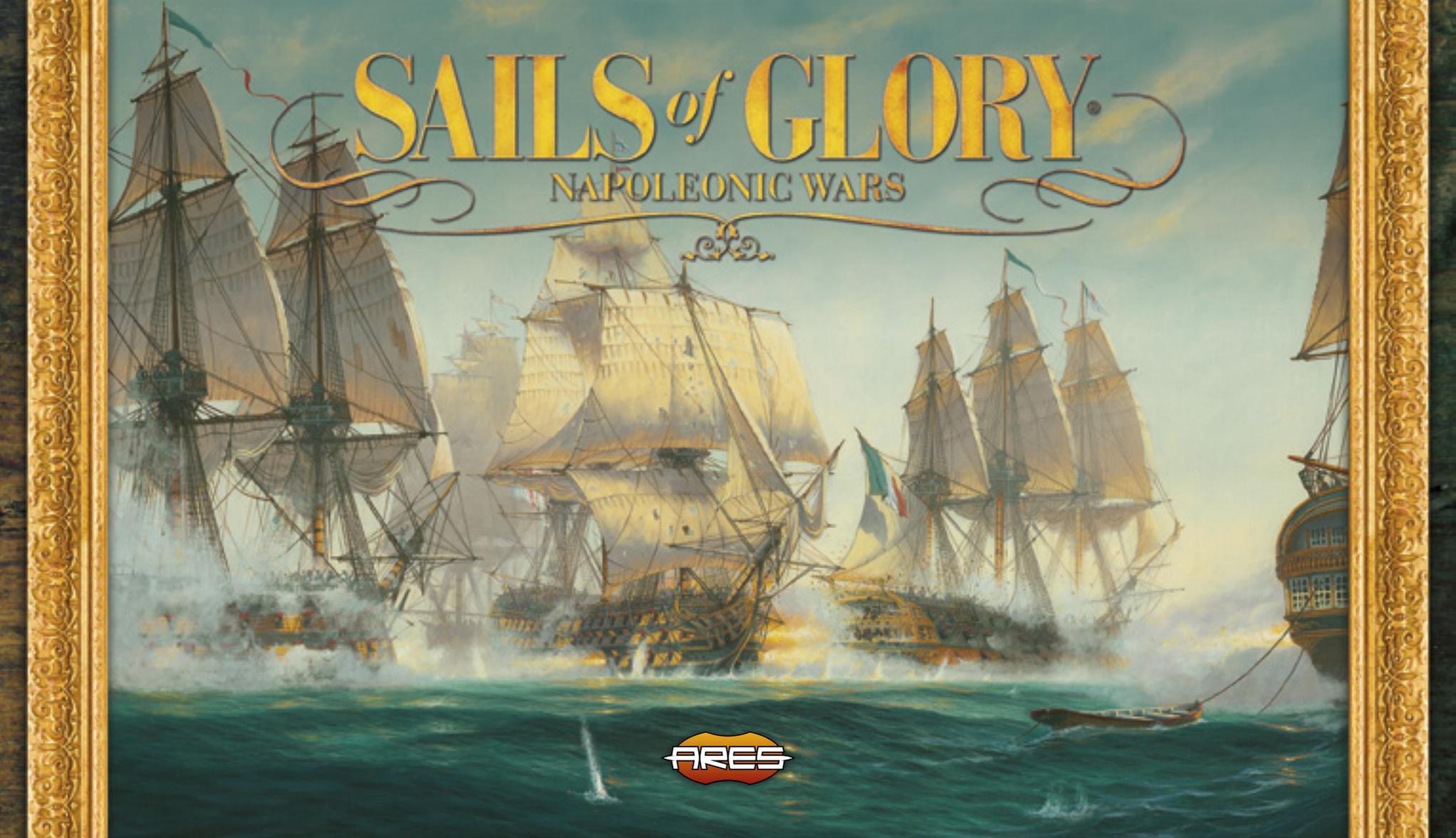


# SAILS of GLORY

NAPOLEONIC WARS



ARES

# REGLES AVANCEES

Après que les joueurs se soient familiarisés avec les règles, ils voudront peut-être, pour rendre le jeu plus réaliste, y ajouter l'ensemble des règles de cette section.

Les règles avancées introduisent **les actions de l'équipage, les dommages spéciaux**, et leurs effets.

Toutes les règles qui précèdent et qui ne sont pas explicitement modifiées demeurent valide en jouant avec les règles avancées.

28

## MISE EN PLACE

 En plus des composants introduits dans les sections précédentes, les joueurs doivent prendre un ensemble complet de pions d'action pour chaque navire à déposer sur les emplacements des actions non utilisées du plateau.



Recharger  
le flanc  
babord\*



Recharger  
le flanc  
tribord\*



Tir des  
sabords\*  
babord



Tir des  
sabords  
tribord

\*-Babord=Gauche. -Tribord=Droite. -Sabords=ouvertures dans le flanc du navire pour laisser passer les canons. Tirer avec l'ensemble des canons est un tir de bordée, soit tribord, soit babord...ou les deux. Voir résumé en fin de livret page 58.



Tirs de Mousquets



Hisser des voiles



Diminuer la  
Voilure\*



Pompage de  
Voie d'Eau



Extinction d'un  
Incendie



Réparation d'Avaries

Les autres marqueurs d'action (Abordage, Rhum, etc...) ne sont utilisés que lorsque vous jouez avec les règles optionnelles de votre choix.



En outre, chaque joueur prend un **pion marqueur** de l'état des voiles et le place sur une position de son choix sur le plateau du navire: **pleines voiles, voiles de bataille** ou **voiles de soutien**.

\*Ou Ariser = descendre en partie une ou des voile(s) pour diminution.



Dans cet exemple, le pion marqueur\* pour l'état des voiles indique que le navire utilise ses voiles de bataille.

## LE TOUR DE JEU

En jouant avec les règles avancées, la séquence du tour est prolongée par l'ajout d'une nouvelle phase, la phase d'action et le traitement de la résolution des actions:

- 1) Planification
- 2) Phase d'Action
- 3) Mouvement
- 4) Combat
- 5) Rechargement

\*Pions ou marqueurs représentent dans ce livret la même chose. On utilisera l'un ou l'autre sans distinction.

## PLANIFICATION

En jouant avec les règles avancées, la phase de planification est modifiée par la mise en place des **actions** de l'équipage et par la possibilité qu'un navire peut avoir ses **voiles abîmées**.

### ACTIONS D'EQUIPAGE



Chaque journal de bord indique le **nombre d'actions d'équipage** pour le navire grâce au chiffre noté à côté du symbole "main".

En plus du choix de manœuvres, le joueur place autant de pions d'action qu'il veut face cachée, dans les cases d'action prévues sur le plateau navire, jusqu'à concurrence du nombre d'actions autorisées pour l'équipage de ce navire.

Quand un navire est endommagé, utilisez le symbole le plus à gauche non recouvert par des pions de dégâts, à la fois dans les dommages du navire et la piste de dommages d'équipage.

### VOILES ABIMEES

Tout navire avec des voiles abîmées (*voir la section mouvement*) ne peut planifier une nouvelle carte de manœuvre.

## PHASE D'ACTIONS

Lorsque tous les joueurs ont terminé la planification de manœuvres et d'actions, elles sont révélées dans le même temps avec les effets indiqués ci-dessous. Résoudre l'effet d'une action est obligatoire, sauf indication contraire.

Si une action illégale est prévue (tirer avec des fusils déchargés, éteindre des incendies inexistant...etc), il n'a pas d'effet et le marqueur d'action est remis dans la pile des pions pour le prochain tour.

### ACTIONS STANDARD

Ces actions prennent effet au cours de la phase d'action, immédiatement après qu'elles soient révélées, puis sont retournées sur la case d'actions inutilisées.



**Augmenter la voilure:** Cette action modifie le réglage des voiles et augmente la vitesse du navire. Si un navire a des voiles abîmées, il passe en voiles réduites;

de voiles réduites, il passe en voiles de bataille; de voiles de bataille, il passe en pleines voiles. Ceci est sans effet si le navire est déjà à pleines voiles. Le joueur ajuste le marqueur d'état des voiles en conséquence en le déplaçant vers la gauche.



**Diminuer la voilure:** Cette action modifie le réglage des voiles et diminue la vitesse du navire. Si le navire est pleines voiles elles deviennent voiles de bataille;

si ce sont des voiles de bataille il passe en voiles réduites; si voiles réduites, il passe en voiles abîmées. Il n'y a pas d'effet si le navire a déjà ses voiles abîmées. Le joueur ajuste le marqueur d'état des voiles en conséquence en le déplaçant vers la droite.



**Pomper l'eau:** Si le navire a des pions de dégâts par l'eau (voir les dommages spéciaux, page 33), le joueur en enlève un. Si la case occupée par le jeton n'est

### ACTION D'EQUIPAGE - EXEMPLE



Ce navire a trois case pleines sur la piste dégâts de navires et quatre cases pleines sur la piste de dommages d'équipage. Le nombre des actions d'équipage est réduit à 3.



Le joueur peut planifier jusqu'à trois actions en plaçant les marqueurs d'action face cachée sur le plateau du navire.

pas la plus à droite ayant des marqueurs de dommages, tous les pions décalent vers la gauche de sorte qu'aucune case dégât ne soit laissée vide.

### ACTIONS DE COMBAT

Ces actions prennent effet au cours de la phase de combat ou ils sont révélés .



**Tirer avec la bordée gauche (ou droite).** Un joueur ne peut pas planifier cette action si la case de bordée appropriée est chargée.

## POMPAGE DE L'EAU - EXEMPLE



1) Une frégate reçoit des dégâts par l'eau, des dégâts par le feu et des dégâts normaux.



2) Avec l'action de la pompe sur l'eau, les dégâts par l'eau sont enlevés.



3) Les pions de dommages restants seront déplacés vers la gauche, ainsi il n'y a pas de case de dommages laissé vide.

Lorsque cette action est prévue, le navire peut tirer la bordée appropriée une fois, en suivant les règles normales. Faire feu n'est pas obligatoire, même si l'action est prévue. Après qu'un joueur ait tiré une bordée, il retourne le marqueur de munitions face visible dans la zone de la bordée correspondante pour se souvenir que ces munitions ont été utilisées. Le joueur remet le pion sur la case des actions inutilisées à la fin de la phase de combat, même si le navire n'a pas tiré la bordée.



**Tir de Mousquets:** Lorsque cette action est prévue, le navire peut attaquer une fois avec un tir de mousqueterie en suivant les règles normales.

Le tir de mousquet n'est pas obligatoire. Le joueur met le pion sur la case des actions inutilisées à la fin de la phase de combat, même si le navire n'a pas fait feu avec les mousquets.

## ACTIONS DE RECHARGEMENT

Ces actions prennent effet au cours de la phase de rechargement du même tour, elles sont alors révélées.



**Recharger la bordée à droite (ou à gauche):** Un joueur peut seulement planifier cette action si la case du sabord de bordée est vide.

Lorsque cette action est prévue, le joueur peut alors déplacer un pion de munition de son choix, face cachée, de la case du stock de munitions vers la case de la bordée. Le joueur remet le pion sur la case des actions inutilisées à la fin de la phase de rechargement.

## ACTION RETARDEE

Cette action, quand elle est révélée, se trouve sur la gauche, face cachée dans la zone d'action prévue, jusqu'à la phase d'action du prochain tour. Elle compte avec les actions prévues dans le tour suivant, de sorte que le joueur peut planifier moins d'actions que le nombre permis par celui de l'équipage.



**Extinction d'un feu:** S'il y a un incendie à bord (voir les dommages spéciaux), le joueur laisse le pion d'action face cachée dans la zone d'action planifiée, jusqu'à la phase d'action du tour suivant.

A la phase d'action du tour suivant, l'action est résolue. Le marqueur d'action est déplacé vers la case de dommages spéciaux sur la fiche du navire pour indiquer que l'action est en cours. Cette action est achevée à la fin du tour. Le marqueur d'action et un pion feu sur la fiche sont retirés de la case de dommages spéciaux. Le feu est éteint, et l'action devient à nouveau disponible. Les dégâts de feu sur la piste de dommages du navire ne sont pas supprimés. S'il y a plus d'un feu à bord, l'action "Extinction d'un feu" ne supprime qu'un seul d'entre eux. Le joueur doit planifier des actions supplémentaires pour éteindre les autres feux.

## Exemple

*Au cours du troisième tour, le HMS Défence est touché, un incendie se forme à bord et un pion dommage spécial est tiré. Un marqueur de dommage par le feu est placé sur la case de dommages spéciaux pour indiquer qu'un incendie se propage à bord.*

— A la phase de planification du quatrième tour, le joueur britannique envisage une action d'extinction du feu. Lors de la phase d'action, le pion marqueur est révélé face visible. Le navire subit les dommages causés par l'incendie pour ce tour.

— A la phase d'action du cinquième tour, le pion d'action d'extinction de feu est déplacé vers la case de dommages spéciaux. Le navire subit encore les dommages causés par le feu pour ce tour.

— A la fin du cinquième tour, l'incendie est éteint. Le pion d'action et le marqueur de feu sont tous deux retirés de la case des dommages spéciaux.



**Réparer les dommages:** Le joueur laisse le marqueur d'action face visible dans la zone d'action prévue jusqu'à la phase d'action du prochain tour. Pendant la phase d'action de ce prochain tour, l'action est résolue. À ce stade, le joueur peut décider de:

- Réparer un dégât normal.
- Réparer une voie d'eau.
- Réparer un gouvernail endommagé.
- Réparer un mât brisé.

#### Réparer les dégâts normaux:

Le joueur déplace immédiatement tous les marqueurs de la case des dommages vers la case "0 dégâts" du plateau du navire. Si la case de dommages n'est pas la dernière, tous les groupes de marqueurs se déplacent vers la gauche, ainsi il n'y a pas de vide sur le tableau

de bord. Le joueur ne peut pas supprimer de dégâts d'eau ou de de feu à l'aide de cette action.

**Remarque:** Tous les dégâts spéciaux causés par des pions dommages supprimés, continuent d'être effectifs comme avant.

#### Réparation d'une voie d'eau

Si le navire a une voie d'eau, le joueur peut décider de la réparer: il déplace alors le marqueur de l'action vers la case de dommages spéciaux. L'action est terminée à la fin de ce tour: le marqueur d'action et un marqueur de voie d'eau sont retirés de la case de dommages spéciaux - La voie d'eau est réparée et le marqueur de l'action est à nouveau disponible. Les dégâts par l'eau sur les dommages du navire ne sont pas supprimés.

#### Réparation d'une avarie de gouvernail

Si le navire a une avarie de safran, le joueur peut décider de le réparer: il déplace le marqueur d'action sur la case de dommages spéciaux. L'action est terminée à la fin de ce tour: le marqueur d'action et celui de dommage au gouvernail sont retirés de la case de dommages spéciaux - Le gouvernail est réparé et le marqueur de l'action est à nouveau disponible.

#### Réparation d'un mât brisé

Si le navire a un mât brisé, le joueur peut décider de le réparer: il déplace le marqueur d'action sur la case de dommages spéciaux. L'action est terminée à la fin de ce tour: le marqueur de l'action et un marqueur de dommage de mât brisé sont retirés de la case de dommages spéciaux- Le mât a été réparé et le marqueur d'action est à nouveau disponible.

### Réparation des dommages NORMAUX - EXEMPLE -



1) Une frégate a pris des dommages dans 4 cases, incluant à la fois des dégâts normaux et d'incendie.



2) Le joueur répare les dégâts et décide d'enlever les marqueurs de la seconde zone de dommages qui est complètement pleine (les dommages d'incendie ne peuvent être retirés).



3) Les pions sont décalés vers la gauche, ainsi aucune case de dommages n'est laissée vide.

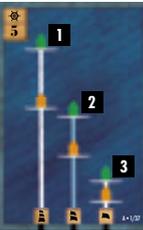
## LIMITATION AUX REPARATIONS

Pendant le jeu, un navire peut utiliser la "réparation des dommages" pour réparer autant de voies d'eau et de dommages de gouvernail que vous le souhaitez. Cependant, les dommages normaux et les mâts brisés ne peuvent être réparés qu'**une fois par partie**. Le dégât ou le marqueur de mât brisé qui a été réparé doit ensuite être laissé dans la case "0 dommage" pour un rappel que ces actions ont déjà été utilisées une fois.

### REGLAGE DES VOILES



<p><b>1</b> Pleine voile</p> <p><b>2</b> Voiles de Bataille</p>	<p><b>3</b> Voilure de soutien</p> <p><b>4</b> Voiles abimées</p>
---	---

<p><b>1</b> Pleines Voiles</p> <p><b>2</b> Voiles de Bataille</p> <p><b>3</b> Voilure de Soutien</p>	
--	--

## MOUVEMENT

### REGLAGE DES VOILES ET DEPLACEMENT

Lors d'une partie avec les règles avancées, chaque navire possède un réglage de voile variable, comme indiqué par le marqueur d'état de voile sur le tableau du navire: **pleines voiles, voiles de bataille, voiles de soutien** ou **voiles abimées**.

Quand une carte de manoeuvre à bordure bleue est utilisée, la ligne de déplacement utilisée pour le déplacement est différente selon le réglage de la voilure

**Remarque:** Lorsque c'est une carte de manoeuvre avec une bordure rouge ou gris foncé qui est utilisée, le réglage de la voile ne modifie pas le mouvement du navire.

### VOILES ABIMEES

Lorsqu'un navire a ses voiles abimées, les cartes de manoeuvre ne sont plus planifiées. Toute carte de manoeuvre initialement prévue est exécutée en utilisant la ligne de mouvement des voiles de soutien, puis le navire s'arrête là où il est.

Le navire ne peut pas augmenter sa voilure jusqu'à ce qu'il arrive à un arrêt complet.

Si, au tour suivant, le navire utilise l'action "augmentation des voiles", le statut de la voilure passe à voiles de soutien.

Au début de la phase de planification du tour suivant, le navire peut planifier à nouveau des cartes de manoeuvre, une par tour.

Dès que les deux emplacements des cartes de manoeuvre sur le plateau du navire sont pleines, le navire commence à se déplacer à nouveau normalement.

Si un navire a une seule manoeuvre programmée dans un tour quand il passe de "voiles de soutien" à "voiles abimées" (parce que le navire était dans un changement de "voiles abimées" vers "voiles de soutien" puis qu'il a encore été touché à ce niveau), la manoeuvre n'est pas exécutée et elle est remplacée aussitôt dans la pile de cartes manoeuvre.

## COMBAT

En jouant avec les règles avancées, la phase de combat est modifiée par la nécessité de planifier et d'utiliser des actions d'équipage, combattre les incendies ou tirer une bordée de mousquets, mais aussi par l'introduction de plusieurs types d'effets de dommages spéciaux.

### DOMMAGES SPECIAUX

Certains marqueurs de dommages ont, en plus ou à la place d'un certain chiffre, un symbole indiquant qu'ils infligent des dommages spéciaux au navire ciblé.



Les marqueurs avec ce symbole indiquent que les dégâts infligent une perte d'équipage à bord du navire. Comme dans les règles de base, quand un dégât de perte d'équipage est pioché, le joueur doit le placer dans une des cases de la piste des dommages d'équipage. Chaque case peut contenir un seul pion. Si le joueur tire un pion qui montre à la fois une valeur numérique et une perte d'équipage, il doit utiliser un marqueur de perte d'équipage afin de garder une trace de cette-ci sur la piste de dégâts d'équipage, et placez le pion numéroté sur les dommages du navire..



Les pions avec ce symbole indiquent un début d'incendie à bord. Le joueur doit placer un marqueur d'**incendie** sur les dommages spéciaux du plateau du navire pour rappel d'un feu à bord. Au début de chaque tour, avant la phase de planification, le navire prend un pion dégât d'incendie pour chaque feu à bord dans la boîte des dommages spéciaux et le place sur une case vide de la piste des dommages du navire. Cette case est considérée comme pleine et aucun dégât d'aucune sorte ne peut y être ajouté. L'incendie à bord n'a plus d'effet, lorsque le feu est éteint (voir Actions Spéciales, Éteindre le feu **page 30**).



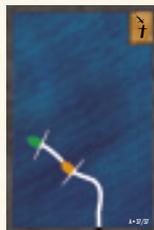
Les pions avec ce symbole indiquent une voie d'eau dans la coque. Le joueur doit placer un marqueur "Voie d'eau" dans la section de dommages spéciaux du plateau du navire comme rappel qu'il y a une voie d'eau dans la coque. Au début de chaque tour, avant la phase de planification, le navire prend un pion de dégâts "voie d'eau" pour chacune d'elle dans la boîte de dommages spéciaux et le place sur une case vide de la piste des dommages du navire. Cette case est considérée comme pleine et aucun dégât d'aucune sorte ne peut y être ajouté. L'entrée d'eau est terminée quand elles est réparée. (voir Actions Spéciales, réparer les dommages **page 31**).



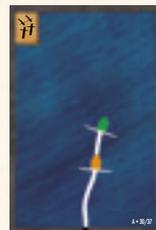
Les pions avec ce symbole indiquent qu'un tir a brisé l'**un des mâts du navire**. Au début du prochain tour, le navire ne peut pas planifier des cartes de manœuvre à bordure gris foncé ayant un ou deux  symboles de mât brisé. Toute manœuvre déjà planifiée est exécutée normalement. Utilisez la flèche

de mouvement approprié (verte ou orange) en fonction de la position du navire. Si le navire est pris de court, la carte est remplacée de façon aléatoire par une des trois cartes à bordures rouges.

Si un deuxième mât est cassé, seules les cartes de manœuvres avec les deux symboles de mât brisé peuvent être planifiées.



Un mât brisé



Deux mâts brisés

Si un troisième mât est cassé le navire se rend. Les mâts peuvent être réparés en utilisant l'action de réparation des dommages (voir page **31**) une fois par partie.



Les pions avec ce symbole indiquent que le tir inflige des **dégâts aux voiles**. Le joueur doit placer un marqueur de dégâts de voile dans la section dommages spéciaux du plateau du navire comme rappel. Le premier dégâts de ce genre n'a pas d'effet. Lorsque le navire subit un second dégât aux voiles, il ne peut plus utiliser ses pleines voiles. Si les voiles sont pleines, elles sont immédiatement remplacées par les voiles de bataille. Lorsque le navire reçoit un quatrième pion de dommages aux voiles, le bateau ne peut plus avoir que les voiles de soutien. Si la voilure est en voiles de bataille, elles sont alors remplacées par les voiles de soutien.

Lorsque le navire reçoit un sixième marqueur de dommages aux voiles, le bateau est considéré comme ayant un mât cassé (voir ci-dessus), qui ne peut être réparé.

D'autres dommages de ce genre après le sixième n'ont pas d'effets supplémentaires.



Les pions avec ce symbole indiquent que le tir inflige des dégâts au gouvernail. Le joueur doit placer un marqueur de dégâts de gouvernail dans la section "dommages spéciaux" du plateau du navire pour rappel. La note de capacité de virement du navire est diminuée de 1.



Pion de Dommage au Gouvernail

D'autres dommages de ce type seront considérés comme étant un mât brisé: Le joueur doit placer un marqueur de mât brisé dans la case de dommages spéciaux pour chaque dégâts au gouvernail au-delà du premier.

**Note:** rappelez-vous que le choix de manœuvre est limitée par la capacité de virement du navire, et les joueurs doivent vérifier si une manœuvre est autorisée quand ils la révèlent. Donc, une manœuvre qui était légale avant que le gouvernail soit endommagé pourrait devenir interdite quand elle est révélée parce que le gouvernail est touché. Une manœuvre qui a été interdite à la planification, pourrait redevenir légale parce que, dans l'intervalle, le gouvernail a été réparé.

# REGLES OPTIONNELLES

34

Cette section contient des règles qui ajoutent plus de détails au jeu. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles optionnelles qu'ils veulent utiliser avant que la partie ne commence

Si vous jouez avec les règles de base, vous ne pouvez choisir qu'entre les options marquées avec ☼. Avec les règles standard, vous pouvez aussi utiliser les options marquées ☼☼. Avec les règles avancées, vous pouvez également choisir d'utiliser les options marquées ☼☼☼. Le même code marque différents effets qu'une option peut avoir quand différents ensembles de règles sont en cours d'utilisation.

---

Avec plusieurs règles optionnelles, les joueurs déterminent au hasard si un événement se produit. Dans ce cas, un pion dommage ☼ est pioché et utilisé comme générateur aléatoire. Si le pion a un symbole de perte d'équipage, c'est cet événement qui se produit - (ce pion n'inflige pas d'autres dommages). Si le pion comporte un «0», l'événement ne se produit pas. Dans les deux cas, le pion ☼ dégât est remélangé avec les autres pions inutilisés.

---

## PLANIFICATION

### ☼ QUE LES HOMMES BOIVENT!



Dans la période historique couverte par ce jeu, la distribution de boissons alcoolisées à l'équipage du navire pour "remonter le moral"\* était une pratique courante.

Pour représenter cela, chaque navire reçoit un pion **Rhum**. Cette action ne peut être utilisée qu'*une seule fois* dans une partie, pendant la phase de planification, et seulement s'il n'y a pas de navires ennemis au plus près de la première moitié de la règle de portée. Le joueur déplace un pion de "Dommages d'équipage" vers la case "0" des dégâts."

☼☼☼ Avec les règles avancées, le pion **Rhum** est prévu et utilisé comme une action normale. L'effet est appliqué dès que l'action se révèle. Cette action ne peut être utilisée qu'*une seule fois* par partie.

### ☼ MANQUE DE FORMATION

Les équipages peuvent avoir des niveaux différents de formation, comme indiqué par le scénario ou par choix des joueurs. Si cette règle est utilisée dans un scénario, un ou plusieurs navires peuvent être conduit par un équipage manquant de formation.

\*Cela ne semble plus être le cas de nos jours? L'alcool servait surtout à "tenir" les hommes à l'époque...

Avec les règles de base ou standard, les joueurs peuvent utiliser les *Cannoniers manquant de formation*.

Avec les règles avancées, les joueurs peuvent utiliser les *Cannoniers manquant de formation* ou les *marins manquant de formation...* ou les deux.

Les cannoniers qui manquent de formation exigent un tour supplémentaire pour charger entièrement une bordée.

Au cours de la phase de rechargement, et après qu'une bordée soit tirée, le marqueur de munitions est remis dans la case stockage de munitions, mais est laissé face visible comme rappel que les canonnières prendront plus de temps pour recharger.

Dans la phase de rechargement du tour suivant, ce pion de munitions dans la zone de stockage de munitions est retourné sur l'autre face. Les canons sont bien rechargés et ne sont pas encore prêts à faire feu.

☼☼ Lorsque vous jouez avec les règles standard, aucun autre marqueur de munitions se trouvant à l'envers dans la zone de stockage ne peut être rechargé à partir de cette case de rangement pour ce tour.

Dans la phase de rechargement du tour suivant (le second après le tir), le joueur peut recharger

le marqueur de munitions normalement, en le déplaçant de la case de stockage de munitions à la case de la bordée correspondante. Au prochain tour, la bordée sera en mesure de tirer à nouveau.

Si la règle optionnelle de *feu à volonté* est en cours d'utilisation, piochez les jetons d'un tiers de la quantité normale (arrondi à l'inférieur), au lieu de la moitié.

☛☛☛ Lorsque vous jouez avec les règles avancées, ignorez la procédure ci-dessus. Utilisez les règles normales pour le rechargement, à l'exception des actions "Rechargement de la Bordée" qui sont considérés comme des actions différées. Lorsque l'action "Rechargement" est révélée, le joueur laisse le marqueur d'action, face visible dans la zone d'action prévue, jusqu'à la phase d'action du prochain tour. Pendant cette phase d'action du prochain tour, déplacez le pion d'action vers la case de stockage de munitions qui correspond. Au cours de la phase "Rechargement" la bordée peut être rechargée et le pion d'action est retourné sur la case d'action inutilisée.

### ☛☛☛ MARINS MANQUANT DE FORMATION

Les marins qui manquent de formation ne sont pas aussi apte à l'exécution des ordres que des marins plus expérimentés et peuvent manquer l'exécution de l'une des actions planifiées. Avant de révéler les actions prévues pour le navire, le joueur doit piocher un pion d'action au hasard parmi celles planifiées pour ce tour (ne pas inclure les actions retardées et planifiées

au tour précédent). Le joueur mélange alors ce pion d'action conjointement avec un pion d'action Blanc et pioche au hasard l'un des deux. Si le pion d'action est choisi, l'action est exécutée normalement. Si c'est le Blanc qui est tiré, l'action n'est pas exécutée et le marqueur d'action est retourné sur la case d'action inutilisé.

## DEPLACEMENT

### ☛ ENCHEVÊTREMENT

Lorsque deux navires sont à courte distance, il est possible que leurs coques et leurs gréements finissent enchevêtrés, empêchant la poursuite du déplacement. Enchevêtrement et démêlage sont déterminés au début de la phase de planification, avant que les cartes de manœuvre ne soient posées

Lorsque les bases de deux navires sont en contact, les joueurs doivent piocher un dégât ☒. Si le pion a un symbole de perte d'équipage, les navires s'**enchevêtrent** entre eux. Si c'est un "0" il ne se produit rien



Placez un pion d'enchevêtrement entre les deux navires comme rappel.

Les deux navires ne peuvent pas se déplacer de nouveau jusqu'à ce qu'ils soient **désengagés**.

☛ Si vous jouez avec les règles de base, vous ne pouvez pas planifier de carte de manœuvre jusqu'à ce que les navires soient démêlés.

☛☛ / ☛☛☛ Si vous jouez avec les règles standard ou avancées, défaussez la carte de manœuvre prévue de chaque navire. Les navires ne se déplaceront pas dans ce tour. Les joueurs peuvent toujours planifier une carte de manœuvre à exécuter pour le prochain tour, au cas où les navires se retrouvent libres dans l'intervalle.

**Remarque:** Si plusieurs navires sont en contact les uns avec les autres, vérifiez l'enchevêtrement entre chaque paire de navires séparément.

Pour démêler, piochez un ☒ pion de dommage au début de chaque phase de planification suivante et pour chaque paire de navires intriqués.

Si le pion a un symbole de perte d'équipage, les deux navires sont démêlées et ils recommencent à planifier et à se déplacer à nouveau normalement. Si le pion est un "0", les navires restent enchevêtrées, avec le même effet qu'indiqué ci-dessus.

## COMBAT

### ☛ FEU A VOLONTE

Si cette règle optionnelle est utilisée, une bordée peut tirer même quand elle n'est pas chargée. Dans ce cas, les pions de dommages à la cible de la pioche sont réduits de moitié, arrondi au chiffre inférieur. La bordée ne peut pas être rechargée dans le même tour si elle tire avec feu à volonté.

☸☸ Lorsque vous jouez avec les règles standard, en plus des règles ci-dessus:

- Le modificateur de tir en enfilade (le cas échéant) est ajouté *avant* de réduire de moitié les dégâts.
- Avant de résoudre tous les tirs, les joueurs choisissent secrètement le type de munitions à utiliser pour chaque tir de bordée de "feu à volonté". Les marqueurs de munitions choisis sont révélés simultanément et le tir est alors résolu.
- Le double tir ne peut pas être utilisé avec le tir en continu.

☸☸☸ Lorsque vous jouez avec les règles avancées, en plus des règles énumérées ci-dessus:

- Un joueur doit planifier une action de tir d'une bordée pour utiliser le tir continu (même si le sabord n'est pas chargé).
- Un joueur ne peut pas planifier une action de rechargement d'une bordée sur le même sabord qu'il envisageait pour une action de tir d'une bordée.

### ☸ PREMIERE BORDEE

La première bordée de tir dans une bataille était souvent la plus efficace, car les canons étaient soigneusement préparés pour le tir avant que la dilatation des canons due à la chaleur change le combat.

Au début du jeu, placez une action de "rechargement de bordée" dans chaque case en bord de plateau, en même temps que le pion de

munitions choisie, pour rappel de la première bordée qui n'a pas encore fait feu.



La première fois que le navire tire une bordée, la cible prend un jeton de dégâts de plus pour trois pions (arrondi) qu'elle aurait dû prendre.

Ensuite, déplacez le pion action de "rechargement de bordée" sur les actions disponibles (ou tout simplement défaussez le pion si vous jouez avec les règles de base ou standard) pour rappel que le navire va maintenant tirer normalement à partir de ce sabord.

#### Exemple:

*Lorsque le HMS Terpsichore tire pour la première fois, il a une puissance de feu de 6 pour la première bordée au lieu d'une puissance de feu normale de 4.*

☸☸ Lorsque vous jouez avec les règles standard, calculez les effets de la règle de tir en enfilade et la règle du *premier tir* indépendamment.

#### Exemple:

*Le HMS Terpsichore (puissance de feu de 4) tire pour la première fois, et il fait un tir en enfilade par l'avant du navire ciblé. Deux autres pions de dégâts sont ajoutés pour la règle "premier Tir" (arrondi à 4/3), et deux autres pour la règle de "tir en enfilade" (arrondi à 4/3), pour une puissance totale de feu à 8.*

### ☸ VISEE RENFORCEE

Si cette règle optionnelle est utilisée, lorsqu'un navire tire avec une bordée, il doit tirer sur la cible la plus proche de ce côté (compte tenu des trois arcs de tir du navire). Les marques sur le dos de la règle de combat peuvent être utilisées pour déterminer la distance si nécessaire.

Si le navire le plus proche est un ami, la bordée ne peut faire feu.

### ☸☸ TIR A BOULET DOUBLE



Pendant la mise en place, ajoutez deux pions de munitions de "boulets double" (un pour chaque flanc) avec les types de munitions possibles dans le choix.

Quand un tir à boulets double est préparé, le chargement prend plus de temps: il est impossible de tirer dans le tour immédiatement après le rechargement, comme à l'habitude, mais dans le tour suivant (2 tours pour charger un double tir). Pour vous en souvenir, retournez le pion "boulets double" face visible dans la zone de stockage de munitions au cours du premier tour ou il est rechargé. Dans le tour suivant, le pion est déplacé normalement et retourné face cachée vers la case de bordée.

Si un navire tire un boulet double à la portée de la moitié de la règle (rouge, violet ou orange), la cible prend par deux fois les dommages (☐) (exemple, si la puissance de feu est de 3, il prend 3 dommages ET 3 dommages). Si le navire tire sur une plus longue distance, la cible ne prend pas de dommages.

### \*\*\* VISEE HAUTE

Si cette règle optionnelle est utilisée, un joueur peut décider de faire une visée haute pour infliger plus de dégâts aux mâts et aux voiles du navire ciblé, mais moins de dégâts à la coque.

Seul un joueur tirant avec des boulets (ou *boulets double* si cette règle optionnelle est en cours d'utilisation) peut décider de faire une visée haute.

Quand un joueur fait une visée haute il résoud son tir d'artillerie normalement, sauf pour les changements suivants.

 Tous les marqueurs de dommages qui ont un numéro souligné (soit ceux qui représentent une voie d'eau ou un dommage spécial au gouvernail ou 6 points de dégâts), et tous les pions dégâts d'équipage sans chiffres, sont placés dans le "0" de la case de dommages, et remplacés par la même quantité de pions dégâts. 

En outre, pour les effets des nouveaux marqueurs:

- Si le marqueur remplacé à l'origine était un dommage de voie d'eau, la cible subit aussi un endommagement des voiles.
- Si le marqueur remplacé à l'origine était un dommage au gouvernail, la cible subit aussi un dégât sur un mât.

Prenez le marqueur approprié pour les dommages spéciaux supplémentaires qui ont été ramassé.

#### VISEE HAUTE - EXEMPLE

La Courageuse tire une bordée à courte portée contre le HMS Terpsichore, et le joueur français décide de faire une visée haute. Trois marqueurs de dégâts sont tirés: l'un d'eux  est un dommage de 2 à l'équipage, un est un dommage d'équipage seul, et l'autre est un dégât par voie d'eau de 3.



Un dommage est infligés aux voiles en raison du pion voie d'eau, et un dégâts des voiles est pris par le Terpsichore.

Ensuite, les dégâts de l'équipage et les 3 voies d'eau sont remplacés par deux pions de dégâts.



Le total des dégâts infligés au Terpsichore est:



## ABORDAGE

### \*\* / \*\*\* L'ABORDAGE DANS LES REGLES DE BASE ET STANDARD

Lorsque les socles de deux navires ennemis sont en contact au début de la phase de planification, les joueurs doivent décider s'ils veulent ou non aborder le navire ennemi.

#### DECLARER UN ABORDAGE



Avant de planifier les cartes de manœuvre, chaque joueur doit prendre un pion d'action d'**aborder** et un pion d'action

**blanc** pour chaque navire concerné, afin de déterminer si les navires sont pris aux grappins et l'abordage possible.

Les joueurs choisissent secrètement l'un des deux pion et le place face cachée sur le plateau du navire.

Puis, les joueurs montrent le pion choisi.

- Si les deux pions sont blanc, aucun abordage n'a lieu et le tour se déroule normalement
- si les deux pions sont "abordage", un abordage a lieu. Les navires sont pris par les **grappins** et ne peuvent pas se déplacer. Placez un pion d'un type quelconque ou tout autre marque entre les deux navires pour rappel.

— Si l'un des pions est un "abordage" et l'autre un blanc, mélangez-les et piochez en un au hasard.

- a) Si le blanc est tiré, l'abordage n'a pas lieu et le tour se déroule normalement.
- b) Si l'abordage est tiré, celui-ci a lieu. Les navires sont accrochés avec des **grappins** et ne peuvent pas se déplacer. Placez un pion quelconque (ou toute autre marque à votre guise) entre les deux navires comme rappel de leur statut.

Lors d'un grappinage\*:

38

☘ Lorsque vous jouez avec les règles de base, les joueurs ne peuvent pas planifier une action de mouvement pour tout navire impliqué dans un abordage.

☘☘ Lorsque vous jouez avec les règles standard ou avancées, les cartes de manœuvre prévues sont défaussées sans autre effet. Les navires ne se déplaceront pas dans ce tour. Les joueurs doivent toujours normalement planifier les manœuvres pour le prochain tour, qui sera exécuté au cas où les lancers de grappin sont terminés.

### RÉSOUTRE L'ABORDAGE

L'abordage est résolu après que les tirs d'artillerie et de mousqueterie soient terminés. Si aucun des deux navires impliqués ne s'est rendu à cause de ces tirs, les joueurs exécutent une attaque d'abordage.

\*Lancer de grappins, ici pour accrocher le navire à aborder. Mot français, mais pas très élégant pour désigner cette action: agripper avec un grappin.

Chaque navire inflige un certain nombre de ☒ dégâts égal au fardage (charge) du navire.

Piochez les pions un par un, en prenant un pion pour chaque navire et en appliquant les effets des deux marqueurs en même temps.

Si un navire a un fardage plus élevé que l'autre, tous les pions restants sont piochés à la fin.

Dès qu'un navire se rend, l'abordage s'arrête: tous les marqueurs restants ne sont pas piochés.

### Exemple

*La Courageuse avec un fardage de 3 aborde le HMS Terpsichore qui a un fardage de 2.*

*Chacun des deux navires pioche un dégât. Si aucun navire ne se rend, d'autres marqueurs sont piochés. Si aucun navire n'abandonne, les deux navires piochent un second pion.*

*Si, après le deuxième pion, aucun des deux navires ne s'est rendu, la Courageuse inflige les dégâts du troisième marqueur contre le Terpsichore, puis l'abordage se termine pour ce tour.*

Un abordage ne peut pas se terminer par l'un des deux navires éliminant l'autre. Si les marqueurs piochés infligeaient le dernier dommages à l'équipage pour chacun d'eux (et les deux navires devaient se rendre), choisir au hasard un des deux navires qui fera reddition.

### FIN D'UN ABORDAGE

Si aucun navire ne se rend en raison de l'abordage, ils restent aux prises jusqu'au prochain tour.

Au début de la phase de planification du prochain tour, répétez la procédure pour voir si l'abordage continue ou non.

### ABORDAGES MULTIPLES

Si la base d'un navire est en contact avec plus d'un navire ennemi, le grappinage est déterminé indépendamment pour chaque paire de navires, en fonction de leur choix de pions.

Lorsque la base d'un navire est en contact avec plus d'un navire ennemi, les joueurs doivent d'abord secrètement décider pour chaque navire (comme expliqué ci-dessus), si ce navire tente d'agripper un adversaire en choisissant un pion approprié (abordage ou blanc). Même si un navire est en contact avec plusieurs navires ennemis, un seul pion est sélectionné.

Puis, chacun ayant choisi un pion d'abordage déclare quel navire ennemi il décide d'attaquer.



Les déclarations de grappinage commencent par le navire avec l'équipage le plus petit (utilisez le chiffre indiqué sur la carte de navire). En cas d'égalité, le navire avec le plus de pertes d'équipage se déclare d'abord. S'il y a toujours égalité, déterminez le au hasard.

Le grappinage est déterminée indépendamment pour chaque paire de navires, en fonction de leurs choix:

- Si les deux navires déclarent un lancer de grappins, ils seront donc aux prises.
- Si un navire déclare agripper un autre navire qui lui ne le fait pas, piochez un pion . Si celui-ci a un symbole de perte d'équipage, les deux navires sont agrippés. Si c'est un "0" le grappinage n'a pas lieu.
- Si aucun navire ne tente de saisir l'autre, aucun lancer de grappins n'a lieu.

Marquez chaque paire de navires attaqués en plaçant un pion ou marqueur quelconque entre eux.

Si un navire est aux prises avec plus d'un adversaire, les attaques d'abordage de tous les navires sont résolus ensemble.

Avant de piocher chaque pion, le navire aux prises avec des adversaires multiples doit déclarer une cible, puis un pion est pioché pour chaque navire en cause. Un navire ne peut infliger de dégâts qu'à l'adversaire choisi, mais il peut recevoir des dommages causés par plusieurs adversaires. Si nécessaire, les déclarations sont faites dans le même ordre qu'indiqué ci-dessus (le navire avec le plus petit équipage se déclare en premier).



## ABORDAGE, REGLES AVANCEES

Lorsque vous jouez avec les règles avancées, l'action d'aborder représente la préparation de l'arraisonnement du coté offensif ou défensif.

L'abordage entre deux navires au contact est déterminé et résolu comme indiqué ci-dessus, à l'exception de l'action d'abordage qui doit être planifiée comme toute autre action et se révèle en même temps que les autres actions.

Lancers de grappins et abordages sont résolus de la même manière que dans les règles de base et standard, avec les exceptions suivantes:

- Les tentatives de grappinages et d'abordage sont déterminées à la fin de la phase d'action, après que les actions soient révélées et sont influencées par le choix des actions (voir ci-dessous). L'attaque d'abordage est toujours résolue à la fin de la phase de combat.

- Seul un navire qui a planifié une action d'abordage peut déclarer un abordage. Il n'est pas obligatoire de le faire - par exemple, un navire peut planifier une action d'abordage, puis déclarer un pion blanc contre la tentative d'un adversaire.

- Si un navire réussit à agripper et à monter à bord d'un navire ennemi, et que l'adversaire ne dispose pas d'une action d'abordage prévue, le navire à l'abordage a un avantage sur son adversaire:

- Avant de commencer l'attaque d'abordage, le navire qui n'a pas choisi cette action reçoit un pion de dommages.

- Au cours de l'abordage, l'effet des pions de dommages piochés n'est pas simultané. Les dégâts infligés par chaque pion tiré par le navire qui a planifié l'action d'abordage sont d'abord appliqués, puis les dommages infligés par l'autre navire sont pris en compte.

### Exemple

*La Courageuse, avec un fardage de 3, aborde le HMS Terpsichore, qui a un fardage de 2. La Courageuse a prévue une action d'abordage, tandis que l'équipage du Terpsichore, qui est occupé à essayer d'éteindre un incendie à bord, ne l'a pas fait.*

*Tout d'abord, un dégât est infligé contre le Terpsichore. Puis, un pion est pioché pour la Courageuse et appliqué contre le Terpsichore. Le navire britannique ne se rend pas, donc un pion de dommages est également tiré et appliqué contre la Courageuse.*

*La Courageuse pioche alors un second pion de dommages: le dernier dommages d'équipage est infligé contre le Terpsichore qui se rend, il n'y aura donc pas plus de dégâts contre la Courageuse.*

## ABORDAGE ET ENCHEVÊTREMENT

Si la règle optionnelle d'*Enchevêtrement* est utilisée, résoudre d'abord les intrications, puis déclarez les arraisonnements. Il est possible que deux navires deviennent à la fois enchevêtrés (par le hasard) et attaqués par grappinage (par le choix d'au moins un navire). Dans ce cas, les navires doivent devenir à la fois démêlés et sans grappins avant de pouvoir se déplacer à nouveau.

## AUTRES REGLES

### ☼ NAVIRE AMIRAL

L'un des navires, pour chaque joueur, peut être désigné comme navire amiral, comme indiqué par le scénario ou par le choix des joueurs.

Si le navire amiral se rend, coule, explose, ou est de toute autre façon éliminé du jeu, tous les autres navires de cette faction prennent deux pions de dommages spéciaux d'équipage. Placez-les sur la piste des dommages d'équipage, ce qui représentera l'effet des pertes sur le moral de ceux-ci.

Tous les navires de la partie adverse suppriment un marqueur des dommages d'équipage de leurs cases de perte d'équipage (s'ils en ont) et le déplace vers le "0" des dommages, ce qui représentera ainsi l'amélioration de leur moral. Tout navire qui a tiré avec ses canons ou sa mousqueterie dans le tour en cours contre le navire amiral éliminé supprime deux marqueurs à la place.

Si le navire amiral sort de l'aire de jeu, les effets sont les mêmes, à moins que les règles du scénario ne disent le contraire.

### ☼☼☼ EXPLOSION DES MUNITIONS



Si un navire a un incendie à bord et qu'il a déjà reçu deux ou plus marqueurs de dégâts d'incendie, l'entrepôt des munitions (la Sainte Barbe) pourrait exploser.

Chaque fois que le navire se prend un nouveau marqueur de dégâts d'incendie au-delà du second, le joueur doit mélanger trois marqueurs d'incendie et un marqueur d'explosion ensemble et ensuite piocher au hasard l'un d'eux.

— Si un marqueur de dégâts d'incendie est tiré, appliquez les dégâts de feu normalement.

— Si un marqueur d'explosion est tiré, le feu atteint la Sainte Barbe et les munitions explosent. Le navire est éliminé.

Chaque navire en contact avec la base d'un navire qui explose peut être endommagé et prendre feu. Chaque navire en contact de base doit  piocher et appliquer un pion de dommages.

— Si le pion n'est pas un "0", en plus des dommages indiqués, un incendie débute sur le navire. Placez un marqueur incendie sur la case de dommages spéciaux, pour indiquer que le navire a désormais un incendie à bord.

— Si le  marqueur indique déjà un dommage spécial d'incendie, placez deux incendies sur la fiche dans la case dommages spéciaux au lieu d'un seul.

### ☼☼☼ NAUFRAGE D'UN NAVIRE



Si un navire a une voie d'eau et qu'il a déjà reçu deux ou plusieurs marqueurs de dégâts de voie d'eau, la coque pourrait s'alourdir et le navire peut rapidement couler.

Chaque fois que le navire prend un nouveau marqueur de dégâts de voie d'eau au-delà du second, le joueur doit mélanger trois marqueurs de dégâts d'eau et un marqueur de naufrage, puis piocher au hasard l'un d'eux.

— Si un pion de dégâts par l'eau est pioché, appliquez les dégâts d'eau normalement.

— Si un marqueur de naufrage est tiré, la coque cède et le navire coule. Le navire est éliminé.

### ☼☼☼ PROPAGATION D'INCENDIES

Si un navire tire une bordée contre un ennemi alors que leurs bases sont en contact, et qu'un feu prend à bord du navire ennemi en raison d'un dommage d'incendie qu'il a reçu, un incendie débute aussi à bord du navire qui a tiré.

Pour éviter la propagation du feu à leur propre navire, l'équipage peut alterner tirs aux canons avec lancer de seaux d'eau sur le navire ennemi. Pour représenter cela, le navire qui tire peut planifier une action d'extinction d'incendie, déclarant, lorsque l'action est révélée, qu'il exécute cette action sur le navire ennemi. Dans ce cas, si les dommages qu'il inflige à la cible indique un incendie, le feu ne démarre pas sur son navire.

Les incendies causés par d'autres navires qui tirent ou d'incendies déjà commencés dans les tours précédents sont ignorés pour l'usage de cette règle.

### ❁ REDDITION D'UN NAVIRE

Si cette règle optionnelle est utilisée, lorsqu'un navire se rend, il est pas retiré du jeu. La figurine reste sur la zone de jeu comme un obstacle à d'autres navires.

Le navire exécute les dernières manœuvres prévues normalement (le cas échéant), sans en prévoir de nouvelles. Ensuite, il s'arrête et il est considéré comme une **épave**. L'épave reste, sans bouger ou sans prendre aucune autre action pour le reste du jeu.

Les pions des dommages subits de la fiche de bord sont remélangés avec les pions dommages non utilisés du même type comme d'habitude.

**Remarque:** si les règles d'*abordage* sont utilisées, un navire abandonné ne peut pas être agrippé et abordé.

❁❁ Après qu'un navire se soit rendu, il inflige toujours des dommages de collision contre les navires amis lors du déplacement. Quand il devient une épave, il inflige des dégâts de collision autant pour les navires amis que les ennemis qui entrent en collision avec lui.

❁❁❁ Si un navire se rend à la suite de l'*explosion de ses munitions* ou avec les règles optionnelles de *nauffrage d'un navire* - ou s'il a une *voie d'eau* ou un *incendie à bord* quand il se rend - retirez la figurine du navire du jeu au lieu de le laisser sur la zone.

### ❁ CHANGEMENT DE DIRECTION DU VENT

Au cours d'une bataille, la direction ou la force du vent peuvent changer. Cette possibilité est expliquée par les règles de cette section.



La direction du vent au début du jeu peut être, soit indiquée par le scénario, soit d'un commun accord entre les joueurs, ou alors déterminée de façon aléatoire en utilisant les pions marqueurs de **direction du vent**.

Les joueurs placent la Rose des vents sur la table de jeu (alignée de sorte qu'elle soit parallèle au côté de la table), puis tournez la flèche du vent pour pointer vers la direction déterminée.



Mélangez tous les pions de **changement de direction** et placez-les ensemble dans une tasse opaque ou un sac, ou face cachée en pile.

### CHANGEMENT DE DIRECTION

Au début de la phase de planification, à chaque tour, piochez un pion de changement de direction du vent.

La direction du vent change seulement après que le vent ait tourné deux fois dans la même direction.

Regardez le pion de changement de direction du vent:

—



La première fois que le pion indique un changement de direction du vent, placez-le sur la Rose des vents.

La direction du vent ne change pas encore, mais pourrait changer par la suite.

—



Si le pion ne montre pas de symbole, le vent reste le même. Mélangez le pion avec ceux de changement de direction inutilisés. S'il y a un pion de changement de direction du vent sur la Rose des vents d'un tour précédent, celui-ci reste là.

—



Si un pion indiquant un changement de direction du vent est pioché, alors qu'un autre pion est déjà sur la Rose des vents, comparez les deux:

- Si les deux indiquent la *même* direction (dans le sens horaire ou anti-horaire), le vent change: Tournez la flèche de la Rose des vents de 45° dans le sens horaire (par exemple, du Nord vers le Nord-Est) ou anti-horaire (par exemple, du Nord à Nord Ouest).
- Si les deux pions indiquent des directions *opposées*, le vent ne change pas.

Dans les deux cas, mélangez les deux pions avec ceux de la pioche du changement de direction.

Si la direction du vent change, ceci influence le comportement des navires immédiatement lors la phase de mouvement du tour.

### Exemple

*Au début du jeu la direction du vent est à l'Ouest (W)*



*Durant le tour 1, un changement de direction dans le sens horaire est pioché. Il est placé sur la Rose des vents, mais celui-ci ne change pas*

*Au tour 2, un pion Blanc est tiré. Celui-ci est retourné dans le sac de pioche, le pion précédent reste sur la Rose des vents, et le vent ne change pas.*



*Au tour 2, un pion Blanc est tiré. Celui-ci est retourné dans le sac de pioche, le pion précédent reste sur la Rose des vents, et le vent ne change pas.*



*Pendant le tour 3, un second changement de direction dans le sens horaire est pioché. Le vent tourne vers le Nord-Ouest, alors les deux pions sont remis dans la pioche.*



*Si le marqueur pioché dans ce tour était à la place un changement dans le sens antihoraire, le vent ne changerait pas, et les deux pions seraient rejetés.*

### \*\*\* FORCE DU VENT VARIABLE

Lorsque vous jouez avec la règle de changement de direction du vent et avec les règles avancées, le vent peut avoir différentes forces, indiquée sur l'échelle des forces de la Rose des vents.

L'intensité du vent est normalement médium (voir la force du vent, ci-dessous) au début du jeu.

Un scénario peut indiquer une autre force initiale.

Lors de l'installation, placez le marqueur de force du vent sur l'emplacement central de l'échelle de la Rose des vents pour indiquer une force moyenne.

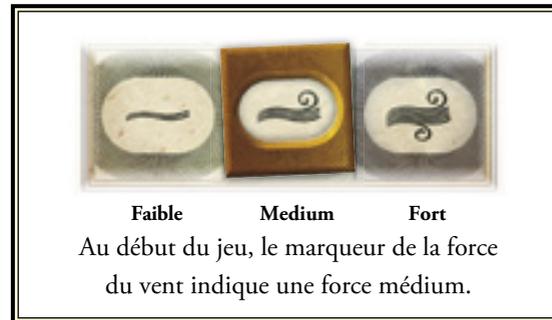


Ensuite, mélangez tous les pions de **changement de force** ensemble et placez-les dans une tasse opaque ou dans un sac, ou face cachée en tas.

### FORCE DU VENT

La position du marqueur de force sur la Rose des vents indique la force actuelle du vent:

- Si la force du vent est **faible** , le réglage de voile de tous les navires est considéré comme ayant un réglage inférieur. Chaque navire en



pleines voiles utilise la ligne de mouvement des voiles de bataille; chaque navire avec des voiles de combat utilise la ligne de mouvement des voiles de soutien; chaque navire avec des voiles de soutien est considéré ayant des voiles abimées.

- Si la force du vent est **medium** , les navires se déplacent normalement.
- Si la force du vent est **fort** , le réglage des voiles de tous les navires est considéré comme étant au mouvement supérieur. Chaque navire avec des voiles de soutien utilise la ligne de mouvement des voiles de bataille; chaque navire avec des voiles de combat utilise la ligne de mouvement des pleines voiles; chaque navire avec des voiles abimées est toujours considéré comme ayant des voiles abimées. Chaque navire en pleines voiles utilise encore la flèche de mouvement pleines voiles, mais chaque fois qu'il se déplace, le joueur doit piocher un pion de dommages.  Si celui-ci a un symbole de perte d'équipage, le navire subit des dégâts de voile. Si le compteur est un "0", rien ne se passe.

## CHANGEMENT DE FORCE

Au début de la phase de planification de chaque tour, piochez un pion de changement de force du vent. La force du vent peut changer, en fonction du pion qui est pris.

—  La première fois que le pion indique un changement de la force du vent (soit augmentation soit diminution), placez-le sur la Rose des vents.



La force du vent ne change pas encore, mais pourrait changer à l'avenir.

—   Si un pion est déjà sur la Rose des vents, et qu'un pion qui indique le changement de force

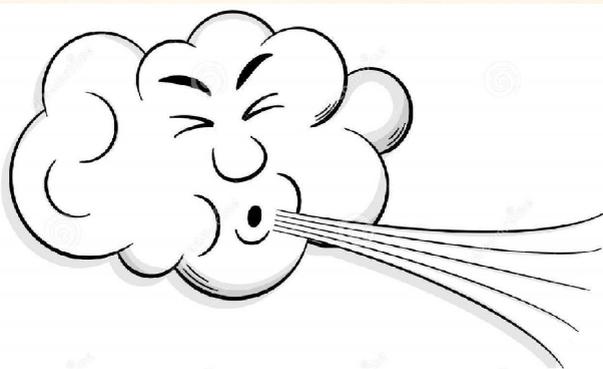
opposée est tiré, le vent ne change pas. Mélangez les deux pions sur la Rose des vents avec les pions de changement de force du vent inutilisés.

—  Si la force du vent piochée ne montre pas de symbole, il y a deux possibilités:

a) S'il n'y a pas de force du vent sur la Rose des vents, le vent reste le même. Mélangez le pion avec les autres pions de changement de force du vent inutilisés.

b) S'il y a un pion de changement de force sur la Rose des vents d'un tour précédent (Soit une augmentation ou une diminution), la force du vent change. Si la force diminue, déplacez le marqueur de la force du vent sur l'échelle d'un pas vers la *gauche* (de moyen à faible, ou de fort à moyen, si le vent est déjà à faible, la force ne change pas). Si la force *augmente*, déplacez le marqueur de la force du vent sur l'échelle d'un pas vers la *droite* (de faible à moyen, ou de moyen à fort, si le vent est déjà fort celui-ci ne change pas). Mélangez les deux pions de la Rose des vents avec les pions inutilisés.

Si la force du vent change, ceci influence le mouvement des navires immédiatement avec la phase de mouvement du tour actuel.



## ELEMENTS DE TERRAIN

Alors que de nombreuses batailles navales se sont passé sur la mer, très souvent, elles ont eu lieu près de la côte ou à proximité d'une île.

Les règles de cette section présentent les différents types d'éléments de terrain qui peuvent être placés sur le cadre de jeu pour rendre la bataille plus intéressante, ou pour recréer l'environnement d'un scénario spécifique.

Chaque élément de relief est défini par une forme cartonnée, indiquant la partie de la zone de jeu dans laquelle son effet est applicable.

Quelques éléments de terrain (petits récifs et îles) sont fournis dans cette boîte de base. Des éléments de terrain supplémentaires sont vendus séparément comme **Packs de terrain**.

43

### RECIFS



Un élément de terrain de type **récif** représente les rochers, les récifs coralliens et d'autres obstacles en dur qui émergent de l'eau ou sont immergés juste sous la surface.

Si, en raison de sa manœuvre choisie, un navire se déplaçait de telle sorte que, à la fin de son mouvement, sa base chevauche un élément de terrain de récif, le mouvement n'est pas exécuté de la manière habituelle.

Remettez le navire à sa position initiale, et déplacez le de la même manière que vous déplacerez un navire pour la résolution d'un chevauchement avec un autre navire. (voir page 12).

**Remarque:** Si nécessaire, en raison du risque de chevauchement avec un autre navire, résoudre ce mouvement avec la séquence de mouvements de chevauchement des navires (voir page 12).

Le mouvement du navire se termine dès que la base du navire en mouvement touche l'élément de récif. Le navire prend un certain nombre de pions dégâts égal à son fardage.

Si, en un seul tour, un navire prend plus de points de dégâts par les récifs que son fardage, il s'échoue. Un navire qui a échoué ne peut pas se déplacer à nouveau pour le reste du jeu (en jouant avec les règles standard et avancées, les cartes de manœuvre prévues sont rejetées). Si le navire a une voie d'eau (voir page 33), il ne prend plus de dégâts d'eau à cause de celle-ci.

☼☼☼ Quand un navire entre en collision avec un élément de récif, tous les symboles de dommages spéciaux (sauf voie d'eau et dégâts au gouvernail) sur les marqueurs de dégâts piochés à cause de la collision, sont ignorés - seul le nombre de dommages est appliqué.

Les récifs n'ont pas d'effets sur le combat.

## ☼ HAUTS FONDS

Un élément de terrain représentant, les bancs de sable et obstacles similaires qui, en raison des eaux peu profondes, sont un danger pour la navigation.



Si, en raison de sa manœuvre choisie, un navire se déplaçait de telle sorte que, à la fin du mouvement, sa base chevauche un élément de hauts fonds le navire s'échoue.

Un navire qui s'échoue ne peut pas se déplacer de nouveau pour le reste du jeu (en jouant avec les règles standard et avancées, toutes les cartes de manœuvre prévues sont rejetées).

Si le navire a une voie d'eau (voir page 33), il ne prend plus de dégâts d'eau à cause de celle-ci.

☼☼☼ Si la règle optionnelle de *nauffrage* (voir page 40) ou de *reddition* de navire (voir page 41) sont utilisées, les navires ne peuvent pas couler sur un haut fond.

Les hauts fonds n'ont pas d'effets sur le combat

**Remarque:** Ces éléments de terrain ne sont pas inclus dans cette série, mais dans les **packs de terrains**.

## ☼ ILES ET CÔTES

Un scénario peut indiquer la présence de côtes ou d'îles.



Les éléments de terrain côtiers sont conçus pour être placés au bord de la zone de jeu et /ou adjacent à un autre élément de la côte.



Les îles sont conçues pour être entourées par l'eau de tous les côtés. À part cette différence dans la conception, les côtes et les îles utilisent les mêmes règles.

**Remarque:** Les éléments de terrain côtier ne sont pas inclus dans cette série, mais dans les **packs de terrains**.

## EFFETS SUR LE MOUVEMENT

Les scénarios indiquent si un élément de côte (ou d'île) comporte un littoral **de sable**, **de rocher** ou **aucun d'eux**. Le scénario peut également indiquer la *distance* de la côte ou il est dangereux de naviguer:

- Égale à la largeur de la règle
- Égale à la partie rouge/violet de la règle
- Aucune

Si, en raison de sa manœuvre choisie, un navire se déplaçait de telle sorte que, à la fin du mouvement, sa base est trop près de la côte (plus près que la distance indiquée), il peut alors subir des dégâts ou s'échouer.

- Si une partie de la base du navire se trouve à la distance indiquée d'une côte sablonneuse, la traiter comme si elle était sur un haut fond.
- Si une partie de la base du navire se trouve à la distance indiquée d'une côte rocheuse ou d'une île, la traiter comme si elle était sur un récif.



La ligne de visée est bloquée pour l'arc de tir central, mais pas de l'arc de tir avant.

— Si les deux conditions ci-dessus s'appliquent, (par exemple, parce qu'un navire termine son mouvement entre une côte de sable et une île rocheuse), appliquez les deux effets.

- Si une partie de la base du navire touche un élément de côte ou d'une île, la traiter comme chevauchant un récif, mais le navire reçoit deux fois plus de jetons de dégâts que son fardage et celui-ci fonctionne toujours comme échoué, peu importe combien de points de dommages il faut.



La ligne de visée est complètement bloquée par la péninsule, de sorte que le navire ne peut pas attaquer.

Un élément de côte ou d'île peut être désigné comme un étang **un port** ou être considéré comme sûr pour la navigation pour d'autres raisons. Dans ce cas, les règles ci-dessus ne sont pas applicables, et le navire peut se rapprocher de l'élément dangereux sans effets. Toutefois, si le navire chevauche l'élément de terrain, il prend les dommages et s'échoue.

### EFFETS SUR LE COMBAT

La présence d'une côte ou d'une île bloque la ligne de vue.

Un navire ne peut pas tirer à *travers* des éléments de terrain, si la ligne de vue pour tous les arcs de tirs sont bloqués.



La ligne de vue traverse la péninsule - le navire ne peut pas tirer contre le bâtiment de l'île.

Lors du tir vers, ou d'un élément de la côte ou d'une île, et que la ligne de vue n'est pas bloquée par des parties de l'élément lui-même - un navire peut tirer sur toute cible sur un élément de terrain, à moins qu'il y ait un élément différent entre-deux (ou alors il y a un autre navire qui bloque la ligne de vue).

Les navires et les batteries côtières en mer et sur terre peuvent tirer sur chacune, donc aussi les batteries qui sont sur la même côte. La seule exception est qu'il est interdit de tirer si la règle utilisée pour mesurer la distance traverse la mer, puis la terre, puis de nouveau la mer. S'il est impossible d'atteindre une

partie de la cible, en restant dans l'arc de tir et sans utiliser la séquence mer-terre-mer, l'objectif est bloqué et le navire doit choisir une autre cible, s'il y en a une à disposition.

## ❁ BATTERIES CÔTIÈRES

Un élément de terrain, de côte ou d'île peut comporter une **batterie côtière** indiquée par la présence d'un ou plusieurs points rouges et un ou plusieurs arcs de tirs à partir de ceux-ci.



### EXPLICATION DE LA FICHE BATTERIE

- |   |   |
|---|---|
| <b>1</b> Niveau de Fortification  | <b>6</b> Case Pions "0" / Dommages Spéciaux ❁❁❁ |
| <b>2</b> Ligne du haut: puissance de feu /<br>Piste des dégâts de batterie.             | <b>7</b> Case des Canons                        |
| <b>3</b> Puissance de feu d'Artillerie  | <b>8</b> Stockage des Munitions                 |
| <b>4</b> Nombre d'action équipage ❁❁❁   | <b>9</b> Actions Planifiées ❁❁❁                 |
| <b>5</b> Ligne du haut: puissance de feu Mousqueterie /<br>Piste des dégâts d'équipage. | <b>10</b> Actions Inutilisées ❁❁❁               |



Chaque batterie a des caractéristiques différentes, indiquées par **sa fiche de batterie**.

La rangée supérieure de la fiche est la **piste des dommages** de batterie et fonctionne de la même façon que la piste de dommages d'une fiche de navire. Cette piste indique la puissance de feu pour tous ses arcs de tir. La capacité de dégâts de chaque case est basée sur le **Niveau de fortification** ❁ de la batterie, qui suit des règles similaires au fardage d'un navire.

La rangée du bas de la fiche de batterie est la piste des **dommages d'équipe**, et fonctionne de façon similaire à la piste des dommages d'équipage d'une fiche de navire.

Une batterie côtière ne se déplace pas et ne tourne jamais, donc une planification n'est jamais nécessaire (sauf les actions de planification lors de parties avec les *règles avancées*, voir page 48).

**Remarque:** Les batteries côtières ne sont pas inclus dans la boîte de base, mais se trouvent dans les **packs de terrain**.

### BATTERIES EN COMBAT

Au combat, les batteries côtières suivent des règles semblables aux navires: elles tirent, rechargent et reçoivent des dommages exactement de la même manière.

La case vide à gauche dans la rangée supérieure de la fiche de batterie (avec le symbole "Canon") indique la puissance de feu de cette batterie. Il y a autant de chiffre dans la case qu'il y a d'arcs de tirs pour cette batterie.

Une batterie est traitée d'une manière similaire à l'un des sabord de navire.

- Une batterie peut avoir un ou plusieurs arcs de tir, chacun est indiqué par un point rouge et deux lignes blanches en bordure d'un angle de couleur.
- Une batterie peut tirer sur une seule cible à chaque tour.
- La ligne de vue de la batterie est déterminée de la même manière que pour les navires. Elle peut être bloquée par un navire, ou par un élément intermédiaire du relief, différent de l'élément où se trouve la batterie.



- Si la cible peut être ciblée sur plus d'un arc de tir, le joueur peut choisir quel arc il utilise (au cas où ils ont une puissance de feu différente).
- Comme la batterie n'a pas de base comme un navire, les portées de combat sont toujours mesurées depuis et vers le point rouge. Si la base d'une cible est atteinte par la partie rouge/violet de la règle de combat à partir de l'un des points rouges, la batterie peut également attaquer avec de la **mousqueterie**.

☛☛ Lors de l'utilisation des règles standard, une batterie inflige des dégâts contre un navire quand au moins l'un de ses arcs de tir remplit les conditions requises de tir en enfilade.

☛☛☛ Lors de l'utilisation des règles avancées, les batteries ignorent tous les dommages spéciaux, à l'exception de ceux d'équipage et d'incendie (si la règle optionnelle d'*explosion des munitions* de la page 40 est utilisée, elle s'applique aux batteries ainsi qu'aux navires).

Il est possible pour une batterie de faire feu sur une cible ennemie sur une côte (une telle situation peut se produire, par exemple, dans un scénario simulant un siège). Dans ce cas, la ligne de vue n'est bloquée que par un élément de terrain différent de celui de l'attaquant et de l'élément de la cible (ou par un navire intervenant).

### ELIMINATION D'UNE BATTERIE

Si, à tout moment, toutes les cases de la piste des dommages de batterie sont recouvertes par un pion, la batterie est **détruite**. Si toutes les cases de la piste des dommages d'équipage sont recouvertes par un pion, la batterie se **rend**. Dans les deux cas, l'effet est le même, la batterie est éliminée de la partie. (Le scénario peut indiquer différents effets pour les conditions de victoire).

Quand une batterie est éliminée, tous les pions marqueurs de dommages, y compris les "0", sont remélangés ainsi que les pions dommages non utilisés du même type.

Rappelez-vous, que les dommages sont résolus simultanément. Une batterie éliminée est encore capable de tirer dans la phase dans laquelle elle est détruite ou se rend.

## ☼☼☼ ACTIONS D'UNE BATTERIE

Le joueur contrôlant une batterie doit planifier des actions pour elle comme il le fait pour un navire, mais le choix des actions est limité.



Tirer avec les canons



Recharger les canons



Tirs de mousquets

Extinction  
d'incendieRéparation  
de dégâts

Les effets de chaque action sont similaires à une action équivalente d'un navire (voir pages 29-31), sauf que la *réparation des dommages* répare seulement des dégâts normaux.



## REGLES POUR LE JEU EN SOLITAIRE

Historiquement, plusieurs batailles ont été livrées contre des flottes dans les ports et des navires à l'ancre. Un scénario adapté pour le jeu de solitaire peut utiliser un ou plusieurs navires ennemis à l'ancre comme cibles actives.

Un scénario en solitaire peut également impliquer un ou plusieurs navires ennemis se déplaçant à travers la table d'une manière aléatoire, tandis que le joueur déplace les navires envoyés pour les arrêter.

Par exemple, les navires ennemis entrent d'un côté de la table. Leur but est de sortir du côté opposé de la table en vous fuyant. Vous pouvez entrer en jeu à leur poursuite, ou d'un autre point de la table pour les intercepter.

### MOUVEMENT AUTOMATIQUE

Pour chaque navire qui se déplace au hasard, préparez sa manœuvre en sélectionnant les cartes avec un niveau de virement entre 3 et 7, et mélangez-les. Remettre les cartes retirées dans la boîte elles ne seront pas utilisées dans le jeu.

Au cours de la phase de mouvement, prendre la carte du dessus de la pile de chaque navire en mouvement, au hasard. Les cartes de manœuvre utilisées sont placées dans une pile de défausse pour chaque navire, à côté de sa pile de manœuvre.

Chaque fois que la pile de défausse contient un glissement (une manœuvre avec un virement de 5 qui n'est pas une ligne droite) à droite et un glissement vers la gauche, mélangez les deux cartes dans le paquet de manœuvre, ainsi que les lignes droites. S'il y a un troisième glissement ou s'il y a des virages dans la pile de défausse, laissez-les dans la pile de défausse.

Chaque fois que la pile de défausse contient un virage vers la droite et un vers la gauche, dont les valeurs sont exactement égales à 10, mélangez-les dans la pile de manœuvre ainsi que les déplacements en lignes droite, en laissant les glissades dans la pile de défausse. S'il y a d'autres virages dans la pile de défausse, laissez les y.

☼☼ / ☼☼☼ Lorsque vous jouez avec les règles standard ou avancées, les navires se déplaçant de manière aléatoire, ne prévoyez pas leurs mouvements d'un tour à l'avance.

### COMBAT ET ACTIONS

Lorsque vous jouez avec les règles de base ou standard, les navires non contrôlés par le joueur font feu en utilisant les règles suivantes:

Ils tirent une bordée à chaque fois qu'ils sont chargés et avec une cible à portée. Ils rechargent immédiatement et dès que possible, en utilisant les règles normales.

Si plusieurs cibles sont disponibles, ils choisissent toujours la cible selon la règle de *visée renforcée* (voir page 36).

## MOUVEMENT AUTOMATIQUE - EXEMPLE

1) Le HMS Défense navigue avec un mouvement automatique.

Les cartes suivantes sont piochées dans les 5 premiers tours et forment la pile de défausse:



2) À ce stade, le "6" et le "4" (pour un total de 10) doit être remis dans la pile de manœuvre ainsi que le "5." La pile de défausse devient:



3) Si, dans le prochain tour, un glissement à gauche est pioché, ces deux cartes seraient remises dans la pile de manœuvre, et le "7" resterait dans la pile de défausse.

Si la règle de *feu à volonté* est utilisée, ils tirent si une cible est disponible et rechargent seulement si aucune cible n'est disponible.

☸☸ Lorsque vous jouez avec les règles standard ou avancées, les navires non contrôlés par le joueur vont tirer en utilisant les règles suivantes:

— Ils ne choisissent pas le type de munitions lorsque les armes sont chargées. Si une bordée tire dans la partie rouge/violet de la règle, la cible subit des dégâts ☐. S'ils tirent sur une distance plus longue, mais dans la première moitié de la règle, la cible subit des dégâts ☐. Si la distance est plus longue, mais dans la règle, la cible subit des dégâts ☐.

49

☸☸☸ Lorsque vous jouez avec les règles avancées, les actions d'un navire sont choisies suivant ces priorités jusqu'à ce que le nombre d'actions disponibles soit atteint, ou toutes les possibilités épuisées.

- 1) Tir de mousqueterie, s'il y a une cible à portée.
- 2) Éteindre le feu, s'il y en a un.
- 3) Réparer une voie d'eau, s'il y en a une.
- 4) Tirer une bordée, si elle est chargée et s'il y a une cible à portée (même déchargé, si la règle de *feu à volonté* est utilisée).
- 5) Recharger une bordée, si elle est déchargée.
- 6) Réparer les dommages, dans cet ordre:

- a) Les points de dégâts, si au moins une zone de dommages est complètement remplie par des dégâts réparables et que l'action n'a pas été utilisée dans cette partie par ce navire.
- b) Un mât endommagé, si l'un est cassé et n'a pas été réparé avant.
- c) Un gouvernail endommagé, s'il est brisé.

### BATTERIES CÔTIÈRES DANS DES SCÉNARIOS EN SOLITAIRE

Les batteries côtières sont parfaitement appropriées pour une utilisation dans des scénarios solitaire, dans lequel le joueur manœuvre un ou plusieurs navires contre des batteries côtières qui tirent sur les navires de manière automatique.

50

Les batteries côtières ne se déplacent pas. Au combat, elles sont traitées de la même façon que les navires non contrôlés par le joueur, à l'exception, -en jouant avec les règles avancées-, que leurs priorités d'action sont différentes:

- 1) Éteindre un incendie, s'il en y a un.
- 2) Faire feu avec les canons, s'ils sont chargés et s'il y a une cible à portée ( même déchargés, si la règle de *tir à volonté* est utilisée).
- 3) Tir de mousqueterie, s'il y a une cible à portée.
- 4) Recharger les canons, s'ils sont déchargés.
- 5) Réparer les dommages, si au moins une zone de dommages est complètement remplie par des dommages réparables et que l'action n'a pas été utilisée dans cette partie pour cette batterie.

# SCENARIOS

## SCÉNARIOS PRÊTS-À-JOUER

Les pages suivantes présentent plusieurs situations différentes de scénarios, vous pouvez jouer en utilisant les modèles de navires inclus dans cette boîte et avec ceux qui sont disponibles sous forme de packs de navires en complément.

Les longueurs et largeurs données dans la description sont suggérées au minimum pour l'aire de jeu, mais vous pouvez toujours adapter la surface de jeu à la taille de la table à votre disposition.

En alternative, si vous utilisez les tapis de jeu officiels de *Sails of Glory*, chaque scénario indique combien de tapis il faut utiliser.

Lorsque des éléments de terrain sont utilisés dans un scénario, par exemple, leur placement est représenté.

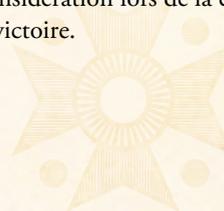
Chaque scénario indique également quelles règles supplémentaires sont nécessaires. D'autres règles optionnelles peuvent être ajoutées si tous les joueurs sont d'accord pour le faire avant le début de la partie.

## INVENTER DE NOUVEAUX SCENARIOS

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec le jeu, vous pouvez inventer vos propres scénarios, en utilisant ceux présentés ici comme exemples. Si vous possédez plusieurs ensembles et Packs de navire, vous pouvez concevoir des situations de jeu bien plus riches.

Pour créer un scénario équilibré, vous pouvez utiliser les règles de tournoi et le système de points téléchargeables et disponibles gratuitement sur le site [www.aresgames.eu](http://www.aresgames.eu).

Vous pouvez également créer un scénario déséquilibré. Dans ce cas, vous devez prendre l'inégalité de la situation en considération lors de la conception des conditions de victoire.



# ENEMY IN SIGHT!

(Ennemis en vue)

DEUX PETITES FLOTTES S'ATTAQUENT  
MUTUELLEMENT SUR UNE MER OUVERTE

## 🇫🇷 COTE FRANÇAIS



## 🇬🇧 COTE ANGLAIS

**Joueurs: 2-4**, répartis uniformément dans deux équipes.

Avec 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un côté, et chacun des adversaires prend un navire du côté opposé.

**Surface de jeu:** longueur: 90 cm (≈36 in.), Largeur: 90 cm. (≈36 in.) Ou un tapis de jeu. côté français opposé au côté britannique.

**Joueur français (s):** la Courageuse et Le Généreux, à distance d'une demi-réglette du côté français.

**Joueur (s) britannique:** le HMS Terpsichore et le HMS Défence, à distance d'une demi-réglette du côté britannique.

**Règles supplémentaires nécessaires:** aucune.

**Conditions de victoire:** le gagnant est celui avec les navires en jeu quand tout les navires ennemis sortent de l'aire de jeu ou se sont rendus.

### Variantes:

- Vous pouvez varier les positions de départ. Par exemple, placer les équipes sur les côtés adjacents ou placer un navire de chaque joueur sur le même côté de la table.
- Vous pouvez remplacer un ou plusieurs navires avec celui sur le verso de la carte de navire.
- Vous pouvez ajouter un ou plusieurs navires de chaque côté, tant que les forces des navires sont équilibrés (par exemple, l'ajout d'un 74-canon de ligne des deux côtés).
- Vous pouvez décider que les navires français ont un *manque de formation* (voir page 34), et que le vent vient du côté français.

# IN SHALLOW WATERS

(Sur les hauts fond)

LE COMBAT EST ENGAGÉ PRES DE LA COTE,  
PROCHE DE RÉCIFS DANGEREUX

## 🇫🇷 COTE FRANÇAIS



## 🇬🇧 COTE ANGLAIS

52

**Joueurs:** 2-4, répartis uniformément dans deux équipes. Avec 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un côté, et chacun des adversaires prend un navire du côté opposé.

**Surface de jeu:** longueur: 90 cm (≈36 in.), Largeur: 90 cm. (≈36 in.) Ou un tapis de jeu.

Tout d'abord, placez une île au centre de la table. Considérez cette île ayant une côte rocheuse dangereuse dans la largeur d'une règle.

Ensuite, les joueurs alternent en plaçant un récif chacun à au moins la moitié d'une règle de tout autre récif ou de l'île, jusqu'à ce que six récifs soient placés.

Enfin, déterminez de façon aléatoire quel côté de la table est britannique et quel (différent) côté est français. Si les deux parties sont opposés, le vent vient de la droite du joueur britannique. S'ils ne sont pas en face, déterminez au hasard si le vent vient du côté britannique ou du côté français.

**Joueur français (s):** l'Unité et l'Aquilon, à distance d'une demi-réglette du côté français.

**Joueur (s) britannique:** le HMS Méléagre et le HMS Vanguard, à distance d'une demi-réglette du côté britannique.

**Règles supplémentaires nécessaires:** récifs, côtes et îles.

**Conditions de victoire:** le gagnant est le côté avec ses navires en jeu lorsque tous les navires ennemis sortent de l'aire de jeu ou se sont rendu.

Si les navires des deux côté s'échouent et que l'objectif devient impossible à atteindre, le gagnant est le joueur avec plus de navires survivants, ou avec un navire de ligne survivant, si le navire survivant de l'adversaire est une frégate. Si un navire survit de chaque côté, et ils sont de la même classe, le jeu est un match nul.

**Variantes:** même chose que pour *Enemy In Sight!* (page 51).

# FORCE THE BLOCKADE

(Forcez le blocus)

DEUX NAVIRES TENTENT DE FORCER  
LE BLOCUS POUR ATTEINDRE LE PORT

## FR COTE FRANÇAIS



## GB COTE ANGLAIS

**Joueurs:** 1-4. Si 2 ou 4 joueurs, les diviser en deux équipes. Avec 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un côté, et chacun des adversaires prend un navire du côté opposé. Pour le jeu en solitaire, voir Variantes, ci-dessous.

**Surface de jeu:** longueur: 120 cm (≈48 in), largeur: 90 cm (≈36 in.) Ou deux tapis de jeu. La partie britannique est l'un des deux petits côtés de la table, les français sont du côté opposé. Le vent vient de la droite du côté britannique.

**Joueur français (s):** la Courageuse et le Généreux sont placés en premier, à distance d'une demi-réglette du côté britannique et au moins une longueur de règle des deux côtés adjacents.

**Joueur (s) britannique:** le HMS Terpsichore et le HMS Défence sont placés ensuite, à distance d'une demi-réglette du centre de la table.

**Règles supplémentaires nécessaires:** aucune.

**Conditions de victoire:** la victoire est française si ses deux navires sont sortis du côté français. La victoire est britannique si au moins l'un des navires français est éliminé ou sort du mauvais côté.

### Variantes:

— Echangez les côtés: les britanniques commencent à partir du côté français et doivent traverser la table sans pertes, alors que le français débute au centre de la table et doit les arrêter.

— Jouez le jeu à deux reprises, en échangeant les côtés. Le gagnant est le joueur qui, dans le rôle du fuyard sort le plus de navires de la table de son côté. Si c'est une égalité, le gagnant est celui avec les zones de dommages les moins touchés au total (coque et équipage) à bord des navires sorti hors de la table lorsque leur rôle est de fuir. Si c'est toujours une égalité, le gagnant est celui qui a coulé le plus de navires. Si c'est toujours une égalité, le gagnant est celui qui a infligé le plus de zones de dommages à l'ennemi.

**Variante solo:** les navires français se déplacent avec un mouvement automatique (voir page 48). Ils commencent avec la poupe du navire contre le côté britannique, l'avant vers le côté français, à une règle de la distance les uns des autres au centre de la partie britannique de la table.

# AGAINST THE OUTPOST

(Attaque d'un avant-poste)

UNE PETITE ESCADRE BRITANNIQUE  
EST ENVOYÉE POUR IMPOSER UNE REDDITION  
A UN AVANT-POSTE ENNEMI

54

## 🇫🇷 COTE FRANÇAIS



## 🇬🇧 COTE ANGLAIS

**Joueurs:** 2-4, répartis uniformément dans deux équipes. Avec 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un côté, et chacun des adversaires prend un navire du côté opposé.

**Surface de jeu:** longueur: 120 cm (≈48 in), largeur: 90 cm (≈36 in.) Ou deux tapis de jeu. Le côté britannique est l'un des deux petits côtés de la table, le côté français est l'opposé. Le vent vient de la droite du côté britannique.

**Joueur (s) français:** le joueur français place une île ((celle de l'image), à une demi règle de distance du côté français et au moins une règle de deux côtés adjacents. Considérez l'île comme une côte rocheuse, dangereuse dans la largeur d'une règle.



Puis il place deux récifs, à distance d'une demi-règle de l'île, et au moins la distance d'une demi-règle de l'autre sur les côtés de la table. La Courageuse et le Généreux sont placés après les navires britanniques, à une demi-règle du centre de la table.

**Joueur (s) britannique:** le HMS Terpsichore et le HMS Défence sont placés après la mise en place de l'île et des récifs, mais avant les navires français, tous à distance d'une demi-règle du côté britannique.

**Règles supplémentaires nécessaires:** récifs, îles.

**Règles spéciales:** les Britanniques peuvent tirer sur le bâtiment en brun sur l'île en visant une partie quelconque de celui-ci. Le bâtiment abandonne s'il subit 8 points de dégâts, 4 dommages d'équipage ou si la flotte française est vaincue (les deux navires français se rendent ou quittent la table de jeu alors qu'il y a encore des navires britanniques présents), à moins que tous les navires britanniques restants s'échouent.

**Conditions de victoire:** le jeu se termine lorsque tous les navires britanniques se rendent ou s'échouent, ou lorsque le bâtiment se rend et que les deux navires français font reddition ou s'échouent. Le joueur britannique score 8 points si le bâtiment se rend; 4 points si le bâtiment est endommagé d'au moins 1 point de dégât ou 1 dommages d'équipage, mais qu'il ne s'est pas rendu, - 4 points si le bâtiment est en bon état à la fin de la bataille. Chaque joueur a également un score de 5 points pour chaque frégate ennemie qui se sont rendues ou qui sont sorties de la table de jeu; 9 points pour chaque navire de ligne ennemi

qui se sont rendu ou sorti de la table; 3 points pour chaque frégate ennemie échouée, et 5 points pour chaque navire de ligne ennemi échoué. les navires britanniques peuvent sortir du côté britannique de la table sans pénalité si le bâtiment de l'île s'est rendu. Le joueur avec le plus de points gagne.

**Variantes:**

— Jouez le jeu à deux reprises en échangeant les côtés. Le gagnant est le joueur qui marque le plus de points au total.

— Le joueur britannique pose une autre île avec une côte rocheuse à une distance d'une demi-réglette du côté britannique et au moins une règle des deux côtés adjacents; puis deux autres récifs à distance d'une demi-règle de l'île, et au moins une demi-réglette de la distance de chaque et sur les côtés de la table (voir image à droite). Les deux joueurs commencent avec leurs navires à une règle de distance de leur côté. Les deux parties ont un bâtiment ennemi qu'ils doivent forcer à se rendre et marquer des points en conséquence. Les navires quittant la table donnent des points à l'ennemi.

 COTE FRANÇAIS



 COTE ANGLAIS



# SUPPLIES ARE COMING

(Le ravitaillement arrive)

UN NAVIRE FRANÇAIS DE LIGNE ESCORTE  
UNE FREGATE RAVITAILLANT UNE ÎLE  
ASSIEGE

56

🇫🇷 COTE FRANÇAIS



🇬🇧 COTE ANGLAIS

**Joueurs:** 2-4, répartis uniformément dans deux équipes. Avec 3 joueurs, un joueur contrôle les deux navires d'un côté, et chacun des adversaires prend un navire du côté opposé.

**Surface de jeu:** longueur: 120 cm (≈48 in), largeur: 90 cm (≈36 in.) Ou deux tapis de jeu. Le côté britannique est l'un des deux petits côtés de la table, le côté français est l'opposé. Le vent vient de la droite du côté britannique.

**Joueur français (s):** la Courageuse et le Généreux sont placés d'abord à distance d'une demi-réglette du côté britannique et à au moins une règle des deux côtés adjacents. Le joueur français place une île à une distance d'une demi-réglette du côté français de la table, puis trois récifs à une distance d'une demi-réglette de l'île et au moins une demi-réglette de distance les uns des autres et des côtés de la table. L'île est considéré comme un port.

**Joueur (s) britannique:** le HMS Terpichore et le HMS Défence sont placés après les navires français, à une distance d'une demi-réglette du centre de la table.

**Règles supplémentaires nécessaires:** règles avancées, récifs, îles.

**Conditions de victoire:** le jeu se termine lorsque tous les navires de chaque côté se sont rendu ou sont échoués. Le français score 2 points pour chaque tour où la Courageuse se tient toujours avec des voiles abimées au sein de la partie rouge/violet de la règle, à partir du bord de l'île, et jusqu'à un maximum de 6 points. Si le joueur français marque 6 points de cette façon, ses navires peuvent sortir du côté français de la table sans pénalité. Si les Français ne marquent pas de points de cette manière, le joueur britannique marque 3 points. Chaque joueur a également un score de 5 points pour chaque frégate ennemie qui s'est rendu ou qui est sorti de la table; 9 points pour chaque navire ennemi de ligne qui s'est rendu ou sorti de la table, 3 points pour chaque frégate ennemie échouée et 5 pour chaque navire ennemi de ligne échoué. Le joueur avec le plus de points gagne.

**Variantes:** jouer le jeu à deux reprises en échangeant les côtés. Le joueur avec le plus de points gagne.

# SITTING DUCKS (SCENARIO SOLITAIRE)

DEUX NAVIRES  
ATTAQUENT DEUX  
NAVIRE A L'ANCRE

## FR COTE FRANÇAIS



**Joueurs:** 1

**Surface de jeu:** longueur: 90 cm (≈36 in.),  
Largeur: 90 cm. (≈36 in.) Ou un tapis de jeu. Deux îles et trois récifs comme indiqué. Le vent vient de la droite du côté français. Les îles ont un littoral rocheux, dangereux dans la largeur d'une règle.

**Joueur français:** l'Unité et l'Aquilon à une demi-réglette du côté français.

**Joueur britannique (automatique):** le HMS Terpsichore et le HMS Défence, ancrés comme indiqué.

**Règles supplémentaires nécessaires:** récifs, îles, règles de jeu pour solitaire. Les navires ancrés sont tout simplement des navires qui ne se déplacent pas.

**Conditions de victoire:** le joueur français gagne si aucun de ses navires n'est échoué, les deux navires britanniques sont éliminés et les deux navires français ont seulement la moitié des cases de dégâts remplies à la fin de la partie.

**Variantes:**

- Vous pouvez remplacer un ou plusieurs navires avec celui sur le verso de la même carte de navire.
- Echangez les côtés et les positions des navires. Le joueur contrôle les navires britanniques placés à une distance d'une demi-réglette de la partie supérieure de la zone de jeu. les navires britanniques attaquent. Les navires français sont à l'ancre et jouent en automatique.



# RÉSUMÉ DES PIONS MARQUEURS, JETONS ET COMPTEURS

58

## PIONS DOMMAGES



Pions de dégâts A (90)



Pions de dégâts B (90)



Pions de dégâts C (60)



Pions de dégâts D (60)



Pions de dégâts E (90)

## PIONS DOMMAGES SPECIAUX



Dommages Spéciaux (Verso)



Dommage d'équipage (39)



Incendie/Dégât d'incendie (16)



Eau/Voie d'eau (13)



Voile Endommagée (12)



Coulé (2)



Explosion (2)



Enchevêtrement (5)



Gouvernail Endommagé (6)



Mât Brisé (8)

## MARQUEURS VENT



Direction du Vent (Verso)



Direction du Vent (8)



Changement de Direction du Vent (Verso)



Changement Direction du Vent en sens Horaire (3)



Changement Direction du Vent en sens Anti-Horaire (3)



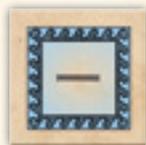
Direction du Vent Inchangée (4)



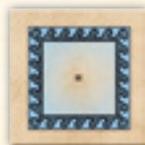
Force du Vent (Verso)



Augmentation de la Force du Vent (1)



Diminution de la Force du Vent (1)



Force du Vent Inchangée (3)

**PIONS DES  
MUNITIONS**



**Munitions  
(Verso)**



**Boulets  
(8)**



**Boulets  
Enchainés (8)**



**Mitrailles  
(8)**



**Boulets Double  
(8)**

**PIONS  
ACTIONS  
DE TIRS**



**Action  
(Verso)**



**Chargement  
Canons Babord  
(4)**



**Chargement  
Canons Tribord  
(4)**



**Tirs de  
Mousquets  
(4)**



**Tirs Canons  
Babord  
(4)**



**Tirs Canons  
Tribord  
(4)**

**AUTRES  
PIONS  
ACTIONS**



**Action  
(Verso)**



**Réduire Voiles  
(4)**



**Augmenter  
Voiles (4)**



**Réparer Dégâts  
(4)**



**Extinction  
d'Incendie (4)**



**Pomper l'Eau  
(4)**



**Abordage  
(4)**



**Pion Marqueur  
Blanc (4)**



**Rhum  
(4)**

# EXPANSIONS DU JEU

Vous pouvez agrandir votre jeu en ajoutant plus de navires, ils sont disponibles à l'achat sous forme de packs de navires. Pour jouer avec plus de quatre navires en même temps vous avez besoin de l'accessoire Tapis de jeu pour les navires.

60



SGN101A (British Frigate)  
HMS Concorde 1783 / HMS Unite 1796



SGN101B (French Frigate)  
Hermione 1779 / L'Inconstante 1786



SGN102A (British Ship of the Line)  
HMS Impetueux 1796 / HMS Spartiate 1798



SGN102B (French Ship of the Line)  
Commerce de Bordeaux 1785 / Duguay-Trouin 1788



SGN103A (French Frigate)  
Embuscade 1798 / Le Succès 1801



SGN103B (British Frigate)  
HMS Cleopatra 1779 / HMS Iphigenia 1780



SGN104A (French Ship of the Line)  
Le Berwick 1795 / Le Swiftsure 1801



SGN104B (British Ship of the Line)  
HMS Bellona 1760 / HMS Goliath 1781

# BACKERS

La production de Sails of Glory a été possible grâce à l'appui de plus de 1000 participants sur Kickstarter. Ils méritent tous de recevoir le plus chaleureux "Thank You" de l'équipe d'Ares Games et ils sont listés ici selon leur rang.

## ADMIRALS

12-7-Games  
Cape Fear Games  
Chris Robbins  
ComicReaders Downtown  
Cool City Games  
Dominic Postiglione  
Ed Kiernan  
Game Nite  
Gerald Sunkin  
Hobby Games Mart  
Imperial Outpost Games  
Keith Upton  
Le Valet D'Coeur  
Mike Crouch  
Noble Knight Games  
Richard Kurtin  
Robert Coach  
Robert J. Finamore  
Steven Mynes  
The Keep  
Time Warp Comics & Games

## COMMODORES

Alberto Rojas  
Alex Parker  
Andreas Brueckner  
Andreas Froening  
Andrew Noskoff  
Brendon Kemp  
Brett Bozeman  
Brian Waltersdorff  
Bruce Kirkpatrick  
Bruce Laing  
Byoung Yong Kang  
Cardinet François  
Clegh Currie  
Dana & Robert Stusse  
Daniel Duldig  
Dean Sestak  
Ed May  
Eric Teoro  
Fu Hua Cheng  
Graham Cummings  
Graham Eacott

Jack McNaughton  
James Buckett  
James Wickline  
Jeff Blakemore  
Jeremy George  
Jeremy Gray  
Jesper Asmussen  
Joerg Mueller  
John DiPonio  
Jonathan Shaw  
Keith Medlin  
Keith Parkes  
Ken Hiseler  
Kevin Bertram  
Kevin Roust  
Lance King  
LTC Shannon Espinoza  
Maik Brinkmann  
Marc Lenz  
Michael Piacsek  
Paul Brelsford  
Paul Cleveland  
Paul Schemm  
Paul Schwartz  
Robert Corbett  
Robin Brown  
Roger Lai  
Scott Alden  
Shane Ivey  
Stuart Fern  
Susan Davis  
Timothy Link  
Timothy Totten  
Ulrich Naumann

## CAPTAINS

Aaron Filter  
Abul Ali  
Adam Goodmurphy  
Adam Marquis  
Adrian Zollinger  
Adric Olson  
Akio Oogi  
Alan Davis  
Alan R Lateer

Albert Plana Mallorqui  
Alex Sorbello  
Allan Udy  
Allen Middlebro  
Alma T. Miller  
Alyssa Faden  
Andre Suwanda  
Andrew Bouffard  
Andrew Hinnebusch  
Andrew Kluessendorf  
Andrew Korson  
Andrew Mathieson  
Andrew Migliore  
Andrew Neve  
Andrew Nicholson  
Andrew Scarlatelli  
AndrewMcdougall  
Andy Kitchingman  
Andy Rucker  
Angus McEachran  
Ann D. Christy  
Antonin Lefebvre  
Ari Suntuoinen  
Arnaud Sinnesael  
Arthur Farrar  
Avi Hecht  
Barry Kendall  
Ben Hutchings  
Bern Entriken  
Bertrand-Xavier Asselin  
Biff Coon  
Bill Hand  
Bill Valonis  
Bjorn Munson  
Bob Bankston  
Bob Gallavan  
Brandon Foster  
Brandon Slaten  
Brent Lloyd  
Brenton Tester  
Brett Cruickshank  
Brian Dowd  
Brian Hicks  
Brian Leet  
Brian Mailler

Brian Poe  
Britt Davis  
Bruce Harlick  
Bryan Dillow  
C Angelette  
Cameron Esfahani  
Cary Hocker  
Casey Lent  
Chad Marlett  
Charles Rowland  
Chip Bowles  
Chris French  
Chris Gilbride  
Chris Hattlestad  
Chris Herbert  
Chris Jepson  
Chris Montgomery  
Chris Rogers  
Christian Nord  
Christopher Barreno  
Christopher E. Gerber  
Christopher Haigh  
Christopher Islaub  
Christopher Thomas Cardwell  
Clifton Sutton  
Cornelis DeBruin  
Craig Barboza  
Craig Staley  
Curtis Thornock  
Cyrus Lendvay  
D F Visker  
Dale Davis  
Damon Richardson  
Damon Van Demark  
Daniel Åkesson  
Daniel Brown  
Daniel Leister  
Daniel Sheron  
Daniel Weitz  
Darwin Viernes  
Daryl Bewley  
Dave Costella  
David Brown  
David Buckland  
David C. Mason

David Huston  
David J Schaffner  
David Kaufman  
David Leciston  
David Manley  
David Mann  
David Merrick  
David Pollard  
David Secey  
David Thompsom  
Davis Brasfield  
Davis VanderVelde  
Dean Morris  
Deborah Block-Schwen  
Derek Dunn  
Dierlot Gilles  
Detlef Vanis  
Dieter Galli  
DJ Brookshire  
Dominic Lee  
Dominic McDowall-Thomas  
Douglas S. Southwell  
Dr Ken Neal  
Ed McGrady  
Edward Docherty  
Edward L Hensen  
Edward Woods  
Edwin Youngstrom  
Elias A Guerra  
Eric Baldwin  
Eric Czerwinski  
Eric E Moore  
Eric Halil  
Eric Holt  
Eric Hutchison  
Eric Johnson  
Eric R. Leet  
Eric R. Martin  
Eric Wetterlind  
Erik Berglund  
Erik Holmgreen  
Erin Tucker  
Espen Gätzschmann  
Eugene Koh  
Evan Rattner

Everitt Long  
Felix Le Rouzes  
Francesco Berucci  
Francis Boyd  
Fu Hua Cheng  
Gabriel Lim  
Garry Stuart  
Gary H. Wishik, M.D.  
Gav Thorpe  
Georg Zoeller  
Gerhard Gohr  
Gerry Lowe  
Glen Ivey  
Glenn Mochon  
Gordon Davis  
Graeme Rigg  
Greg Marchand  
Grover Shipman  
Guenter Chalupka  
Guglielmina Angrisani  
Guillermo Regalo  
Hauke Kueck  
Henrik Backlund  
Herbert Seifert  
Howard D. Warren  
Hugh Thompson  
Hugo Olsson  
Hussain Zaman  
Ian Nash  
Ian O'Neil  
Ian Stewart  
Inkari Coelho Bonilha  
Jack Cameron  
Eric Holt  
Eric Hutchison  
Eric Johnson  
Eric R. Leet  
Eric R. Martin  
Eric Wetterlind  
Erik Berglund  
Erik Holmgreen  
Erin Tucker  
Espen Gätzschmann  
Eugene Koh  
Evan Rattner

Jason Pierce  
Jason Saldana  
Jay Mann  
Jay Shukert  
Jeff McCarroll  
Jeff Newell  
Jeff Yeackle  
Jeffrey Nolin  
Jeffrey T Coutu  
Jeffrey Taylor  
Jeffrey Welfare  
Jens Wortmann  
Jerald Haerle  
Jeremy Coffey  
Jeremy Kedziora  
Jerry Winchell  
Jim Antell  
Jim Johnson  
Joao Didelet  
Joe Banderet  
Joe Charles  
Joe Duke  
Joel Agee  
John Bambauer  
John Barker  
John Debnam  
John Fairley  
John Giacchino  
John Luongo  
John Munro  
John Retzer  
John Rogers  
John Steemson  
John Stern  
John W Roberts  
John Woollard  
John Zittersteijn  
Jon Reinertsen  
Jonathan Hsu  
Jorge Luis Aldana  
Jose Luis Meseguer  
Joseph Budovec  
Joseph H Nonnast  
Joseph Hsu  
Joseph Propati  
Joseph Todd

Joshua Mosher  
Jules Howard  
Justin Hoffman  
Justin Kuiper  
Karl Hiesterman  
Karl W. Evoy  
Kathleen Dawson  
Keegan Fink  
Keith Henige  
Keith Holkins  
Keith J. Potter  
Ken Altfather  
Ken Coble  
Ken Machacek  
Kent Bunn  
Kent Falconer  
Kevin Liu  
Kevin McCarthy  
Kevin Parent  
Kevin Viands  
Kevin W. Brennan  
Kevin Windbigler  
Kirk McCord  
Kris Gould  
kris kline  
Kurt McMahan  
Lai Cheong Sang  
Lance Hinkel  
Lance Savage  
Larry Davidson  
Larry Doherty  
Larry Rice  
Lawrence Wimsatt  
Lee Monroe  
Leon Higley  
Louis Morneau  
Manfred Gabriel  
Marc-André Grenier  
Marcus Ervin  
Mario Clarino  
Mark Anderson  
Mark D. Boyce  
Mark Gamble  
Mark Gratkowski  
Mark Herman

Mark Jimenez  
Mark Meier  
Mark Schumann  
Mark Solino  
Mark Zitny  
Markus Degen  
Marky Erhardt  
Marti Javier  
Martin Gallo  
Massimiliano Pineschi  
Matheus Duarte  
Matt Hurlburt  
Matt Lefelson  
Matt Sorsen  
Matthew Brick  
Matthew Green  
Matthew Johnson  
Matthew Kiriazis  
Matthew Liddic  
Matthew Nikkari  
Michael Belmont  
Michael Davis  
Michael DeSensi  
Michael Frank  
Michael Groll  
Michael Innella  
Michael Larson  
Michael Lewis  
Michael Miller  
Michael Olszewski  
Michael P. Bailey  
Michael Pearson  
Michael Petrosky  
Michael Stikeleather  
Michael Van Biesbrouck  
Mickey Nuttall  
Mike Affourtit  
Mike Bentley  
Mike Eckert  
Mike Gingold  
Mike Kozlowski  
Mike Vogell  
Mike Zebrowski  
Mmike  
Mr J N Dale

Nate Parkes	Richard Boulet	SPC Rose, Shane	Tony Tomkins	Barry Miller	Christopher Kelso	Donald Lovejoy	Jaques Retief Andre	Kathleen A Peters
Nathan Fawer	Richard Corrado	Stance Nixon	Troy Stram	Beghin Eric	Christopher W Ganshaw	Dorlisa McCracken	Jared A. Thatcher	Keith Anderson
Nathan Herring	Urs Blumentritt	Stefan Haydn	Stefan Haydn	Ben Williams	Claus Nielsen	Douglas	Jason Hopper	Kenneth Lewandowski
Nathan Karpinski	Richard Simmons	Stefan Karlegård	Volker Jacobsen	Benjamin Steinhauer	Clay Converse	Dusty Erker	Jason Krish	Kevan Day
Nathaniel Lanza	Richard Wagoner	Stephen Hopkins	Walter Mulder	Bielinski Cédric	Cliff Chandler	Edgar Pabon	Jay Olsen	Kevin Cooper
Nicholas Cotton	Rob Brown	Stephen Lopaz	Warren Sistro	Bill Wright	Clive Holland	Edward Nelson	Jeff Fox	Kevin Duke
Nick Huntington	Rob Huddleston	Stephen Smith	Wayne Jacobs	Bob Mesrop	Colin Campbell	Emilio G. Acevedo	Jeff Jessee	Kevin Meeks
Nick Kolacia	Rob Innella	Stephen Thomas	Wei Jen Seah	Bobby Perkins	Colin Van Dongen	Eric Boyle	Jeff Johnston	Kevin Trudeau
Nigel Montford	Rob Lugton	Steve Elliott	Wesley McKinney	Brad Bowman	Corey Austin	Eric Clinton	Jeff Rakow	Kimito Wynn
Oliver Bogler	Rob Vaughn	Steve Fratt	William Hupp	Brad Kane	Cory Holgren	Eric Lee Smith	Jeffrey Hintz	Kurt Weihs
Patrick J. Crowley	Robert Anderson	Steve Sartain	William Lalum	Bradley Pflugh	Cory T Blake	Eric Withaar	Jeremy Gale	Kurt Zdanio
Patrick Kenna	Robert Hansen	Steve Undy	William Rice	Brent Fortner	Craig Collins	Erica Loppnow	Jeremy Martin	Kyle Buckingham
Patrick Knight	Robert Hausch	Steven Danielson	William Taylor	Brent Rogers	Craig Gallant	Ethan Zlomke	Jerome McCauley	L Jack France
Paul Crispi	Robert LaMore	Steven J Willson	William Trommelen	Brett Bolen	Craig Harrison	Faustino Cantu	Jesse Danielson	Lake Pearson
Paul Davis	Robert Lusk	Suiki Yeung	William Walters	Brett Lopez	Craig Welter	Foo Chee Guan	Jim Hansen	Lance Garner
Paul Davison	Robert McKeagney	Sverre Schriwer	Ylan Luu	Brett Orr	Curtis Parks	Frederic Pierre	Jim McDonnell	Lance M Kazmark
Paul Gelder	Robert Nelson	T.A. Gordon	<b>LIEUTENANTS</b>	Brian Crozier	Dakota Wolff Nicolucci	Francisco Erize	Jim Reed	Lawrence Collins
Paul Goodsell	Robert Sheets	Tad Simmons	Aaron Somerville	Brian Keenan	Damian Hughes	Frank Eisenhower	Joe Gallipeau	Lawrence Tilly
Paul Herkes	Robert Sudik	Terrance Smith	Adam Hall	Brian Mola	Dan Giralte	Johan Antonissen	John Lejonklev	Lee Talbert
Paul Turnbull	Robin Rathbun	Terry Collins	Al Maguire	Brian Takara	Daniel Barmore	Fred Miller	John Akin	Lois M Zaleski
Paul Wilt	Rolf Laun	Terry Dix	Alan Lawrence	Brian Degi	Daniel Jew	Fredrik Holmbom	John Christgau	M.A. van Peenen
Peggy Carpenter	Ronald Fajarit	Terry Zembrzuzki	Alan Powell	Bruce Padget	Daniel Simpson	Fulvio Pegolo	John Cosgrove	Madelyn Chappell
Peter Baldwin	Russell Khater	Theo Clarke	Alex Powell	Bruce W. Oberst	Dave Mitchell	Garry Davis	John Curry	Maria Victoria Elbal Diaz
Peter Geoffrey Hunt	Ryan Caputo	Theodore Groth	Aleksey Voronov	Bryan Pravel	David Blakeman	David Tanigawa	John Gorsuch	Mark A. Erhardt
Peter Gilham	Saitou Yutaka	Thomas Drummond	Alex Johnston	Bryan Reed	David Clapper	Geoff Dunn	John L. Martin	Mark Hanna
Peter Hodgkins	Sal Francis	Thomas Granvold	Alex Netten	Bryan Rodahl	David Collis	Gilbert Camama	John Loy	Mark Hirschman
Peter Perla	Sam Colechio	Thomas Monaghan	Alfredo Lorente	Bryant McLaughlin	David Cornish	Giovanni Gelio	John Macek	Mark L. Bakke
Peter Sellers	Sarah Symons	Thomas Schellenberg	Allan Westmoreland	Bryant Ross	David Doucey	Glen Ausse	John P. McKeon	Mark Leaman
Peter Snyder	Scott A Akers	Thomas Shydloff	Andre Ohlhoff	Calvin Chow	David DuJordan	Greg Lammers	John R Smith	Mark Somyogi
Philip Groff	Scott Christian	Tim Carroll	Andrei Borangiu	Carl Cardozo	David Horne	Greg Merwin	John Styles	Mark Stanoch
Philip Manoff	Scott Greer	Tim Hammond	Andrew Birtle	Carl Ise	David Huet	Greg Poulos	Jon Phillips	Mark Sweetman
Phillip McNeely	Scott Maynard	Tim Porter	Andrew Carlstrom	Carl Sykes	David Kapaun	Gregory Fleischman	Jonathan Apuan	markus baur
Phillip Purcell	Scott Seidler	Tim Titsworth	Andrew Czapa	Carson Bennett	David Schnoor	Gregory Frank	Jonathan Sam	Marlin Deckert
Piotr Sowinski	Sean Mitchell	Tim Zier	Andrew Edwards	Charles Gomez	David Tsang	Helga Pfeifer	Jordan Weisman	Marshall Simpson
Quentin Antrim	Sean Pearson	Timothy Bailey	Andrew Garnett	Chas A. DeLong	Davin Hatsengate	Henry McDowell	Jorgen Lazo	Martin Armstrong
R. Hank Donnelly	Sean Thorne	Timothy Frisbee	Andrew Gattinger	Chris E Shockey	Dean Liggett	Herb Leist	Jose Vasquez	Martin Noel
R. William Hughes III	Shaun Frost	TJ Clark	Andrew Haufe	Chris Farrell	Dean Rapp	Josrou Frédéric	Joseph Bocke	Mathew Miquel
Ralf Schemmann	Sheila Davis	Todd France	Andrew Nelson	Chris Hough	Dennis Freeberg	Howard C Dunn III	Joseph Fuscaldo	Matthew Rini
Ralph Mazza	Sherman Waddell	Todd Nehls	Andrew Sudbury	Chris Langland	Dennis Marshall	Hugh S Paton	Joseph S Forster	Mathew Zymet
Randy Lofton	Shinya Hanataka	Todd Trahan	Andrew Weiss	Chris Page	Dennis McKinney	Igor Tegel	Josh Bayer	Matthias Hardel
Ray Townsend	Sigvald Thorsen	Tom Ebert	Andrew Welburn	Chris Severn	Derek Lefley	J. Rodriguez	Josh Kralovic	Matthias Kornmesser
Raymond Brulotte	Simo Raunio	Tommy Zellers	Andy Blozinski	Chris Tham	Dietmar Volkemer	James Grider	Joshua ingham	Maxfield Stewart
Raymond Rangel	Simon Royer	Tony Ball	Anthony Rivera	Chris Townley	Don Hackett	James Hiers	Joshua Lamos-Sweeney	Melody Bliss
Rene Flex	Simon Taylor	Tony Ewing	Anthony Wilson	Christian Holmes	Don Lynch	James Young	Justin Booth	Michael Blumoehr
Richard Birch	Sopase	Tony Sullivan	Barry Geipel	Christopher Jackson	Donal Hegarty	Jane Richter	Justinian Hoag	Michael Dardia

Michael DeFelic  
Michael Edwards  
Michael Griffin  
Michael Gurien  
Michael Hastik  
Michael Hirsch  
Michael Lemick  
Michael R. Tessier  
Michael Sealy  
Michael Sweazey  
Michael W. McFall  
Michael Wass  
Michael Wigert  
Mick Mickelsen  
Miguel S. Espallargas  
Mike Beerbower  
Mike Houser  
Mike Mauter  
Mike Mestemaker  
Mike O'Brien  
Mike Thompson  
Miles Reidy  
Nathan Woods  
Oliver Papov  
Oscar M. Doniz Hernandez  
Patrick Bailey  
Patrick O'Brien  
Patrick R. Leacock  
Patrick Ross  
Paul Dobbins  
Paul Elton  
Paul Friedman  
Paul Ikuta  
Paul Smith  
Paul Ward  
Pete Ware  
Peter Kerr  
Peter McCord  
Peter Quentin  
Peter Salekin  
Peter Vandorffy  
Philip Abela  
Philip Goldfarb  
Philip Smithback

Phillip Reiman  
Pierre Miranda  
Raffaele Pascuzzi  
Rainer Fuchs  
Randy Bailey  
Randy Brown  
Randy Miczek  
Ray Guerrero  
Ray Nimocks  
Raymond Espiritu  
Richard Fulcher  
Richard Lindenmeyer  
Richard Panek  
Rick Christian  
Rob McCreary  
Robert Coit  
Robert Crawford  
Robert Dijkman Dulkes  
Robert Fitch  
Robert Pudelka  
Robert Uccello  
Roger Cooper  
Roland Cobb  
Russell Gibb  
Russell Granberry  
Samantha Watkins  
Sawyer Gilbert  
Scott Gray  
Scott Green  
Scott Hodgman  
Scott Horan  
Scott Smith  
Scott Uyeunten  
Scott Wirta  
Sebastian Ross  
Sebastian Wiese  
Sergio Halaban  
Seth C. Warburton  
Shawn Coover  
Shawn Murri  
Shawn Tester  
Shepard Partridge  
Simon Gallimore  
Stan Stratton  
Stephan Hoffmann

Stephen Gibson  
Stephen Holder  
Stephen Miller  
Stephen Pearson  
Stephen Radney-MacFarland  
Steve Boone  
Steve Kirk  
Ted Gaydos  
Terry Chase  
Terry Simo  
Tess Sutton  
Theodore Rodriguez  
Thomas Blake  
Thomas Davis  
Thomas Henderson  
Thomas Umstadt Jr.  
Timothy Collins  
Timothy Dettingmeijer  
Timothy Gerritsen  
Timothy O'Shea  
Timothy Van Dongen  
Tod Sistrunk  
Todd Hein  
Todd Rigertas  
Todd Ruthemeyer  
Tom Campbell  
Tom Huntington  
Tom Taylor  
Torin Reed  
Troy Nichols  
Ulysses Cruz  
Wayne Staats  
William Boulter  
William Eastwood  
William Kenny  
William Lee  
William McHarg  
William Radetsky  
William Rafer  
William T. Jonsson  
William Yount  
Zoe Brain

## MATES

Aaron Bostian

Adam Solis  
Alex Sennert  
Amie Lin  
Anthony Mastrangeli  
Anthony Roberson  
Blaine Pardoe  
Bobby Smith  
Brad Patton  
Brian Easton  
Brian Ziemann  
Chris Pramas  
Christopher Garver  
Christopher Plambeck  
Christopher Schmidt  
Christopher Ungo  
Chris Pidhajecky  
Darren Bergen  
Dave Banks  
David K  
David Parente  
David Pingal  
David Steiger  
Donald Christianson  
George Ramos  
Greg Prickman  
James  
Jason Barnes  
Jason Rubino  
Jeffrey Critchley  
Jim Reynolds  
John Paul Messerly  
Jonas Emmett  
Jonathan Sieders  
Kathleen Mahoney  
Ken Campbell  
Kevin Duke  
Kirk Hutzler  
Kristan J. Wheaton  
Kyle Winters  
Mark Davis  
Mark Falzini  
Mark Harrington  
Mark Sheftick  
Matt Harvey  
Max Loveless

Mike Azzolino  
Mike Snively  
Morton Weisman  
Nathan Phillips  
Norman Stewart  
Onyekachi Izukanne  
Patricia Ivey  
Paul Bianchi  
Phillip Greenberg  
Ralph Crozier  
Randolph Wapperom  
Rob Howlett  
Robert Singer  
Roger Martin  
Ron Gregory  
Rory Toma  
Royden Clark  
Samuel J R Batchelor  
David K  
Scott Knudsen  
Stephen Phenow  
Steve Klein  
Steve OGrady  
Ted Webster  
Thomas Rich  
Timothy Hing  
Vincenzo Finizola  
Walid Maalouli  
Wayne Bruns

## MARINES

Allan Bennett  
Andrew Powell  
Brian Collins  
Brian Perch  
Chris Vanderstoel  
Christopher Tosh  
Clayton Miner  
Craig Gaddis  
D.J. Cole  
Dan D. Cyr  
Dan Hyer  
Daren Asher  
Dave Griffin  
Don Eggert

Eric S Luthy  
Eric Sarlin  
Erick Poulin  
Fen Yan  
Hans House  
Jaime Manuel  
James Giltrap  
James Gist  
James Gority  
John Bernardo  
John Gahrmann  
Luis Mora  
Matthew Mchale  
Michel Bastien  
Randall Porter  
Richard Lewis  
Robert Henderson  
Robert Pavlik  
Ryan Barrett  
Ryan Przybyl  
Sascha Werner  
Sheila Schemm  
Steven Beuerlein  
Troy Davidson  
Troy Thorstad  
Timothy Hing  
William Michaels  
William Walters

## GUNNERS

Al Hattlestad  
C. Pernice  
Chad Herzog  
Christopher Adams  
Eric Tremper  
Henrik Johansson  
James Watton  
Jason Gvora  
John Ansari  
John Bethell  
Jonas Petersson  
Laurence O'Brien  
Michael Thomas  
Nate Birkholz  
S. Ben Melhuish

Sean S O'Leary  
Spike J Jones  
**SUPPORTERS**  
3DGeek  
Aaron Alberg  
Adam "Kicktraq" Clark  
Adam Foerster  
AJ Hildebrand  
Alessio Cavatore  
Alex Rozgo  
Alexander Y. Hawson, M.D.  
Allen Barton  
Anderland  
Andrew Muntain  
Ben Howard  
Berit Larsen  
Bob Newis  
Bob Tomelleri  
Brandon Sapp  
Caleb and Dominick Flores  
Cards 'N' Boards  
Carsten Gregor  
Chip Theory Games  
Chris Swann  
Chris Wessling  
Colin Lefebvre  
Dan Hendlowitch  
Daniel W. Cisek  
Daniele Moretti  
Danjel Ricci  
Darryl Hushaw  
Dave Griffin  
David "Elwood" Hitchcock  
David Bailey  
David Ling  
David Silverstein  
David Stahler Jr.  
Dennis Jay Hill  
Dennis Paron  
DragonSVD  
E. Clyde Walters  
Ed Courttroul  
Ed Dean  
Elizabeth Carnes

Ensignia Entertainment  
Epic Slant Press  
Falk der Fiese  
Gillos  
Giuseppe "Bishop" Zeuli  
Gregory Allyn Lipscomb  
Gregory Horrell  
GrouperKicker  
Hwei Ling Khor  
Ian 'Doomspoon' Churchill  
Izzy Jarvis  
J. Quincy Sperber  
Jack Cull  
Jake Hampton and Kevin Shipley  
James C. O'Connor  
Jason Youngdale  
Jay Mason-Grant  
Jenn Carr  
Jim Prevott  
Joe Cortese  
Jonathan Becker  
Jordan Forbes  
Joseph Flaherty  
Joshua Wilson  
Keith Fieldhouse  
Kyle C. Sipples  
Kyle Noseworthy  
Lee Tratnyek  
Ludus Iovis Diei  
Mark Taormino  
Matt Shoemaker  
Matthew O'Malley  
Matthias  
Michael Brandl  
Michael Weaver  
Murrell Sippy  
Nathanael Green  
Omar Kotli  
Patrice Scheidt  
Peter Schnare  
Pierce VanderVelde  
PugFrog Productions  
Rich Radgoski  
Rob Gruhl

Robbin Westerlund  
Robert H. Mitchell Jr.  
Simon Kwan  
Steph Stone  
Stephen Callahan  
Steve Vogel  
Steven Blankenship  
TaranWanderer  
Telmo Mendes Leal  
The Infinity Gate  
Tony Spunzo  
Vince 'digoconda' Arebalo  
Vincent Chan  
Watchdog  
Yoshio Kamata  
Zach Glazar

# SAILS of GLORY®

NAPOLEONIC WARS

A game by  
**ANDREA ANGIOLINO** and **ANDREA MAININI**

Based on the Wings of Glory®  
game system, designed by  
**ANDREA ANGIOLINO** and **PIER GIORGIO PAGLIA**

Design & Development  
**ANDREA ANGIOLINO** and **ANDREA MAININI**

Art  
**DONALD MACLEOD** (cover)  
**FRANCESCO MATTIOLI** (main illustration)  
**DARIO CALÌ** (terrain elements)

Art Direction & Graphic Design  
**FABIO MAIORANA**

Production  
**ROBERTO DI MEGLIO**

Editing & Supervision  
**ROBERTO DI MEGLIO** and **FABRIZIO ROLLA**

Photos  
**CHRISTOPH CIANCI**

---

## ENGLISH EDITION

Editing  
**JIM LONG**

Additional Editing  
**DAVID MANLEY, SCOTT PFEIFFER**

Layout  
**HONDA EIJI**

A game created, produced  
and distributed worldwide by  
**ARES GAMES SRL**



Via dei Metalmeccanici 16,  
55041 Capezzano Pianore (LU), Italy.  
Tel. +39 0584 968696  
Fax +39 0584 325968

Retain this information for your records.

© 2013 Ares Games srl. Sails of Glory is a  
registered trademark of Ares Games Srl.  
All rights reserved. Made in China.

**WWW.SAILSOFGLORY.COM**  
**WWW.AREGAMES.EU**

---

**SPECIAL THANKS TO** Keith Upton, for being our #1 friend and partner in this project; to Stefania Angelelli and Fulvio Pegolo for their help in the early stages of development; to David Manley, Timothy Totten and Hans Korting for their support and counsel to the design and production; to our GenCon demo team (Casey Baumgartner; Damian, Jack, Katie, Lydia, and Russell Hughes; Jim, Isabella

and Olivia Long; Dean Sestak) for their enthusiasm in promoting the game; to Richard Bliss, Andrea Fanhoni, Laurence O'Brien, Mike McGammon, Scott Boor, Scott Pfeiffer, Cammon Randle for their assistance to our Kickstarter campaign; to all the Kickstarter backers; to the friends of the first Sails of Glory forum and community, the Sails of Glory Anchorage ([www.sailsofglory.org](http://www.sailsofglory.org)).

**PLAYTESTING:** Stefania Angelelli, Gian Luca Balestra, Mark Barker, Christoph Cianci, Robin Di Meglio, Bill Hughes, David Manley, Marleen Overkamp, Fulvio Pegolo, Leonardo Rina, Andre Steenveld, Gabriele Tornar, Timothy Totten, Niek van Diepen, Keith Upton, and their crews.