

LES HAUT-FONDS

La flotte de l'attaquant anglais doit détruire la flotte du défenseur hollandais près d'une côte parsemée de hauts fonds. Le défenseur dont les navires ont moins de tirant d'eau essaie de se réfugier dans cette zone avant la nuit.

L'ESPACE DE JEU

160 cm x 120 cm. Le vent, indiqué sur la carte, stable en direction pendant toute la partie, peut varier en force. Au 1^{er} tour il est « Bonne Brise » et ne peut atteindre la force « Coup de vent ».

Une côte bordée de hauts fonds occupe le côté Nord. Les Hollandais connaissent les chenaux d'accès, ils s'y déplacent sans pénalité, les Anglais ne connaissant pas les parages se déplacent prudemment (pénalité de 1/3).

LES FORCES EN PRÉSENCE

La bataille met aux prises 2 forces sensiblement égales.

L'attaquant anglais déploie 3x 74 et 2x 64, le défenseur hollandais 1x 74, 2x 68, 2x 64 et 2x 56.

Le Hollandais n'a pas d'appui terrestre.

DÉPLOIEMENT

L'Anglais entre en A.

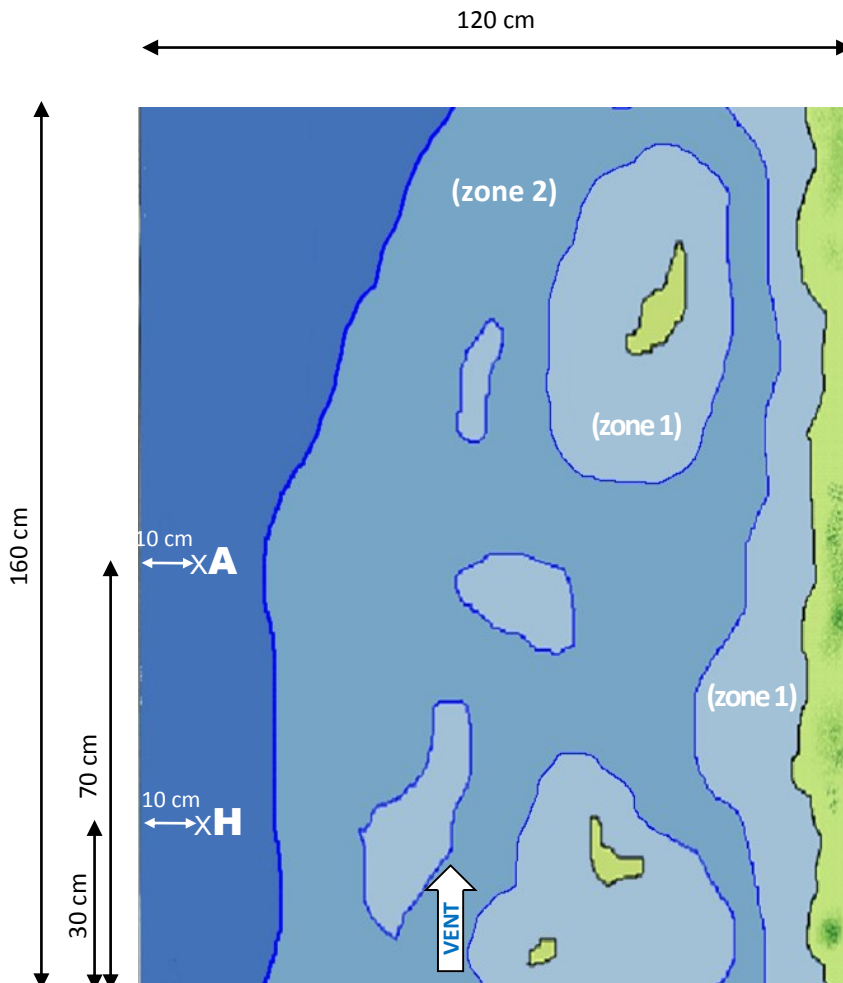
Le Hollandais entre en H.

TEMPS DE JEU

Le jeu se termine à la nuit au 15^{ème} tour à moins que l'objectif soit atteint avant.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si le Hollandais a perdu (coulé ou pris) au moins la moitié de ses navires, l'Anglais gagne. Sinon le Hollandais est vainqueur.



RETOUR AU PORT

Une escadre française vient de subir une défaite 2 jours auparavant. 4 vaisseaux en sont rescapés et cherchent à regagner l'abri d'un port.

L'ESPACE DE JEU

120 cm x 120 cm.

Le port est en vue à l'est. Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Direction du vent constante. A chaque test de vent seule sa force peut changer.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le Français possède 1 x 80, 2 x 74, 1 x 64.

Le 80 est endommagé: il a perdu 8 points de coque et sa capacité d'ABORDAGE est de 8.

Un des 74 a perdu 1 mât et 6 points de coque.

Les autres navires sont intacts.

L'Anglais possède 2 x 74 et 1 x 64 en parfait état.

DÉPLOIEMENT

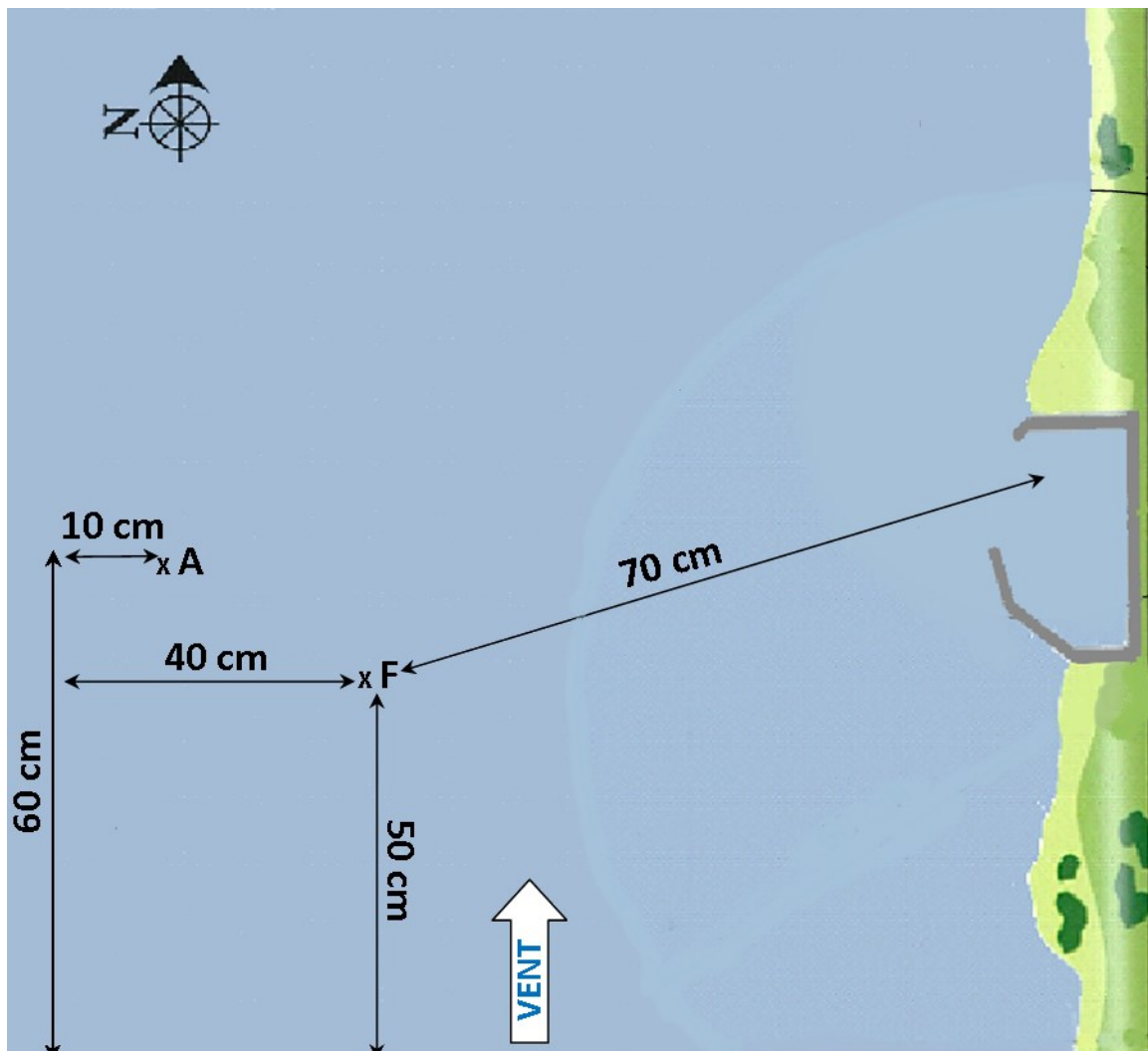
L'Anglais place son navire de tête en A.

Le Français place son navire de tête en F.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Français gagne si 1 seul (au plus) de ses navires est pris ou coulé et que tous ses autres navires sont à l'abri du port, si l'Anglais a pu couler ou capturer plus d'un navire, il gagne.

Nota: Un navire anglais capturé et ramené au port peut remplacer un navire perdu pour les Français.



FORCER LE BLOCUS

Une escadre française essaie de gagner la haute mer.

L'ESPACE DE JEU

120 x 160cm. Le port est à l'est.

Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte.

Pendant les 3 premiers tours: Petite Brise + Brume.
Au 4e tour la brume se lève. La direction du vent restera la même pendant toute la bataille, seule la force pourra évoluer (aléatoire).

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le Français aligne 1 x 110, 1 x 80, 4 x 74, 2 x 64.

L'Anglais dispose de l'escadre suivante:

1 x 100, 4 x 74, 2 x 64 et 1 sloop.

DÉPLOIEMENT

Au tour 0, le 1^{er} navire français est à la sortie du port. Le sloop anglais est placé à une distance de 20 cm de l'entrée du port, à l'ouest.

Il voit dès le tour 0 la sortie des Français et fait force voiles pour prévenir l'escadre anglaise qui est dans le brouillard, à une distance de 90 cm de l'entrée du

port, à l'ouest, dans la zone A. L'escadre anglaise est orientée à l'est en 2 divisions parallèles.

Quand elle est prévenue par le sloop (tour 4), elle peut se déplacer.

Le Français notera sur une feuille cachée ses déplacements aux tours 1, 2, 3. Il mettra en place ses navires quand le brouillard se lèvera (tour 4).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le jeu se termine quand le Français a fait sortir son dernier navire *en bon état* dans la zone B ou la zone C. Il peut faire sortir des navires des 2 côtés à la fois.

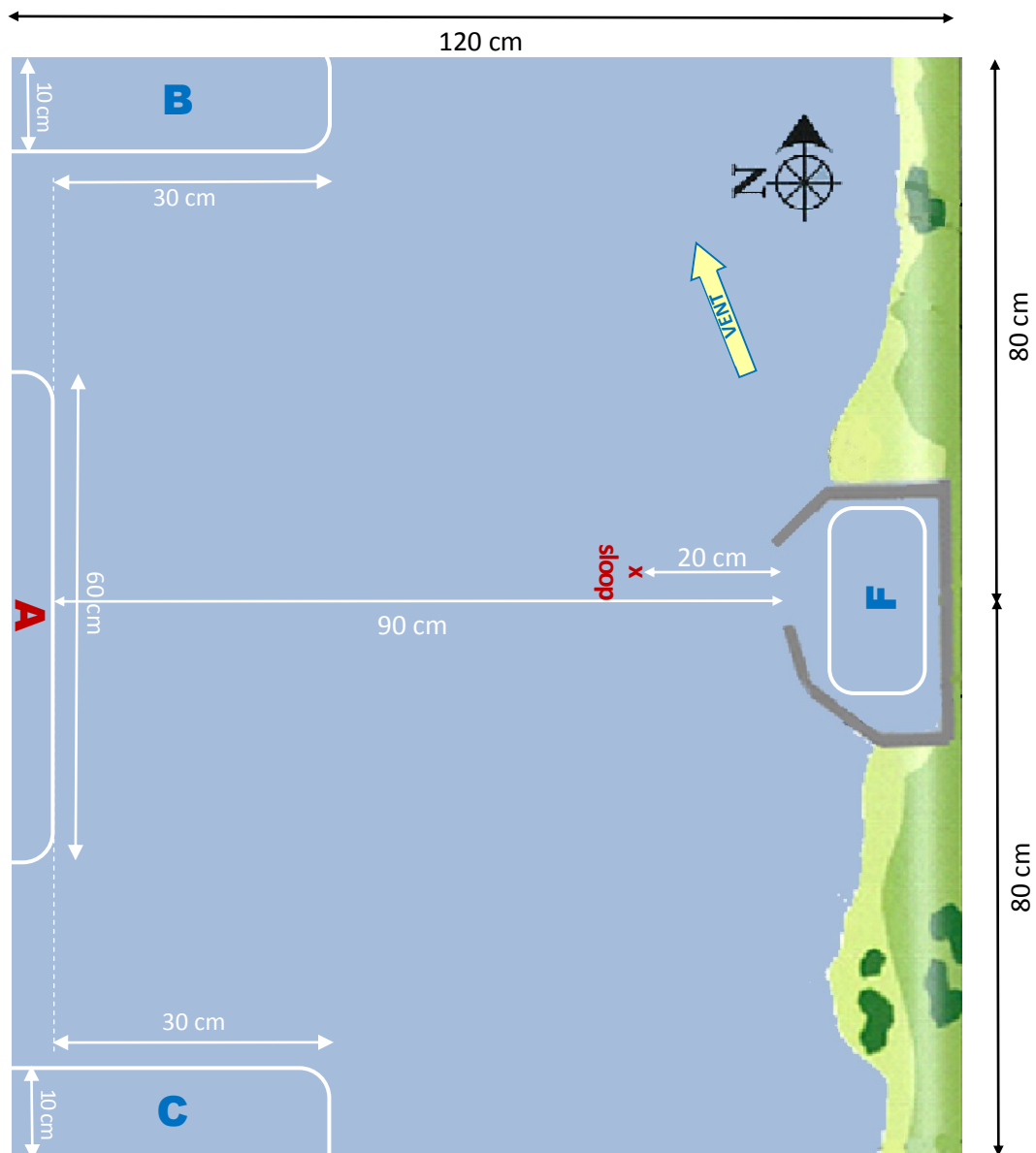
Pour *être en bon état* un navire doit avoir encore au moins un mât et avoir moins de 20 points de dégâts dans la coque et avoir une capacité d'ABORDAGE d'au moins 4.

- Si le Français sort avec 7 ou 8 navires: victoire française incontestable.

- S'il sort avec 5 ou 6 : victoire française limitée.

- S'il sort avec 3 ou 4 : bataille indécise.

- S'il sort avec moins de 3 navires: victoire anglaise.



CAPTURE D'UN AMIRAL ENNEMI

Une escadre a été envoyée pour capturer un amiral ennemi réputé.

L'ESPACE DE JEU

160 cm x 120 cm. Le vent est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il ne varie pas tout au long de la partie.

L'île est indiquée sur le plan. Elle est entourée de 2 zones de haut-fonds de niveau 1 (sur 5cm) et 2 (sur 10 cm).

LES FORCES EN PRÉSENCE

La bataille met aux prises 2 forces égales de 300 points. Le défenseur commande l'escadre dont l'Amiral doit être capturé.

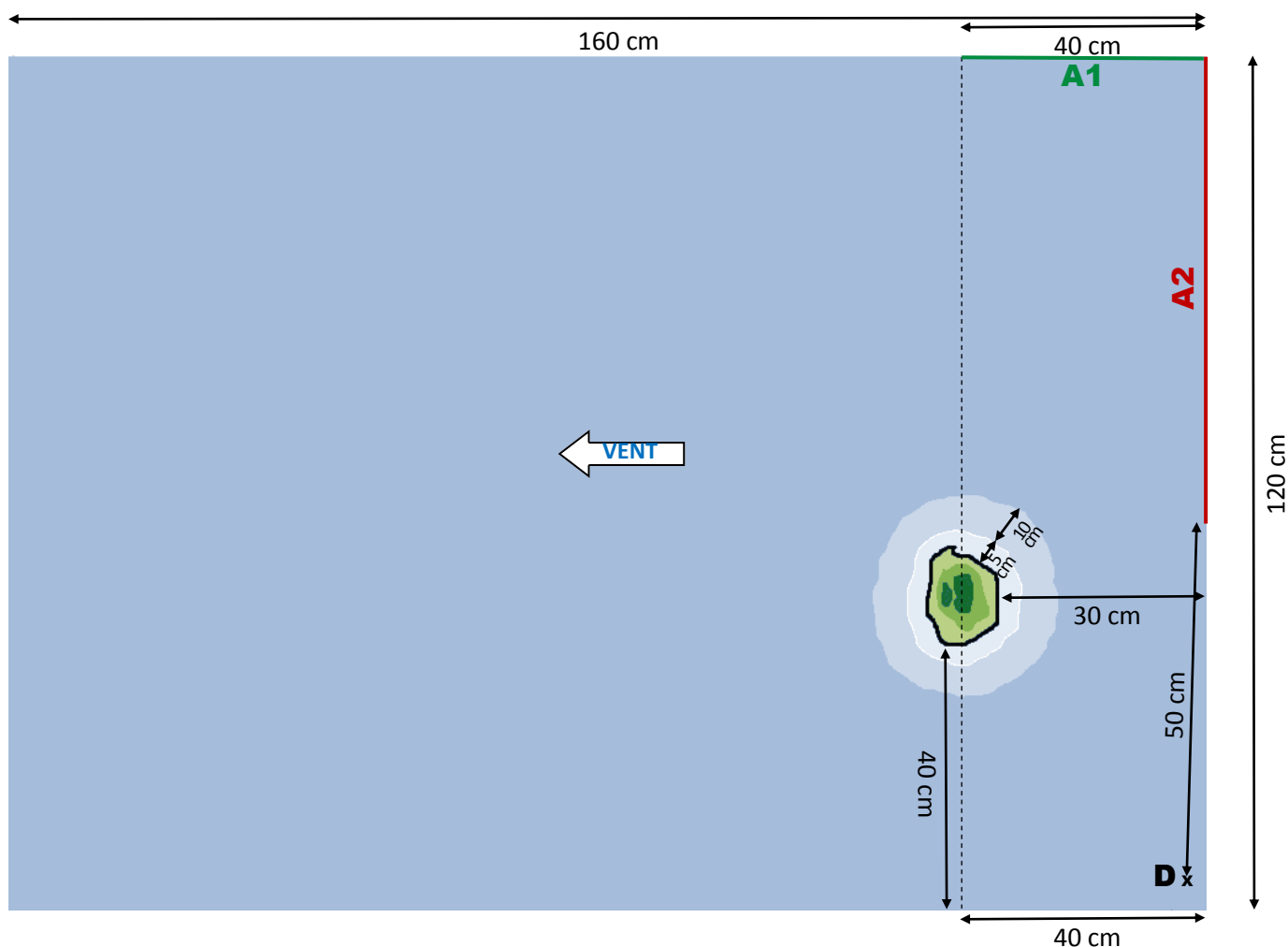
DÉPLOIEMENT

Le défenseur entre en **D**, en ligne. L'attaquant déploie son escadre, en ligne, sur les côtés **A1** ou **A2**. Les navires de tête du défenseur et de l'attaquant sont éloignés d'au moins 50 cm.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant doit couler, immobiliser ou capturer le navire-amiral ennemi avant que sa propre escadre ait un moral négatif donc RETRAITE.

Le défenseur gagne si l'attaquant n'a pas atteint son objectif après 15 tours.



DÉFENSE D'UN PORT

Une escadre se dirige vers un port ennemi. Le contrôle du port permet d'empêcher le ravitaillement de l'armée terrestre ennemie et la réparation de ses navires.

L'ESPACE DE JEU

140 cm x 120 cm .

Le côté Est est occupé par une côte. Un port (entre 30 et 60 cm de long) se trouve dans sa partie centrale.

Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le défenseur dispose de 120 points de budget de navires ainsi que d'une redoute en terre et d'une tour de défense.

L'attaquant dispose de 300 points de budget.

DÉPLOIEMENT

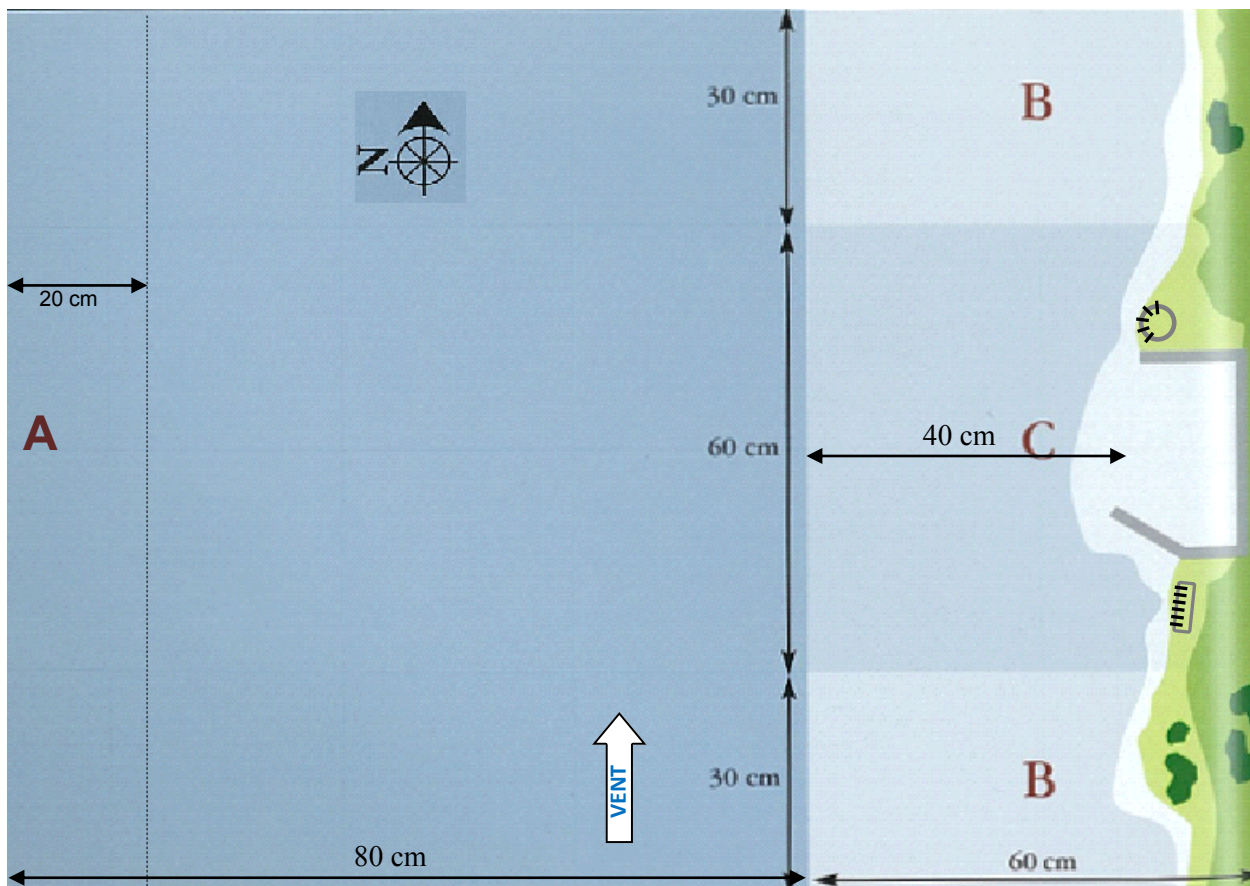
Le défenseur déploie ses navires dans 1 ou 2 zones marquées B et place ses fortifications sur la terre. Elles peuvent tirer à boulets rouges dès le tour 5.

L'attaquant déploie tous ses navires dans une bande de 20 cm le long du côté A.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant gagne si au moins la moitié de ses navires se trouve dans la zone C. Ils ne doivent pas être en retraite pour compter. Il doit aussi avoir détruit les 2 fortifications (ARTILLERIE=0)

À la fin du 15^e tour si l'attaquant n'a pas atteint son objectif, le défenseur gagne.



ESCORTE DE CONVOI

La flotte de l'attaquant doit intercepter un convoi de navires marchands. L'escadre du défenseur escorte le convoi pour lui faire traverser cette zone dangereuse.

L'ESPACE DE JEU

Carré, 160 cm x 160 cm . Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il ne varie pas pendant tout le jeu.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le défenseur dispose de vaisseaux d'une valeur de 300 points de budget qu'il peut grouper en 1 division ou répartir en 2 divisions distinctes. Il doit protéger un convoi de 4 navires marchands et 3 vaisseaux de 64 grées en flûte qui se déplace à petite vitesse (vitesse = lent). Ces 7 navires sont « gratuits ».

L'attaquant a un budget de 360 points et ses vaisseaux sont groupés en 1 seule escadre qui

peut comprendre 2 divisions.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur place le convoi dans la zone **D**. Puis il place sa 1^{ère} (ou seule) division où il veut sur la zone de jeu (hors **A**).

L'attaquant place ensuite son escadre dans une des 2 zones **A**.

Enfin, s'il en a prévu une, le défenseur place sa 2^e division.

CONDITIONS DE VICTOIRE

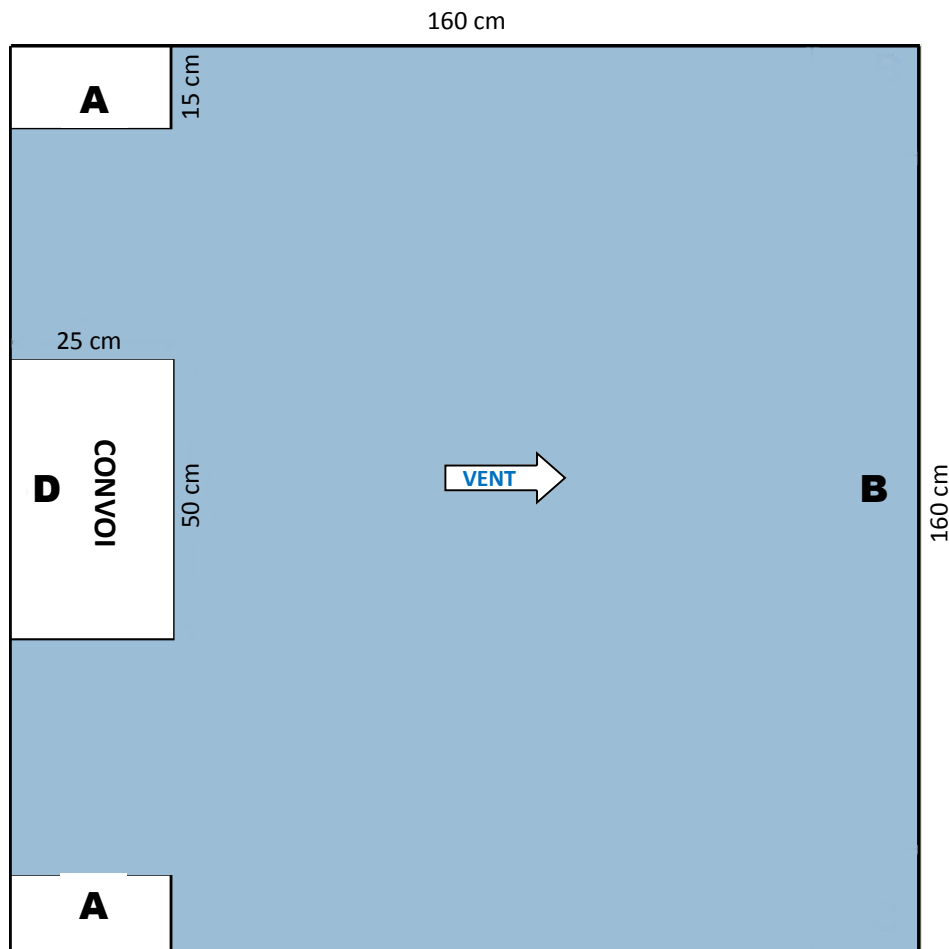
Le défenseur doit permettre au convoi de sortir par le côté **B**. Tout navire qui touche le côté **B** est considéré comme sauvé et hors d'atteinte.

L'attaquant gagne s'il a pris ou coulé au moins 4 navires du convoi.

S'il en a pris ou coulé 3 la partie est nulle.

Sinon le défenseur gagne.

vaisseaux de 64 grées en flûte: **BORDÉE= 3, FORCE= 5, ABORDAGE= 4, nb Dés d'ABORDAGE= 4**
navires marchands: **BORDÉE= 2, FORCE= 4, ABORDAGE= 2, nb Dés d'ABORDAGE= 2**



ESCORTE DE CONVOI (variante)

La flotte de l'attaquant doit intercepter un convoi de navires marchands. L'escadre du défenseur escorte le convoi pour lui faire traverser cette zone dangereuse.

L'ESPACE DE JEU

Carré, 160 cm x 160 cm . Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il ne varie pas plus d'un secteur de part et d'autre pendant tout le jeu (**Dé = +1, +2 à tribord ou -1-2 à bâbord**)

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le défenseur dispose de vaisseaux d'une valeur de 450 points de budget qu'il peut grouper en 1 division ou répartir en 2 divisions distinctes. Il doit protéger un convoi de 4 navires marchands et 3 vaisseaux de 64 grées en flûte qui se déplace à petite vitesse (vitesse = lent). Ces 7 navires sont « gratuits ».

L'attaquant a un budget de 540 points et ses vaisseaux sont groupés en 1 seule escadre qui peut comprendre 2 divisions.

DÉPLOIEMENT

Le défenseur place le convoi dans la zone **D**. Puis il place sa 1^{ère} (ou seule) division où il veut sur la zone de jeu (hors A et à + de 30 cm de l'attaquant).

L'attaquant place ensuite son escadre dans une des 2 zones **A**.

Enfin, s'il en a prévu une, le défenseur place sa 2^e division.

CONDITIONS DE VICTOIRE

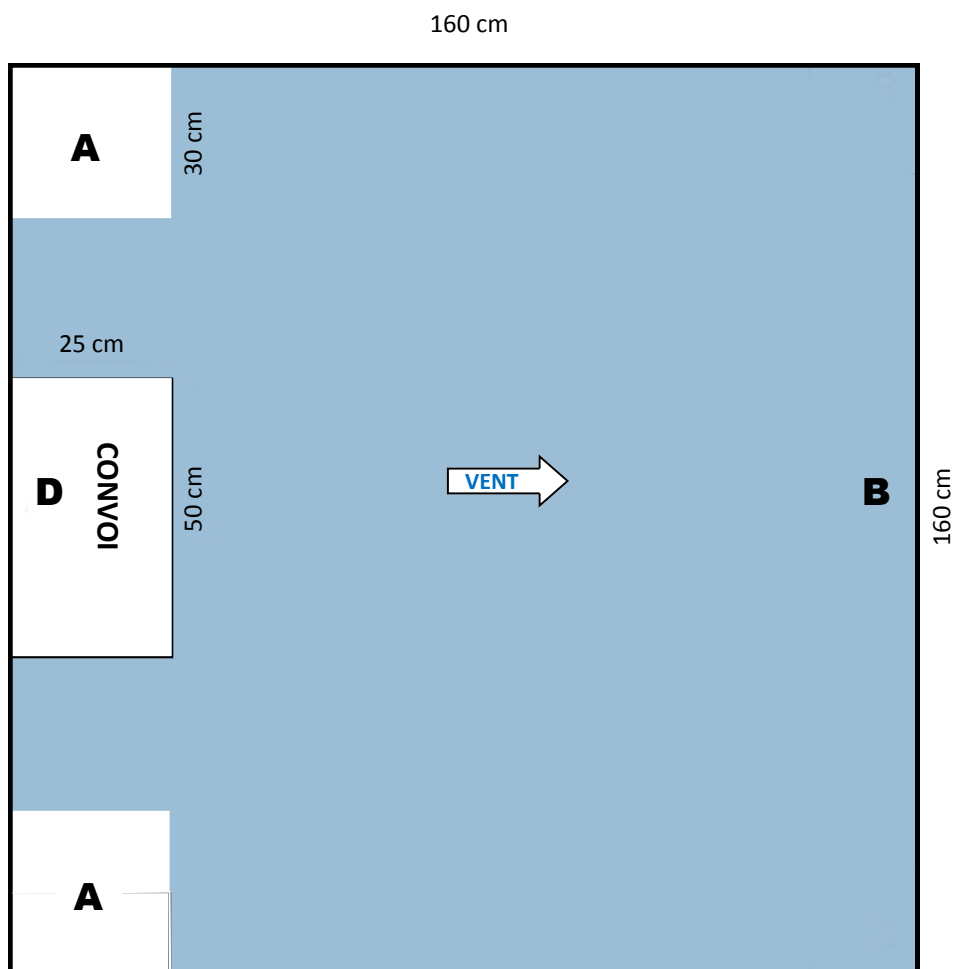
Le défenseur doit permettre au convoi de sortir par le côté **B**. Tout navire qui touche le côté **B** est considéré comme sauvé et hors d'atteinte.

L'attaquant gagne s'il a pris ou coulé au moins 4 navires du convoi.

S'il en a pris ou coulé 3 la partie est nulle.

Sinon le défenseur gagne.

vaisseaux de 64 grées en flûte: **BORDÉE= 3, FORCE= 5, ABORDAGE= 4, nb Dés d'ABORDAGE= 4**
navires marchands: **BORDÉE= 2, FORCE= 4, ABORDAGE= 2, nb Dés d'ABORDAGE= 2**



ATTAQUE D'UN INDIAMAN (navire marchand armé)

Un Indiaman (anglais) fait force voiles dans l'Océan Indien. Une frégate française qui vient de l'île de France (île Maurice aujourd'hui) tente de l'intercepter. Le butin est prometteur.

L'ESPACE DE JEU

Carré, 160 cm x 160 cm . Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il peut varier pendant le jeu en force et en direction.

LES FORCES EN PRÉSENCE

L'Indiaman (I) est un vaisseau de taille équivalent à un 64 canons (4e rang) mais qui ne dispose bien sûr (cargaison oblige) pas de 64 canons... Il se déplace comme un vaisseau bon marcheur.

Ses caractéristiques sont: BORDEE=4, FORCE=4, ABORDAGE=2.

La frégate française F de 38 canons a pour caractéristiques: BORDEE=4, FORCE=3, ABORDAGE=4.

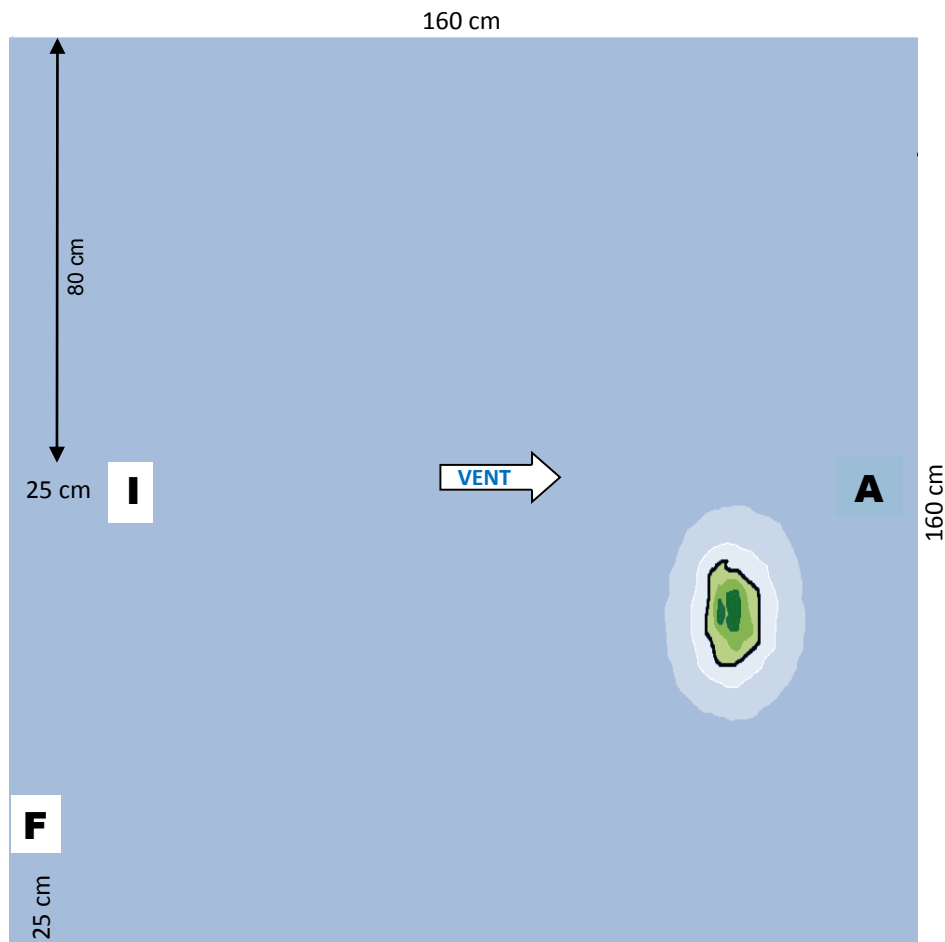
DÉPLOIEMENT

L'Indiaman (I) et la frégate (F) se placent comme indiqué sur la carte.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'Indiaman gagne s'il réussit à s'échapper par le côté A ou si la nuit tombe au bout de 20 tours sans qu'il est perdu plus de mâts que son adversaire.

La frégate gagne si elle prend l'Indiaman.



POURSUITE EN MER

Une escadre espagnole menace depuis des mois les routes commerciales de la région. Une escadre française a été dépêchée pour la pourchasser.

L'ESPACE DE JEU

160 cm x 120 cm . Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Seule la force pourra varier au cours du jeu.

Chaque joueur place alternativement un élément de terrain de moins de 15 cm de diamètre. Ils ne peuvent être placés à moins de 30 cm du centre ou des côtés de la zone de jeu. Ils sont entourés d'une zone de haut-fonds (niveau 1) de 10 cm de large.

LES FORCES EN PRÉSENCE

La bataille met aux prises 2 escadres de force

égales. Choisir un budget entre 300 et 400 points chacune (budgets égaux à $\pm 5\%$).

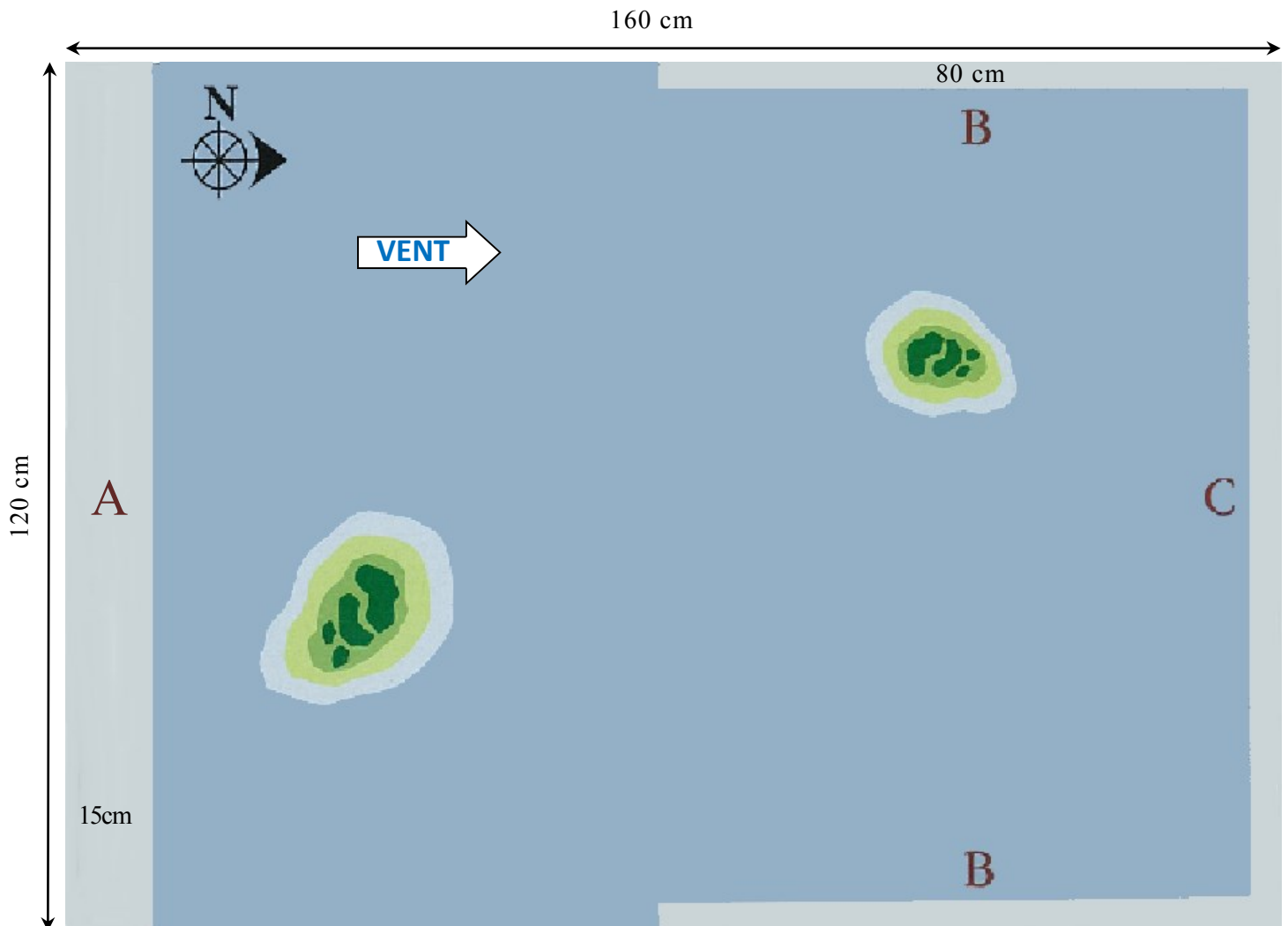
DÉPLOIEMENT

L'Amiral espagnol déploie son escadre dans les 15 cm du bord A. Seul(s) le(s) navire(s) de tête sont placés au bord de la table, les autres suivent hors table.

Ensuite l'Amiral français déploie ses navires sur 1 ou 2 côtés marqués B. Enfin le joueur espagnol désigne secrètement un seul navire qui sera la proie à capturer par l'attaquant (la proie ne peut être une frégate).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le défenseur gagne si la proie peut s'échapper par le côté C. L'attaquant gagne si la proie est capturée ou détruite.



RAID SUR LA CÔTE

La flotte de l'attaquant doit protéger une force de débarquement qui veut prendre pied sur le territoire du défenseur. Seules les 2 escadres de protection sont visibles sur la carte. Le convoi est supposé attendre au large.

L'ESPACE DE JEU

Carré, de 120 cm x 120 cm.

Une côte occupe le secteur Nord-Est. Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Ensuite le vent ne pourra jamais être force « Coup de vent ».

LES FORCES EN PRÉSENCE

La bataille met aux prises 2 forces égales. Choisir un budget entre 300 et 350 points.

Le défenseur peut choisir d'installer des redoutes en terre, des tours de défense ou une citadelle et les place sur la terre avant le déploiement de l'attaquant.

DÉPLOIEMENT

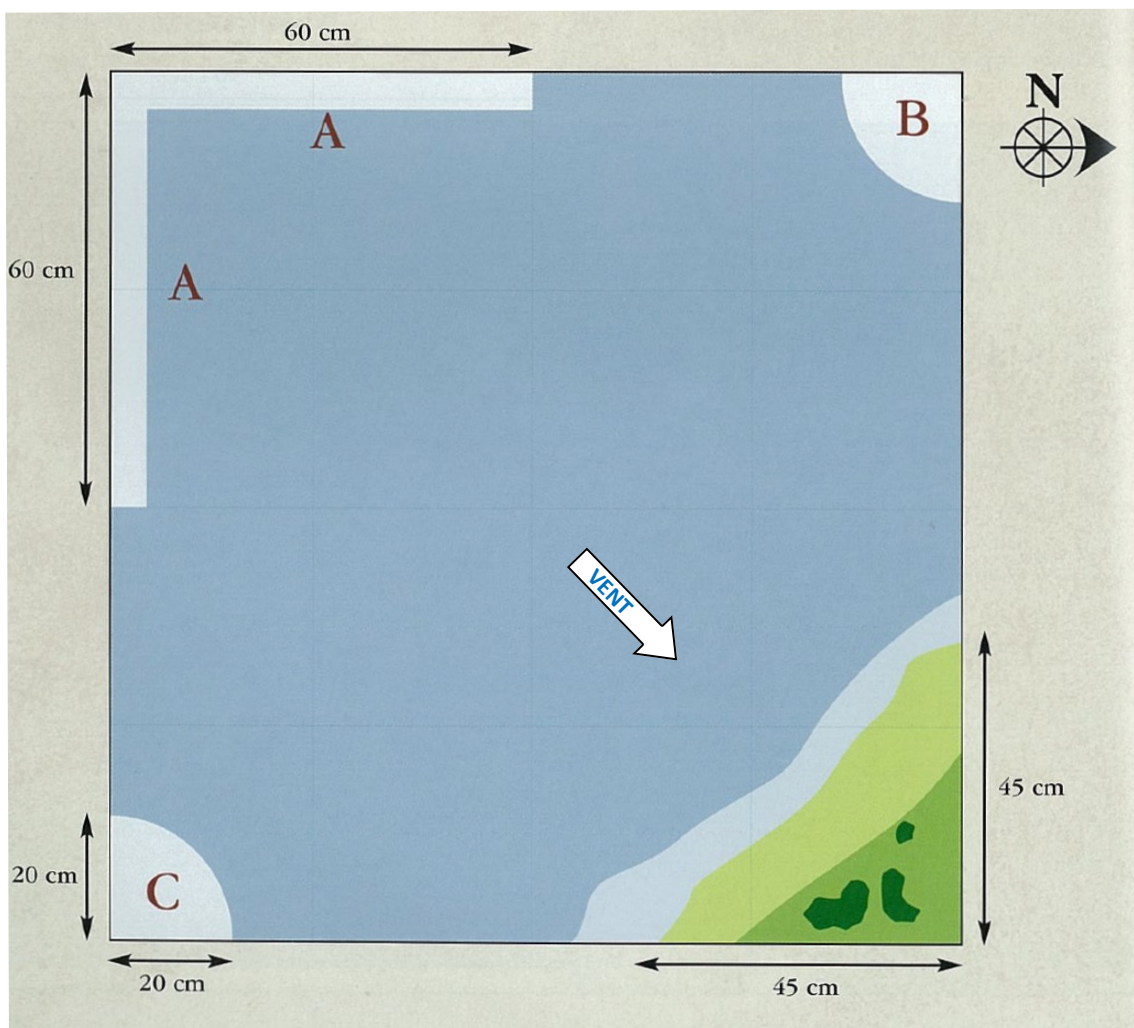
L'attaquant déploie ses navires sur les côtés marqués A.

Le défenseur partage ses navires en 2 divisions sensiblement équivalentes. Une des 2 divisions se déploie dans les 20 cm du secteur B, l'autre dans les 20 cm du secteur C.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour remporter la victoire l'un des 2 joueurs doit avoir coulé ou pris la moitié au moins de la force de départ de l'adversaire en nombre de points de budget,.

Sinon, le jeu se termine au 15^{ème} tour sur un résultat indécis.



ATTAQUE D'UNE TOUR DE DÉFENSE

La flotte de l'attaquant doit protéger une force de débarquement dont l'objectif est la prise d'une tour de défense.

L'ESPACE DE JEU

Carré, de 120 cm x 120 cm.

Une côte occupe le côté Nord. Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le défenseur a installé des défenses côtières et possède 2 navires en mer: 1 x 80 et 1 x 74.

L'attaquant dispose de 1 vaisseau de 1er rang et 4 x 74.

DÉPLOIEMENT

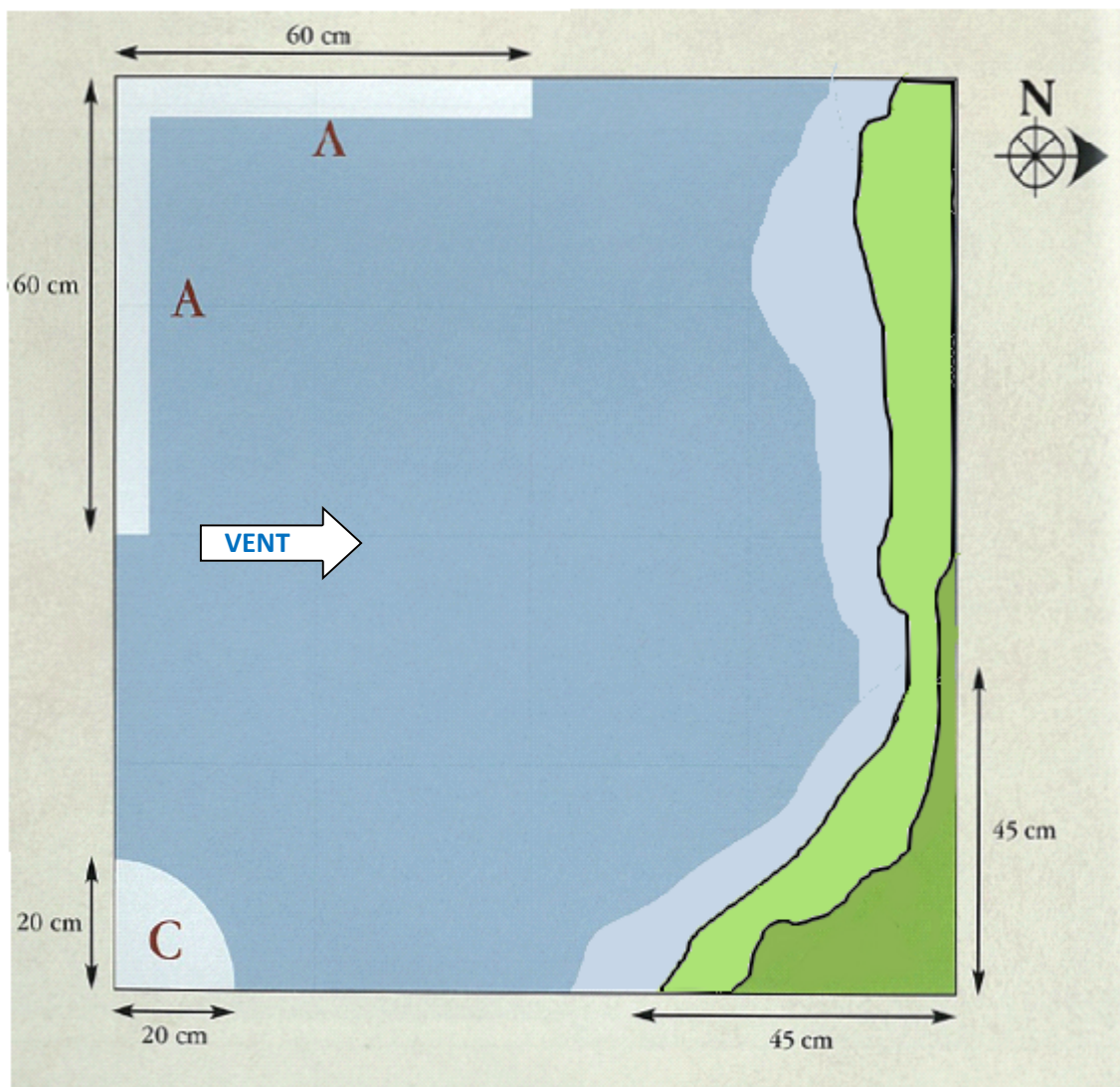
L'attaquant déploie ses navires sur les côtés marqués A. Il doit débarquer et prendre la tour.

Le défenseur déploie ses navires en C. La tour de défense est bâtie sur la partie la plus haute de la côte, la redoute en terre sur la partie la moins élevée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant doit avoir pris la tour de défense à la fin de la journée (15 tours) pour gagner.

Sinon, le jeu se termine par une victoire du défenseur.



CAPTURE D'UN TRÉSOR

La flotte de l'attaquant doit prendre un vaisseau espagnol transportant sa cargaison annuelle d'argent destiné au Trésor Espagnol.

L'ESPACE DE JEU

160 cm x 120 cm. Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il peut varier en force et en direction pendant le jeu.

LES FORCES EN PRÉSENCE

L'Espagnol dispose d'un vaisseau de 112, 3 vaisseaux de 74 et 1 de 64. Un fort défend le port. Le Trésor se trouve sur un seul des navires espagnols. Le nom de ce navire sera inscrit sur une feuille en début de partie.

L'attaquant dispose d'une escadre d'un budget de 300 points.

DÉPLOIEMENT

L'attaquant arrive par l'ouest et place son navire de tête en A au 1^{er} tour.

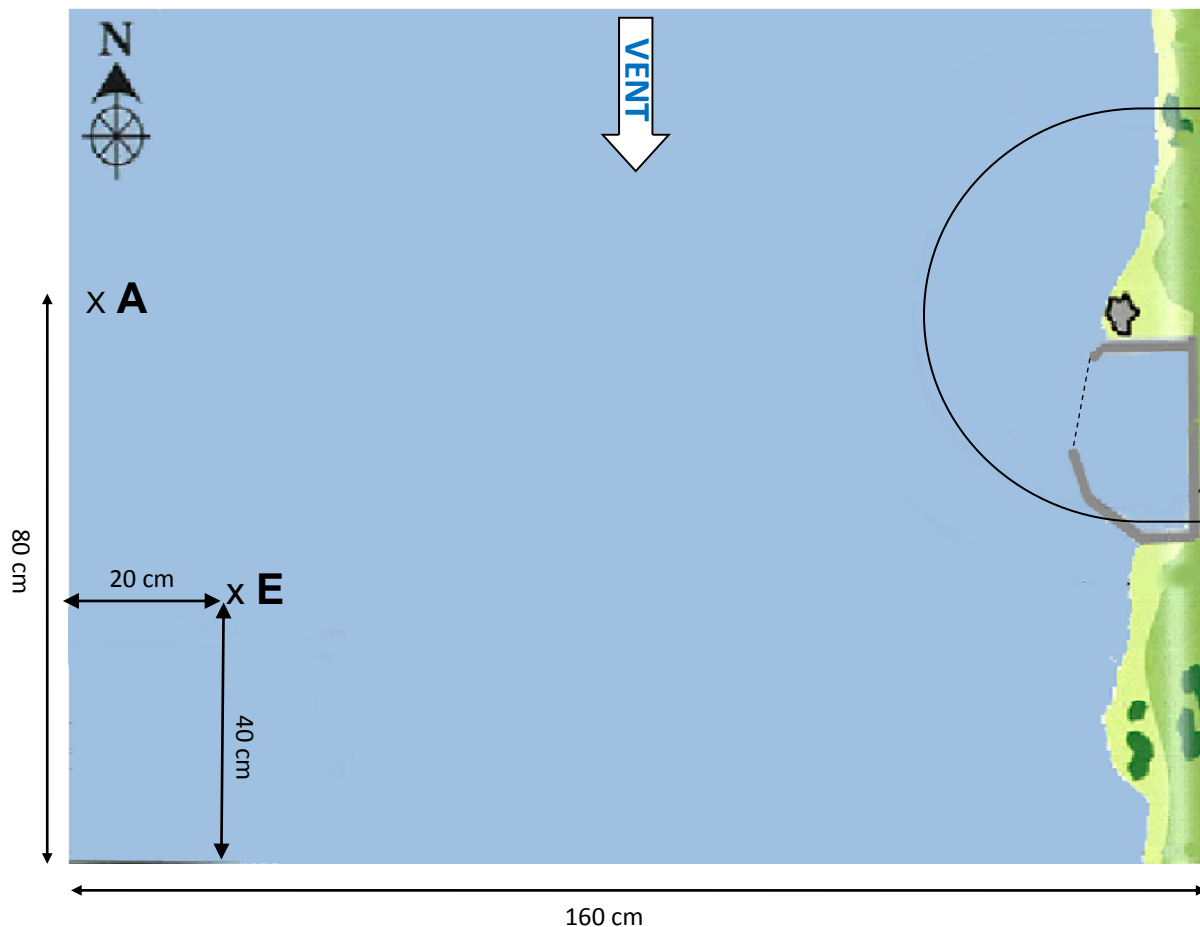
Le joueur espagnol place son navire de tête en E au 1^{er} tour. Il doit rejoindre le port sur la côte Est (Pour être sécurisé un navire doit entièrement passer le pointillé).

Le navire contenant le trésor doit se mettre à l'abri du port.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant doit avoir pris le navire-trésor avant la tombée de la nuit pour gagner.

Sinon, le jeu se termine par une victoire du défenseur espagnol.



CAPTURE D'UN TRÉSOR (frégates)

Guerre de Succession d'Espagne (FRA + ESP / ANG + HOL)

L'escadre de l'attaquant hollandais essaie de capturer une frégate espagnole escortée par d'autres frégates transportant une cargaison d'argent destiné au Trésor Espagnol.

L'ESPACE DE JEU

160 cm x 120 cm. Le vent au 1^{er} tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il peut varier en force et en direction pendant le jeu.

LES FORCES EN PRÉSENCE

L'Espagnol dispose de 2 frégates de 34 canons et 2 de 40. Un fort défend le port. Le Trésor se trouve sur une seule des frégates espagnoles. Le nom de ce navire sera inscrit sur une feuille en début de partie.

Le Hollandais dispose d'une escadre de 3 frégates de 44 canons.

DÉPLOIEMENT

Le Hollandais arrive par l'ouest et place son navire de tête en **H** au 1^{er} tour.

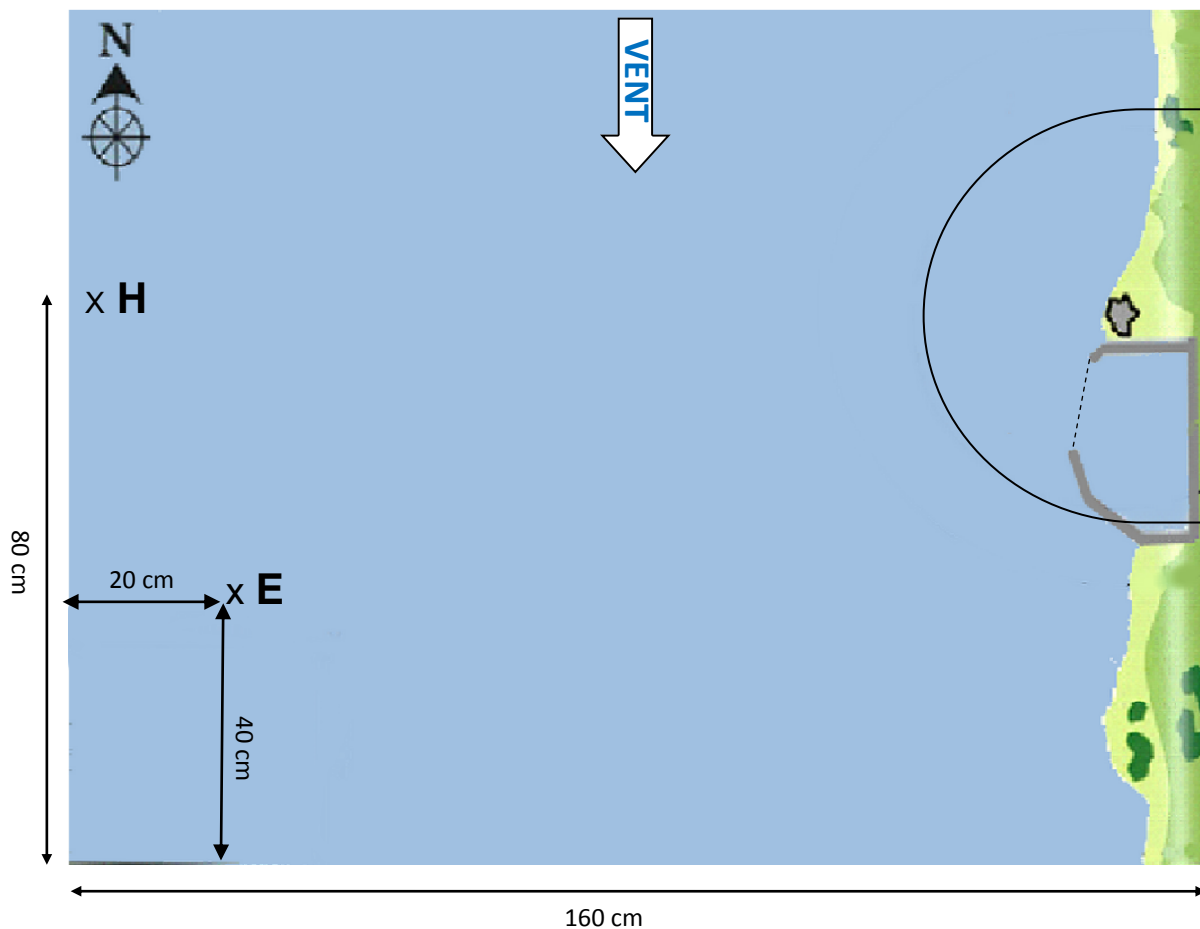
Le joueur espagnol place son navire de tête en **E** au 1^{er} tour. Il doit rejoindre le port sur la côte Est (Pour être sécurisé un navire doit entièrement passer le pointillé).

Le navire contenant le trésor doit se mettre à l'abri du port.

CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant doit avoir pris le navire-trésor avant la tombée de la nuit pour gagner.

Sinon, le jeu se termine par une victoire du défenseur espagnol.



ESCADRE SURPRISE AU MOUILLAGE

L'escadre française est au mouillage et a pris ses dispositions pour résister à une éventuelle attaque. Elle a cependant omis de disposer des frégates en surveillance au large.

Une escadre anglaise arrive et surprend l'escadre française.

L'ESPACE DE JEU

Carré, de 120 cm x 120 cm. Le vent au 1er tour est indiqué sur la carte, Bonne Brise. Il est stable pendant toute la bataille.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Le Français possède 1 x 120, 1 x 80, 4 x 74.
Chaque navire français, ayant une partie de ses équipages à terre, voit sa BORDÉE et son ABORDAGE diminué de 3 et sa valeur apparente diminuée de moitié pour le test de moral.
L'Anglais dispose de 5 x 74 et 1 x 64.

DÉPLOIEMENT

L'escadre française est mouillée comme indiquée sur le plan, le 120 tel que son arc de tir ne déborde pas sur la zone 2.

Chaque navire, s'il n'est pas abordé, peut lever l'ancre à partir du 10^e tour sur un **Dé**= -2.

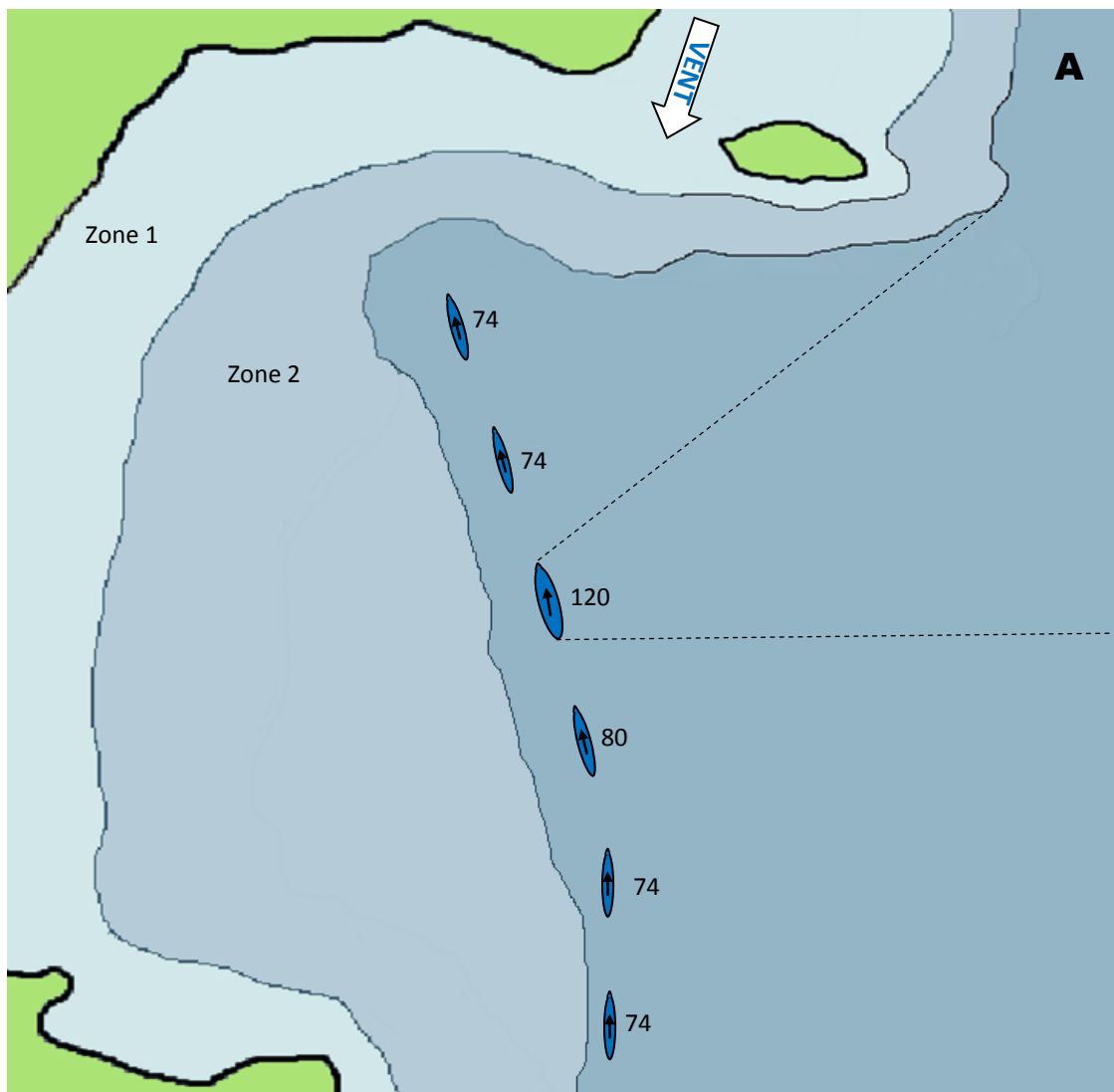
Si c'est le 80 qui lève l'ancre il décide les navires à sa poupe à en faire de même.

L'escadre anglaise arrive en bord de carte, vent arrière en **A**.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur anglais doit avoir pris ou coulé 4 navires français avant la nuit (20^e tour) en ayant perdu (pris ou coulé) au plus 1 navire.

Sinon, le jeu se termine par une victoire du joueur français.



Ste LUCIE

L'escadre française (11 navires: 1x1^{er} rg + 6x3^e rg + 4x4^e rg) a eu vent 😊 de la présence d'un convoi anglais qui s'est réfugié dans la baie du Cul de Sac (Ile de Ste Lucie, Antilles).

Les Anglais présents depuis 2 jours ont eu le temps d'installer à terre, au nord et au sud, 2 batteries:

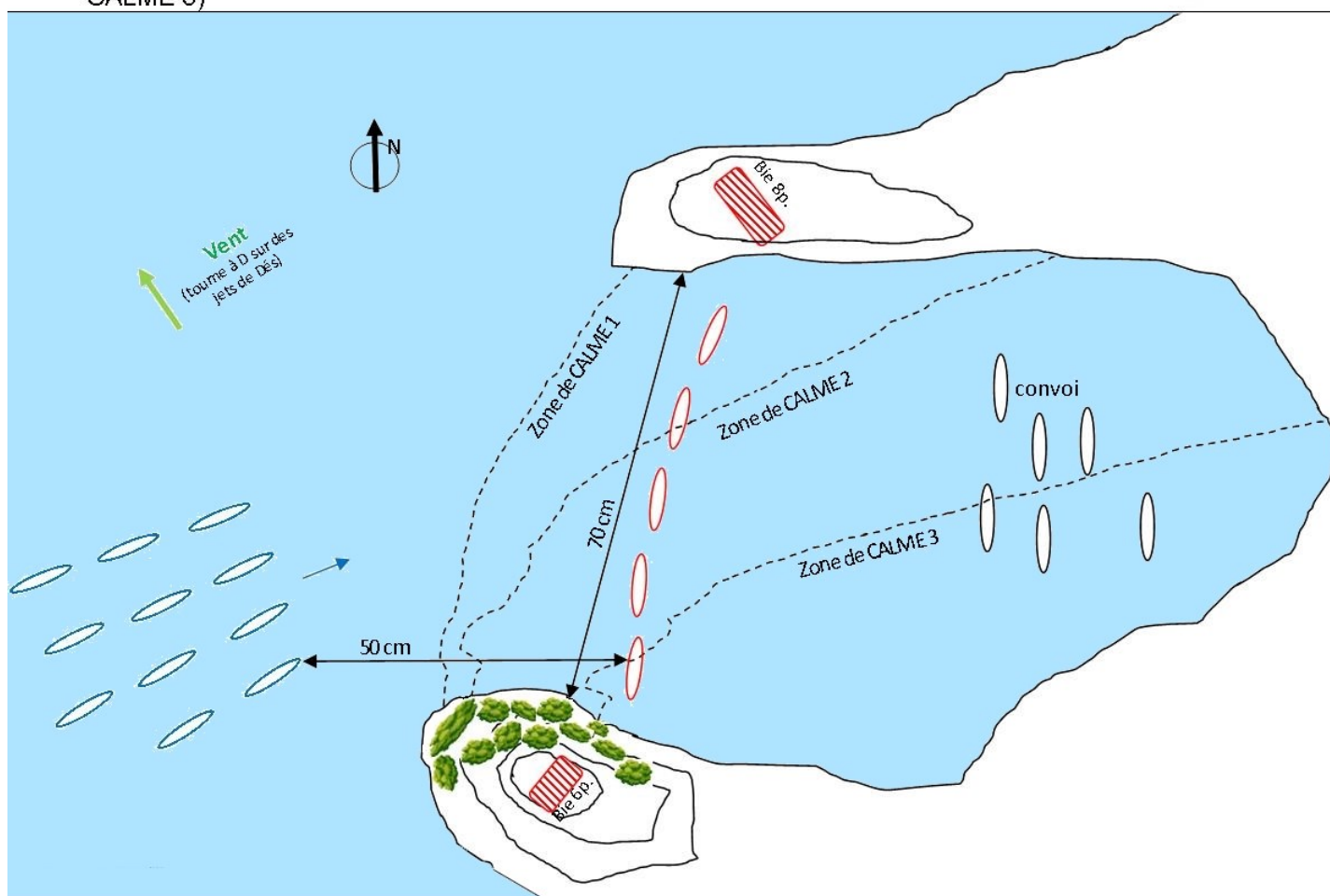
- celle du nord est sur une colline niveau 1 et est soutenue par 3 unités d'infanterie.
- celle du sud est installée sur un promontoire jugé inaccessible par les Français.

Les 5 navires anglais (1x3^e rg + 4x4^e rg) forment une ligne N/S qui barre l'entrée de la baie. Au fond de la baie: le convoi.

L'escadre française arrive du Sud-ouest en 4 colonnes parallèles.

Le vent souffle du sud-est et pourra s'orienter sur la droite sur un jet de Dé à partir du 3e tour, 4e, 5e, etc... (1 secteur par tour, 2 secteurs maximum).

La baie étant à l'abri du vent à cause du promontoire, on trouve une zone de « CALME » où les navires ne bougent plus. Comme le vent varie, la zone de calme aussi (voir schéma: CALME 1, CALME 2, CALME 3)



Règles particulières au scénario:

- les **Bies terrestres anglaises tirent toujours en 1er** dans le tour.
- les navires anglais étant à l'ancre (et les Bies) bénéficient d'un **+3 de « tir stable »**
- les navires français peuvent débarquer des escouades de marins au pied du promontoire pour mettre le feu à la végétation et créer ainsi un **rideau de fumée**:
 - . Les canots de débarquement s'approcheront à la vitesse de 2 par tour (= 10cm)
 - . Ces escouades sont déduites de la Capacité d'Abordage de différents navires: 2 pts de Cap. D'ABORDAGE permettent de créer de la fumée apportant un **-1** à la Bie.
 - . Maximum : 6 pts de Cap. D'ABORDAGE à débarquer et donc maximum **-3** à la Bie.
- les navires du convoi pourront **renforcer les Cap. D'ABORDAGE** des navires de ligne anglais: 4 pts maximum à répartir sur les navires choisis. L'Amiral anglais choisira les navires concernés au tour T et les renforts arriveront au tour T+3.
- Les navires français, s'ils sont dans une **zone de calme** (en entier) devront rester dans leur orientation, sur place. Le tour suivant ils **pourront se réorienter** (canots tirant le bateau).