

BRANLE-BAS DE COMBAT



JEU NAVAL TACTIQUE
1765–1815

VERSION SIMPLIFIÉE



CHARLES CAMPMAS



Imaginez un « 74 canons », un navire de 3^e rang à 2 ponts, à la fois rapide et manœuvrant mais suffisamment puissant pour être intégré à une « ligne de bataille » et capable se confronter aux énormes 1^{ers} rangs à 3 ponts armés de 100 à 130 canons...

Ce 74 canons emporte plus de 600 hommes d'équipage et 1200 tonnes de vivres. Vaches, cochons, chèvres, moutons et autre bétail côtoient les hommes sur les ponts.

Il est propulsé par des voiles qui cachent 8 000 m² de ciel au-dessus de vos têtes et qui sont manœuvrées par 40 kilomètres de cordages !



Les 74 canons de ce seul vaisseau ont une puissance de feu supérieure à toute l'artillerie de Napoléon à la bataille d'Austerlitz. Et pourtant ce n'est qu'**un** navire relativement modeste. Les plus grands portent

Cette version simplifiée de la règle est destinée à un apprentissage basique des mécanismes du jeu.
Elle ne tient pas compte de paramètres qui améliorent le côté réaliste et historique du jeu.
Entre autres, elle annule les différences importantes de technicité des marines des nations de l'époque.
Elle privilégie le côté ludique de la règle.

MATÉRIEL:

- 1 **DéVent**: **+1 secteur de vent**, **-1 secteur de vent**, (force +1, force -1, calme/coup de vent, brouillard: ne pas en tenir compte)
- 2 **Dé(s)**: **-2 -1 0 0 +1 +2**
- 1 **DéRi (Risques supplémentaires)**: **incendie** (à confirmer) , **- 1 capacité d'ABORDAGE** (à confirmer), **gouvernail endommagé**, **voie d'eau** (à confirmer), **2 pts de dégâts sur les mâts**, **2 pts de dégâts sur la coque**.
Pour les faces avec la mention « à confirmer » relancer le Dé, si un symbole ● ressort appliquer le dégât, sinon rien.
- **DéCol (Collision)**: 1 x (emmêlé), 2 x (collision légère), 3 x (évitement ou abordage)
- **DéBP (Bout Portant)**: 3 x (rien), 1 x (capitaine tué) , 2 x (- 1 capacité d'ABORDAGE)
- plusieurs **DéA (Abordage)**: 1 x (1 perte du + fort), 2 x (1 perte du + faible), 3 x (rien)
- marqueurs (p.13), aides au virage (p.5), aide au tir (p.7)

POSITION INITIALE DES NAVIRES

- ◆ Zone de jeu conseillée: 120 cm x 120 cm. Il est utile de disposer d'une aire de jeu qui puisse s'agrandir par « glissement » d'un tissu recouvrant la table de jeu ou déplacement de plaques rigides.
- ◆ Scénario : Le scénario basique est décrit ci-après. D'autres scénarios sont décrits dans une annexe.
Pour une 1ère partie il est conseillé de ne choisir qu'1 (voire 2) navire(s) pour chaque camp.
S'il est choisi de jouer avec plus de navires on veillera à avoir des budgets égaux (5% d'écart acceptable) pour chaque camp . Remplir la fiche de chaque navire avec nom et capacités.
Indiquer le navire-amiral de chaque camp sur la fiche de son navire (colorier l'★).
Au début de la bataille le vent est force « bonne brise ».
Choisir la direction du vent, parallèle à un des côtés. Placer la rose des vents au centre du jeu.
Chaque camp entre en ligne de part et d'autre de la direction du vent (les 2 directions doivent être séparées de 2 secteurs ou 4 secteurs, au choix des joueurs).
Les navires de tête sont placés à 40 cm à l'intérieur du bord de table en direction du centre.
- ◆ La bataille standard commence et dure 16 tours, 1 tour représente 1/4 h.
Le combat continue jusqu'à la nuit tombée (fin du 16ème tour)
Si les navires s'approchent trop près du bord de la zone de jeu, agrandir celle-ci en déplaçant le tissu / mer.
En fin de dernier tour examiner les conditions de victoire.

CONDITIONS DE VICTOIRE

A la nuit tombée, chaque camp fait le compte des navires dont il est maître.
Les navires en RETRAITE qui ont donc une de leurs 3 capacités = 0, ne comptent pas car ils doivent retourner au port pour réparations importantes.
Par contre, tout navire ennemi capturé, même en péril, compte.
En cas de bataille 1 navire / 1 navire, si aucun des navires n'est coulé, le camp qui a le moins de dégâts en coque + mâts + capacité ABORDAGE a gagné.
Dans les autres cas:

Le camp qui possède le plus de navires sur zone remporte la victoire.



DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. TESTS (p. 4)

2. DÉPLACEMENTS en commençant par le navire le plus éloigné de l'origine du vent jusqu'à celui qui en est le plus proche. Si des navires rentrent en contact faire immédiatement un test de COLLISION (p.11) avant de poursuivre éventuellement le déplacement.

3. TIR en commençant par le navire le plus éloigné de l'origine du vent jusqu'à celui qui en est le plus proche. Tenir compte des BORDÉE, FORCE, DISTANCE, TIR en ENFILADE et DÉ ALÉATOIRE (p.7-9)

Noter les résultats du tir sur la fiche du navire touché: points de dégâts sur COQUE, MÂTS, et leur incidence sur les voies d'eau et sur les capacités BORDÉE, ABORDAGE. Pour chaque incendie, voie d'eau, mât tombé, gouvernail endommagé ou capitaine tué, poser un marqueur sur chaque navire concerné.

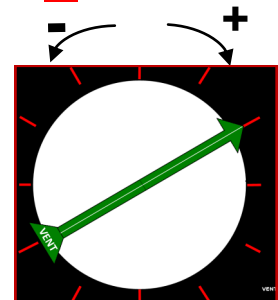
4. COMBATS D'ABORDAGE (p.11) en commençant par les combats les plus éloignés de l'origine du vent.



1. TESTS

AVANCER LE COMPTEUR DE TOUR Enlever les marqueurs , retourner les marqueurs

Tous les 3 tours, avant la phase de déplacements pivoter (ou non) la flèche du vent suivant le résultat du test.



TEST DU VENT Lancer 1 Dé

	- 1 secteur de vent
autres faces	pas de changement
	+ 1 secteur de vent

TEST VOIE D'EAU Lancer 1 Dé

Pour obtenir une seule voie d'eau (la + grave si le navire en a plusieurs).
+1,+2 → **voie d'eau obturée**. Enlever 1 marqueur
0, -1 → pas de changement
-2 → **voie d'eau + importante**: le navire coulera 1 tour plus tôt.

TEST INCENDIE et GOUVERNAIL Lancer 1 Dé

Dé	INCENDIE	GOUVERNAIL
+1,+2,0	enlever 1	enlever 1
-1	ajouter 4 points de dégâts par (½ coque, ½ mâts)	non réparé
-2	ajouter 1 et 4 points de dégâts par (½ coque, ½ mâts)	non réparé

Incendie majeur à partir de 3 : lancer Dé: **-2** → le navire explose et coule (p.10)

2. DÉPLACEMENTS

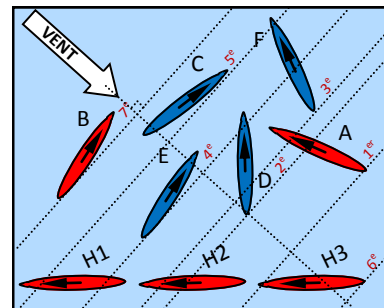
◆ Ordre des déplacements: le 1er navire à se déplacer est celui qui est le plus loin de l'origine du vent, le dernier le plus proche.



Pour une escadre en formation tenir compte du navire le mieux placé (le plus près de l'origine du vent).

NOMBRE DE DÉPLACEMENTS maximum pendant 1 mouvement

Attitude face au vent d'un navire	Nombre de déplacements
Vent arrière	2
Largue	3
Au près	1
Vent debout	1/2
Dérive, gouvernail bloqué: déplacement = 1/2, sens du vent	

Ordre des déplacements:
A, D, F, E, C, H1, H2, H3, B

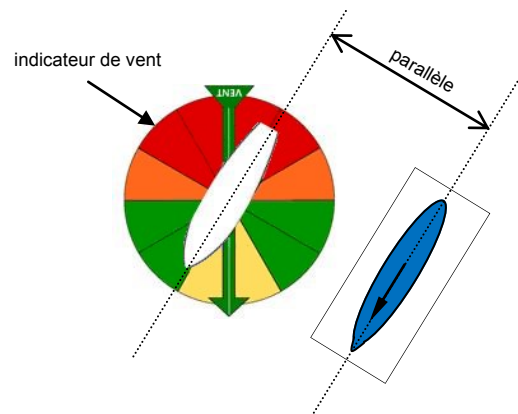


- ◆ Le déplacement d'un navire est au moins égal à 1/2 quelques soient les circonstances. Il peut se limiter à ce 1/2 à la volonté du joueur.
- ◆ Chaque déplacement peut se faire de 2 façons:
 - en avançant en ligne droite: de 1/2 minimum à 1 (2,5 cm à 5 cm)
 - en virant: avancer obligatoirement de 1/2 puis virer.
- ◆ Une séparation ou un évitement compte pour 1 déplacement.
- ◆ Des navires emmêlés ou sans mâts ou au gouvernail endommagé dérivent de 1/2 par tour dans le sens du vent sans changer d'orientation.
- ◆ Un navire qui a perdu un mât ou qui a un marqueur  diminue son déplacement de 1/3 (voir segments sur aide au virage ci-dessous).
- ◆ Un navire qui a perdu tous ses mâts ou qui a 2 marqueurs  dérive.

Pour déterminer l'attitude du navire par rapport au vent :

- Placer l'indicateur de vent à côté du navire en respectant la direction du vent.
- Faire pivoter la silhouette blanche jusqu'à ce qu'elle soit parallèle au navire testé. La proue (pointe) du bateau blanc indique l'attitude du navire testé: vent arrière (jaune), large (vert), au près (orange) ou vent debout (rouge). Si le vent est juste sur un trait, choisir l'attitude la plus favorable au joueur.

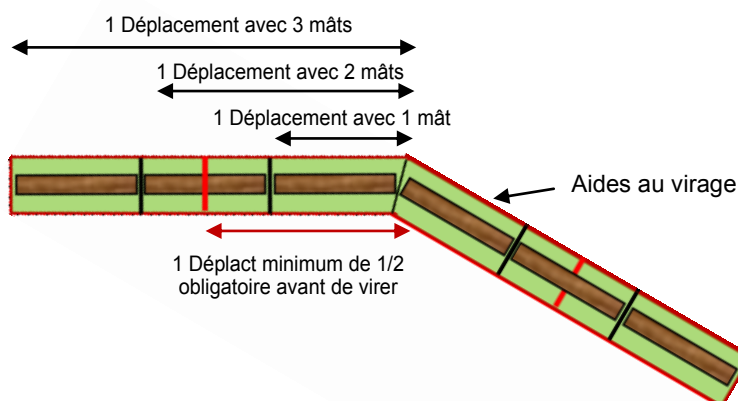
(ci-contre: large ou vent arrière)



En se déplaçant dans un tour, l'attitude du navire par rapport au vent peut changer mais n'affecte pas son potentiel de mouvement jusqu'au prochain tour.

(Sauf s'il arrive face au vent: dans ce cas son déplacement s'arrête et reprendra au prochain tour (voir virement de bord vent debout ci-après).

Ex: Un navire, large, force bonne brise, peut donc se déplacer de 3. S'il vire 3 fois dans le même sens, il peut se retrouver vent debout ce qui arrête son déplacement. Au prochain tour il passera de l'autre côté du vent en avançant de 1/2 (voir virement de bord ci-après), au tour suivant il peut avancer de 1 (au près) ou de 1/2 et virer à nouveau.

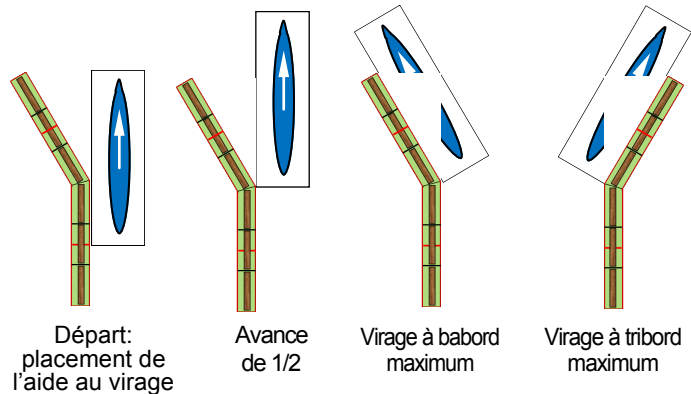


VIRAGE

À chaque déplacement un navire peut virer, utiliser l'Aide au Virage (voir page 5).

- ◆ Pour virer dans 1 déplacement le navire doit **d'abord** avancer de 1/2.
- ◆ Si son avance est > 1/2, il ne peut pas virer dans ce déplacement.
- ◆ Le navire peut virer moins (angle)

Comment virer
dans
1 déplacement



- ◆ Un virage difficile: Virer de bord vent debout (se fait en 2 tours, début: A, fin: C)

Virer de bord
vent debout

2 axes () autorisés pour virer de bord

(les avances ne sont pas représentées sur ce schéma)

1er tour: Le navire (position A) est « large », il avance et vire jusqu'à **3** (position B, au «bord» du vent)

2e tour:

TEST VIREMENT DE BORD 2 Dés cumulés	test échoué	- 2 - 3 - 4
---	-------------	-------------

Test réussi → il vire jusqu'à **11** (position C, l'autre « bord » du vent) et avance de 1/2.

Test échoué → il dérive et devra recommencer son test avec les **2 Dés** au tour suivant.

- Nota:*
- Si à la suite d'un changement de vent, il se trouve déjà entre les directions **3** et **11** au 1er tour, il teste puis vire vers **3** ou **11** et avance de 1/2.
 - Si des navires en formation doivent virer de bord, ils testent individuellement.

DÉPLACEMENT D'UNE ESCADRE (OU D'UNE DIVISION)

1. Principes généraux:

- Elle se déplace à la vitesse du navire le plus lent.
- Distance entre navires usuelle pour un combat: environ 5 cm.



2. Déplacement en formation:

Quand les navires se déplacent en formation, ils peuvent virer de 2 façons:

- « en succession »:

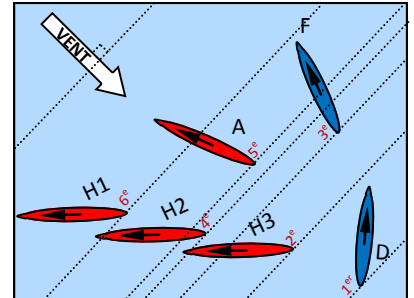
Le 1er vire en un point, tous les navires qui le suivent doivent virer au même point. Aucun autre ordre de virement n'est donné tant que le dernier n'a pas commencé à virer.

- « tous à la fois »:

3. TIR

GÉNÉRALITÉS

- ♦ Distance entre 2 navires: mesurée entre grands mâts.
- ♦ Ordre des tirs: le 1er navire qui tire est celui qui est le plus éloigné de l'origine du vent, le dernier le plus proche. Le fait que des navires soient en formation ne modifie pas l'ordre des tirs (contrairement au déplacement).
- Le tir d'un navire tient compte des dégâts subis pendant ce même tour.
- ♦ Désigner le navire-cible et sur quoi est dirigé le tir: mâts ou coque (sinon tir sur coque par défaut).
- ♦ A portée longue, le tir ne porte que sur les mâts.
- ♦ Pendant un abordage, du bord emmêlé, les navires ne peuvent tirer que sur la coque.
- ♦ Le tir en enfilade n'est possible qu'à bout portant ou à portée courte.
- ♦ Tous les tirs doivent être effectués avant tout abordage.



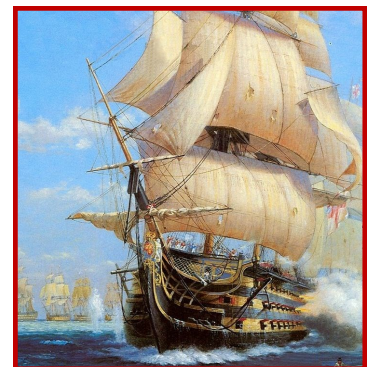
Ordre des tirs: D, H3, F, H2, A, H1

PORTÉE (maxi en cm) et modificateurs

bout portant	courte	moyenne	longue
+ lancer DéBP			
<i>tir en enfilade possible</i>			
10	20	40	60

1 ^{er} tir + 3		
bout portant + 5	enfilade par la poupe + 4	
courte + 2	enfilade par la proue + 3	
longue - 5	+ Dé*	
à l'ancre + 3		

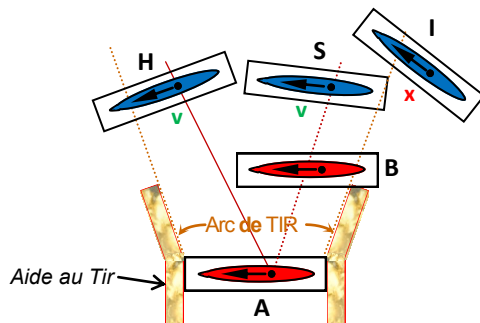
- * Si - 2 → incident de tir, relancer **Dé**:
- Si - 1 - 2 → un canon explose: BORDÉE = -1 (définitif) et relancer **Dé**:
- Si - 2 → incendie (voir p.10)



VISIBILITÉ, ARC DE TIR

Le TIR est possible si le grand mât du navire-cible se trouve dans l'Arc de Tir.

Nota: si la ligne entre les 2 grands mâts passe à travers le socle d'un autre navire, celui-ci subit aussi des dégâts.



L'Arc de TIR est défini par l'Aide au Tir couleur flamme ci-dessous.

EXEMPLE:

- Étant donné son Arc de Tir, A peut tirer sur H et S mais ne peut pas tirer sur I.
- A peut tirer sur S mais comme la ligne entre grands mâts traverse le socle de B, B subira aussi des dégâts (complets) et S en subira seulement la moitié.
- A pourra tirer sur H en lui faisant des dégâts complets.

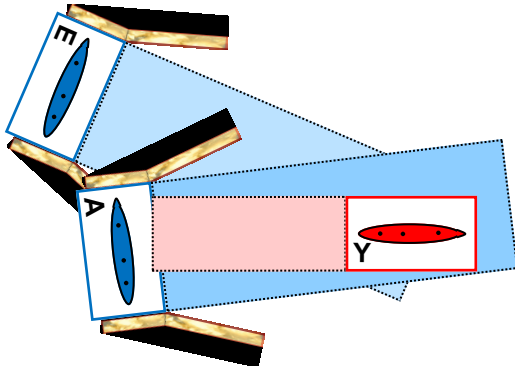
Nota: le TIR à bout portant (DéBP) est possible même si la cible est en dehors de l'Arc de Tir car les carronades sont montées sur pivots.

TIR EN ENFILADE

Le tir en enfilade est possible si 2 conditions sont réunies:

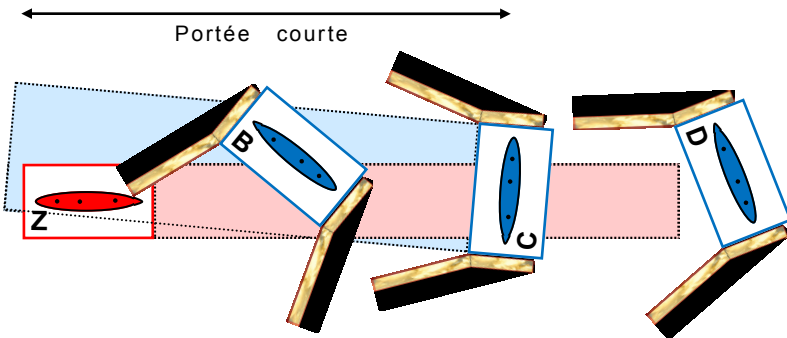
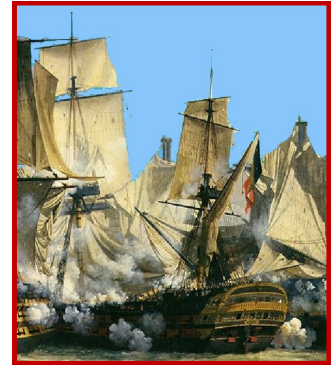
- Si la portée convient: uniquement à portée courte ou à bout portant (*D est trop loin*)
- Si le tireur répond à la « règle des 2 projecteurs »:

Règle des 2 projecteurs: Imaginer un 1^{er} projecteur (rose sur le schéma) à l'avant ou à l'arrière de la cible Y ou Z qui doit « éclairer » le grand mât du navire-tireur et un 2^e projecteur (bleu sur le schéma) sur le côté du tireur qui doit en même temps « éclairer » le grand mât du navire-cible.



A, réunissant les 2 conditions, pourra tirer sur Y avec un bonus de tir en enfilade.

E ne peut tirer en enfilade (le projecteur arrière de Y n'éclaire pas entièrement le grand mât de E) mais peut néanmoins tirer «normalement» (sans bonus d'enfilade) à portée courte.



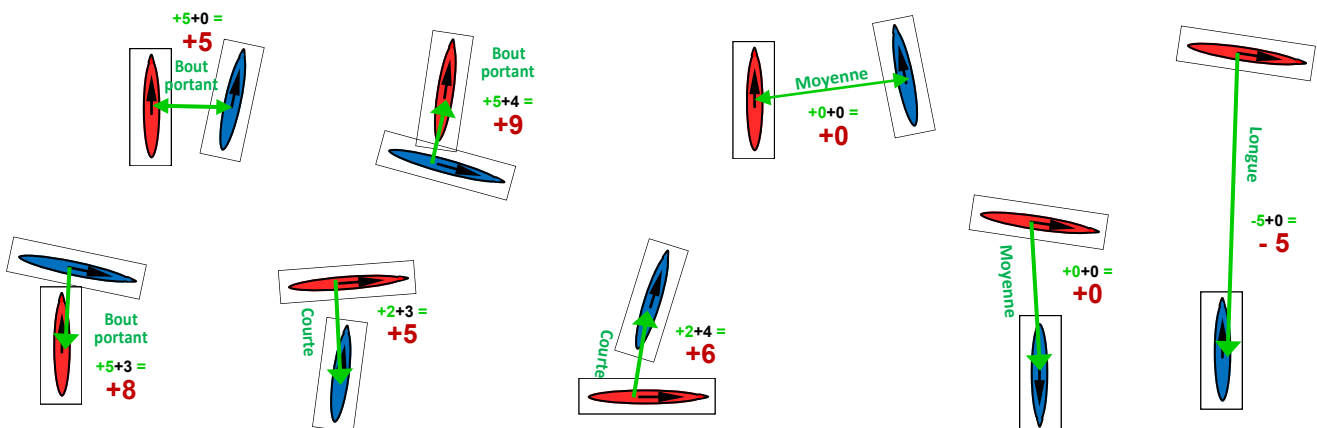
B ne peut pas tirer du tout (le grand mât de Z n'est pas dans l'Arc de Tir de B)

C peut tirer en enfilade (son projecteur de côté éclaire le grand mât du navire-cible Z).

D est à portée moyenne. Il ne peut donc tirer en enfilade mais peut néanmoins tirer «normalement» à portée moyenne (sans bonus d'enfilade).

Quelques exemples de modification de tir





Distance + Enfilade



RÉSULTATS DU TIR

BORDÉE + FORCE									
AJOUTER le modificateur de DISTANCE, de TIR en ENFILADE et le Dé ALÉATOIRE									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29+
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

♦ Si TIR à Bout Portant lancer DéBP (1 seule cible, qui peut être hors de l'Arc de TIR) :


-  → pas de perte supplémentaire
-  → capitaine tué (Un navire peut avoir plusieurs « capitaines » tués (lieutenants...))
-  → - 1 à capacité ABORDAGE
-  → 2 pts de dégâts sur mâts

Autre résultat: ne pas en tenir compte.


♦ **RÉSULTATS:** Cocher sur la fiche du navire le nombre de cases correspondant au résultat (mâts ou coque).
Si les cases coque sont toutes cochées les dégâts suivants sont reportés sur les mâts (et vice-versa)


Ex: Pour une BORDÉE (5) + FORCE (6) + distance (+2) + enfilade proue (+3) + aléatoire (- 1) = total 15 → **3** → 3 points de dégâts à cocher sur la fiche du navire.


♦ **RISQUES SUPPLÉMENTAIRES:**  → +1 DéRi  → +2 DéRi

 DéRi → voie d'eau / incendie / gouvernail bloqué / + 2 pts de dégâts sur mâts / + 2 pts de dégâts sur coque / -1 à capacité ABORDAGE } (voir utilisation du DéRi p.14)

♦ CONSÉQUENCES:

Si 1 des capacités ABORDAGE, BORDÉE, MÂTS = 0, placer un drapeau indiquant un moral RETRAITE  qui oblige le navire à fuir jusqu'à la tombée de la nuit (mais il peut répondre à une attaque).


Si 2 des capacités = 0, placer un drapeau indiquant un moral DÉROUTE . Test de reddition immédiat si contact de socle avec ENI.


Si les 3 capacités = 0 → il se rend dès contact de socle avec ENI, placer un drapeau .

Si toutes les cases mâts sont cochées ainsi que les cases coque jusqu'aux cases 1er, 2e, 3e, 4e (correspondant à son rang) il est irréparable et doit être sabordé.

TEST REDDITION

Lancer 1 Dé


Pour un navire portant un drapeau , dont le socle est touché par un navire ennemi.

-1,-2 (ou 0,-1,-2 si le capitaine est tué) il se rend : placer un drapeau .

EFFETS DU TIR

• MÂTS (effet sur capacité MÂTS)

♦ Tous les 10 coups au but sur les mâts → un mât tombe.


Placer un marqueur .

La vitesse est réduite d'1/3 ou 2/3 si 1 ou 2 mâts sont tombés (voir Aide au Virage p.5).

Le navire dérive si 3 mâts sont tombés.






• ÉQUIPAGE (effet sur capacité ABORDAGE)

♦ 1 point perdu en capacité ABORDAGE pour chaque case  cochée sur la fiche du navire.

• COQUE (effet sur capacité BORDÉE)

♦ BORDÉE de la cible = - 1 pour chaque case  cochée sur la fiche du navire.

♦ Lancer un Dé  pour chaque case  cochée sur la fiche du navire, le tableau indique s'il y a une voie d'eau.

S'il y a une voie d'eau, placer un marqueur , lancer 1 Dé:


• 6 + Dé = nombre de tours que le navire mettra pour couler, à noter sur la fiche du navire.

Ex: Au tour 2, Dé= + 1 : coulera au tour 9 (2+6+1) → 

Dé= - 2 : coulera au tour 6 (2+6-2) → 

• Déplacement du navire : - 1/3 (équivalent à 1 mât tombé)








SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU

Lancer 1 Dé 

test sur	voie d'eau si Dé =	
	Rangs 3,4,5	Rangs 1,2
↓	3,4,5	1,2
ligne du haut	- 2	•
ligne du bas	- 1 - 2	- 2

Nota: Un navire échappé à la nuit tombée coulera même la nuit si la réparation n'est pas réussie à temps.


• INCENDIE


- ◆ Un incendie se déclare: placer 1 marqueur , le navire subit immédiatement 4 points de dégâts dans ce tour (½ sur coque, ½ sur mâts), voit ses résultats de **TIR /2** et son déplacement réduit d'1/3.
- ◆ Chaque début de tour suivant: tentative d'extinction par test d'incendie (voir p.4)
 - Test réussi → enlever 1 marqueur . Le navire pourra avancer à vitesse normale s'il n'a plus d'incendie.
 - Test manqué → ajouter 1 marqueur  et 4 points de dégâts par marqueur  (½ sur coque ½ sur mâts)
 - A partir de 2 marqueurs , l'incendie s'aggrave: le navire met en panne (il dérive) et TIR impossible.
 - Incendie majeur à partir de 3  → lancer **Dé: - 2** → **Le navire explose et coule**. Les navires dont le grand mât est à moins de 10 cm du grand mât du navire qui explose subissent 4 points de dégâts dans les mâts.
- ◆ Si un navire est emmêlé avec celui qui brûle, lancer un **Dé**  : **-1 -2** → il prend feu à son tour.
- ◆ Tant que l'équipage tente d'éteindre l'incendie il ne peut pas lancer d'abordage.
- ◆ Sur un navire capturé l'incendie continue. Continuer les tests pour l'éteindre. Si non réussis, le navire finit par couler.




• GOUVERNAIL








Si le gouvernail est endommagé placer un marqueur , le navire dérive dans le sens du vent de **1/2** tant qu'il n'est pas réparé.

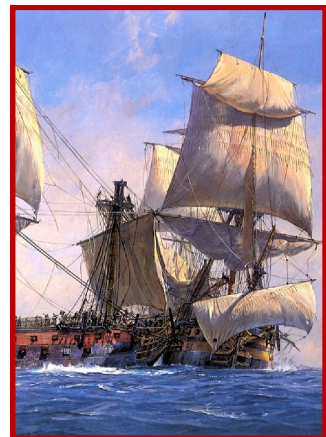
Plusieurs marqueurs  peuvent être cumulés (dégâts + importants).

Dans le test **INCENDIE / GOUVERNAIL**, la lutte contre l'incendie est prioritaire: le test réussi ne répare le gouvernail (enlever un marqueur ) qu'après avoir éteint tous les incendies.

4. CONTACT ENTRE 2 NAVIRES

COLLISION, EVITEMENT, SÉPARATION

- ◆ CONTACT DE SOCLE: Un navire qui touche un autre navire par le socle doit faire un test de COLLISION (voir ci-dessous)
 - Si l'abordeur veut faire un abordage et que le test indique « collision légère », il peut tenter de refaire le test autant de fois qu'il lui reste de points de déplacement afin de le réussir. Dégâts: voir tableau ci-dessous.
 - Si le test indique « emmêlé » (collision violente) placer un marqueur  entre les 2 navires + un marqueur  sur le navire abordeur et un marqueur  sur le navire abordé. L'abordeur devra tenter au tour suivant (phase déplacement) un test de séparation.
 - Si la SÉPARATION n'est pas réussie le marqueur  reste en place. Il peut être remplacé par un marqueur , sans test, dès qu'un des 2 navires a réussi le test.
 - La SÉPARATION est automatique, sans test, entre 2 navires alliés.
- ◆ Test de SÉPARATION (voir ci-dessous) nécessaire pour se séparer du navire adverse qui aurait réussi son test d'ABORDAGE. Le navire abordé, pour faire un test de SÉPARATION, ne doit pas s'être déjà déplacé dans le tour. Le test de SÉPARATION réussi comptera comme 1 déplacement, il n'y aura pas d'ABORDAGE.
- ◆ Comment procéder à une SÉPARATION ou à un ÉVITEMENT (une fois le test réussi):
Déplacer la proue du navire dans le sens du vent **ou** dans le sens désiré par le capitaine (suivant le résultat du test ci-dessous) de façon à ce que le déplacement suivant ne provoque pas une nouvelle collision (sauf si volonté délibérée).



TEST de COLLISION Lancer 1 DéCoI

Faces de Dé	TYPE	DOMMAGES	CONSÉQUENCES	TOUR SUIVANT
	VIOLENTE → emmêlés	Coques ^a et Mâts ^a	abordeur: emmêlé + abordé: emmêlé +	Après une collision violente les navires sont emmêlés . Chacun peut vouloir : ◇ se séparer → test ◇ aborder → dès que ou sont ôtés, sans test, placer . (séparation automatique pour 2 navires alliés)
	LÉGÈRE	2 pts à chaque coque	abordeur séparation^b abordé: se déplace normalement	
	LÉGÈRE (ne pas tenir compte de l'avantage ANG de la règle de base)			
	au choix: ÉVITEMENT ou ABORDAGE	ÉVITEMENT	abordeur vire^c, avance	Si après 1 tour de combat d'abordage il n'y a pas de vainqueur, chacun peut vouloir: ◇ se séparer → test ◇ continuer le combat
		ABORDAGE 	abordeur : combat abordé test séparation, avance^c combat	

^a 2 pts minimum (+ différence entre rangs).

1^{er} ex: (1^{er}rg) contre (4^erg) → 2 pts (1^{er}rg), 2+3 pts (4^erg) || 2^e ex: (2^erg) aborde (4^erg) → 2 pts (2^erg), 2+2 pts (4^erg)

^b le navire vire obligatoirement **dans le sens du vent**, juste assez pour éviter l'autre navire (et avance s'il lui reste des points de déplacement).

^c **dans le sens qu'il désire**, juste assez pour éviter l'autre navire lors de l'avance suivante.

TEST de SÉPARATION Lancer 1 Dé

Pour tenter de séparer 2 navires emmêlés ou en abordage (une seule fois par tour).

+ 1 + 2 → **test réussi**, enlever les marqueurs ou .

ABORDAGE

- ◆ Un navire qui réussit son ABORDAGE (voir test de COLLISION) reste en contact de socle avec son adversaire, dans la position qu'il avait au moment du contact. Placer 1 marqueur . Si plusieurs combats d'abordage sont effectués dans un même tour, commencer par celui qui est le plus proche de l'origine du vent.
- ◆ L'ABORDAGE ne peut pas être initié pendant un coup de vent mais les navires déjà emmêlés restent emmêlés. Si l'ABORDAGE a commencé avant le coup de vent, il continue.
- ◆ Un navire ne peut lancer qu'un combat d'ABORDAGE par tour mais s'il est attaqué par plusieurs navires, il peut en repousser plusieurs en un tour (1 / tour / navire)
- ◆ ABORDAGE et TIR: possibles dans un même tour. Si un TIR est fait en même temps qu'un ABORDAGE → résultats de tir / 2. Les navires (abordeur, abordé) pourront tirer ou non en fonction de leurs positions relatives (voir p.8).

COMBAT D'ABORDAGE

◆ **MODALITÉS: ATT et DEF calculent leur nombre de points d'ABORDAGE :**

1 ^{er} rg / 2 ^e rg / 3 ^e rg / 4 ^e rg	8 / 7 / 5 / 4	1 / 2 / 3 / 4 ponts	+1 / 2 / 3 / 4
Navire ayant + ou - de dégâts	- 1 / + 1	Navire Amiral / Opposé à N.Amiral	+ 1 / - 1
/	- 1		

◆ **RÉSULTATS:** (v. exemple ci-après)

- ▶ Chaque navire subit 1 perte dans sa capacité ABORDAGE par tranche de 5 points d'ABORDAGE du plus faible.
- ▶ Puis le + fort lance autant de **DéA** (**Dé** d'**A**bordage) que l'écart entre les points d'ABORDAGE des 2 navires.
- ▶ Le nombre de **DéA** réussis s'ajoute aux pertes du + faible.

◆ **CONSÉQUENCES:**

- Pendant le combat, si capacité d'ABORDAGE = 0, **il se rend**: placer un drapeau .
Le vainqueur prend possession du navire.
- Si les 2 navires tombent à une capacité ABORDAGE = 0 : ils se séparent et se déplacent au prochain tour avec un drapeau RETRAITE.
- Un navire pris peut être repris par son ancien camp: il devra réussir son abordage mais il n'y aura pas de combat et on ne placera pas de marqueur.
- Un navire pris peut toujours être coulé.

PERTES DE NAVIRES

(récapitulatif)

Un navire peut **couler** dans les conditions suivantes:

- ▶ S'il a subi trop de dégâts par le TIR ou par COLLISION: il sera sabordé si toutes les cases «mât» de sa fiche individuelle sont cochées ainsi que toutes les cases «coque» jusqu'aux cases 1er, 2e, 3e, 4e (correspondant à son rang).
- ▶ Si une voie d'eau n'est pas colmatée à temps.
- ▶ S'il explose.
- ▶ S'il est sabordé par l'équipage de prise.
- ▶ En cas d'échouage grave.

Un navire peut **être pris** dans les conditions suivantes:

- ▶ Lors d'un combat d'abordage quand sa capacité d'ABORDAGE tombe à 0.
- ▶ A la suite d'un test de REDDITION réussi.
- ▶ Si ses 3 capacités sont égales à 0 et que l'ennemi vient en contact de socle.

CAPACITÉS et BUDGET des navires



Un navire se caractérise par ses 3 capacités **BORDÉE**, **ABORDAGE**, **MÂTS** ainsi que par la **FORCE** de son artillerie.

- La capacité **BORDÉE** représente la quantité de canons qu'il peut mettre en œuvre. Elle diminue au fur et à mesure des pertes subies.
- La **FORCE** de son artillerie tient compte du calibre des canons mais aussi de la rapidité et de la précision des servants. Elle ne varie pas pendant toute la bataille.
- La capacité **ABORDAGE** représente sa force en corps à corps (attaque ou défense).
- La capacité **MÂTS** représente l'état de ses mâts qui influe sur son déplacement.




COÛT des navires pour toutes les nations

canons	BORDÉE	FORCE	ABORDAGE	MÂTS	COÛT
120	12	10	13	5	78
80	8	9	10	5	51
74	7	7	9	5	45
64	6	5	7	5	33
56	5	5	5	5	25

RANG

	1 ^{er} rang	2 ^e rang	3 ^e rang	4 ^e rang
Nb de canons	130 → 100	98 → 80	78 → 70	68 → 50
	4 / 3 ponts	3 / 2 ponts	2 ponts	2 ponts

SIGNIFICATION DES MARQUEURS ET DRAPEAUX

	Mât brisé. La vitesse est réduite d'1/3 par marqueur. Le marqueur est placé sur le navire du côté où le mât est tombé, poussé par le vent. Un marqueur  est, en plus, posé sur le marqueur  car le mât et les voiles gênent le tir pendant 2 tours. Si 3 x  → dérive, sens du vent.
	Incendie. Testé à chaque tour. Plusieurs marqueurs  peuvent s'accumuler (dégâts + importants).  → -1/3 de vitesse, résultats de TIR /2, pas d'ABORDAGE   → idem + dérive    → idem + test d'explosion du navire.
	Voie d'eau. Testée à chaque tour. Plusieurs marqueurs de ce type peuvent s'accumuler (voie d'eau + importante). Un seul marqueur peut être enlevé par tour (le + dangereux). Si incendie sur le même navire, l'équipage combat d'abord l'incendie avant de colmater la voie d'eau. -1/3 de vitesse.
	Gouvernail endommagé. Le navire dérive dans la direction précédente. Testé à chaque tour. Plusieurs marqueurs de ce type peuvent s'accumuler (dégâts plus importants). Enlever tous les marqueurs  à la fois si le test de réparation est réussi. Si un incendie a lieu sur le même navire, on combat d'abord l'incendie avant de réparer le gouvernail.
	Navires emmêlés lors d'une collision violente. Le navire qui a provoqué la collision reçoit un marqueur  , l'autre navire un marqueur  , en + des pertes dues à la collision. Dérive, sens du vent. Test pour se séparer (sauf d'un ami, automatique) ou ABORDAGE quand le dernier  a été enlevé.
 	Le navire ne peut effectuer d'ABORDAGE. Il peut tirer avec des résultats de TIR /2. Dans un combat d'ABORDAGE, en cas de victoire, il devra attendre de ne plus avoir ce marqueur pour prendre possession du navire vaincu). Le  est remplacé par  au tour suivant puis est supprimé au tour suivant.
	Capitaine tué. Plusieurs «capitaines» peuvent être tués successivement (capitaine en second, lieutenants,...).
	Indique le TIR d'une bordée. À placer contre le socle du tireur, à enlever après le tir. Si TIR de soutien, le marqueur sera placé, après le tir, sur le navire-cible pour le décompte du combat d'ABORDAGE.
	Les grappins sont accrochés et le combat d'ABORDAGE aura lieu en fin de tour.
	<i>(drapeau)</i> Le navire a (au moins) 1 de ses capacités MÂTS ou ABORDAGE ou BORDÉE = 0, il a donc un moral RETRAITE: il cherche à rompre le combat et à s'échapper jusqu'à la tombée de la nuit. Il peut cependant <u>se défendre</u> s'il est attaqué par un TIR ou un combat d'ABORDAGE.
	<i>(drapeau)</i> Le navire a un moral critique: il cherche à rompre le combat et à s'échapper. S'il est en contact de socle avec un navire ennemi il fait immédiatement un <u>test de reddition</u> .
	<i>(drapeau)</i> Le navire amène ses couleurs et se rend. Placer un marqueur  aux 2 navires. Après 2 tours le navire pris peut tenter de s'esquiver jusqu'à la tombée de la nuit. Il ne peut pas tirer.
	<i>(sur la fiche individuelle du navire)</i> : perte d'un point de capacité BORDÉE.
	<i>(sur la fiche individuelle du navire ou une face de Dé)</i> : perte d'un point de capacité ABORDAGE.
	(sur la fiche individuelle du navire) Indique le moment à partir duquel un navire est susceptible de couler. S'il est atteint, les dégâts supplémentaires sont reportés sur les mâts restants. Si, en plus, tous les mâts sont détruits, il est irréparable et est sabordé. Au début du jeu, on peut barrer à l'avance toutes les cases à droite du chiffre indiquant le rang.

MATÉRIEL



- ♦ Figurines de navires au 1/1200^e sociées sur des bases : 84x38 (1^{er} rang) 74x38 (2^e, 3^e et 4^e rangs) 66x38 (5^e rang) , en mm



- ♦ **DéVent** 6 faces :


force +1, force -1, +1 secteur de vent, -1 secteur de vent, calme/coup de vent, brouillard



- ♦ **Dé** : -2, -1, 0, +1, +1, +2



- ♦ **DéBP** (**B**out **P**ortant), 6 faces :

1x (rien), 1x (rien mais **ANG** relance), 1x (2 pts de dégâts sur mâts ) , 1x (capitaine tué),
2x (- 1 capacité d'ABORDAGE)



- ♦ **DéCol** (**C**ollision), 6 faces :

(emmêlé), (collision légère), (collision légère mais **ANG**: évitement),

3 x (évitement ou abordage)



- ♦ **DéA** (**A**bordage), 6 faces :






- 1 x (1 perte pour le + faible), 5 x (rien)



- ♦ **DéRi** (**R**isques supplémentaires), 6 faces:

- incendie  (? à confirmer) (+ confirmation ★)
- - 1 capacité d'ABORDAGE  (? à confirmer sauf ANG)
- gouvernail endommagé  (+ confirmation ★)
- voie d'eau  (? à confirmer)
- 2 pts de dégâts sur les mâts  (+ confirmation ★)
- 2 pts de dégâts sur la coque  (+ confirmation ★)

*Pour les faces avec la mention « ? à confirmer » relancer le **Dé**, si un symbole confirmation ★ sort : appliquer le dégât, sinon rien.*

*Ex: 1er lancer de Dé:  → relancer le Dé: si  ou  ou  ou  → voie d'eau (6 tours ± **Dé**), sinon rien.*



- ♦ Un indicateur de vent,



VERSION SIMPLIFIÉE 2020 / 10

AIDE DE JEU

Version simplifiée 2020-10

AVANCER LE COMPTEUR DE TOUR

Enlever  , retourner 


TEST DU VENT

Dé 

- 1 → - 1 secteur de vent
- + 1 → + 1 secteur de vent
- 0 → pas de changement

TEST VOIE D'EAU



Dé 


- +1,+2 → voie d'eau obturée: enlever 1 
- 2 → aggravation: coulera 1 tour + tôt


TEST INCENDIE et GOUVERNAIL

Dé 

Priorité: éteindre l'incendie.

-2 → ajouter 1  + 4 pts de dégâts par 
(1/2 coque, 1/2 mâts)

-1 → + 4 pts de dégâts par  (1/2 coque, 1/2 mâts)

0,+1,+2 → enlever  (ou gouvernail réparé)
À partir de 3  : incendie majeur

TEST REDDITION




Dé 

-1, -2 → il se rend dès qu'un navire ennemi le contacte (0, -1, -2 si capitaine tué)

TEST DE SÉPARATION Dé

réussi: +1,+2 enlever  ou 

INCENDIE







- ◆ 1  → - 1/3 déplacement, résultats de TIR / 2
- ◆ 2  → dérive, TIR impossible
- ◆ 3  (ou +): incendie majeur → lancer Dé: -2 → explose et coule → navires à BP (dégâts Mâts:8, Coque:4) et Portée Courte (Mâts:4, Coque:2)
+ lancer 1 Dé pour chaque navire: -2 -1 → incendie à BP, -2 → incendie à PC
- ◆ Navire capturé: l'incendie continue. Continuer les tests.
- ◆ Navire emmêlé avec celui qui brûle, Dé: -1 -2 → prend feu.

MOUVEMENT



Nb de déplacements maximum / tour

Vent arrière	2
Largue	3
Au près	1
Vent debout	1/2

Dérive: 1/2, sens du vent
Gouvernail bloqué: **idem**, sens précédent l'avarie

- ◆ Nombre de déplacements d'un navire par tour: voir tableau.
- ◆ Chaque déplacement d'un navire peut se faire:
 - en avançant en ligne droite: de 1/2 à 1
 - en virant: il avance d'abord de 1/2 puis vire.
- ◆ Emmêlés, sans gouvernail, sans mâts: dérivent d'1/2 (sens du vent)
- ◆ Navire en détresse:
 -  : déplacement - 1/3
 -   (ou +): dérive.
 -  : déplacement - 1/3
 -   (ou +): déplacement - 2/3

VIREMENT DE BORD

- ◆ Virer de bord vent debout se fait en 2 tours:
 - 1^{er} tour: avance puis vire jusqu'au « bord » du vent
 - 2^e tour: test 2 DÉS: • échoué si - 2 - 3 - 4
  • réussi: vire jusqu'à l'autre «bord» du vent,

DÉPLACEMENT D'UNE ESCADRE

- ◆ Vitesse du navire le + lent.

PORTÉE (jusqu'à ... en cm)

bout portant	courte	moyenne	longue
10	20	40	60
1 ^{er} tir + 3			
bout portant + 5	poupe + 4		
courte + 2	proue + 3		
longue - 5	+ Dé *		
à l'ancre + 3			

- * Si - 2 → nouveau **Dé** :
- Si - 1 - 2 → **BORDÉE** - 1 (définitif) + nouveau **Dé** :
- Si - 2 →

RÉSULTATS DU TIR

BORDÉE + FORCE + modificateurs									
2-5	6-9	10-12	13-15	16-17	18-19	20-22	23-25	26-28	29 +
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

- ♦ Si **TIR** à **Bout Portant** (- 1 suppl. à capacité **ABORDAGE** si tir d'enfilade)
DéBP: → pas de perte supplémentaire
 → capitaine tué
 → - 1 à capacité **ABORDAGE**
- ♦ **RISQUES**: → +1 **DéRi** → +2 **DéRi**
DéRi : voie d'eau, incendie, gouvernail bloqué, 2 pts dégâts mâts, 2 pts dégâts coque, - 1
- ♦ **CONSÉQUENCES**:
 Si 1 des capacités **ABORDAGE**, **BORDÉE**, **MÂTS** = 0 → **RETRAITE**
 Si 2 des capacités = 0 → **DÉROUTE** (test de reddition dès contact / ENI)
 Si 3 capacités = 0 → **il se rend** dès contact avec ENI
 Si toutes cases coque et mâts cochées: irréparable, doit être sabordé

SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU	Voie d'eau si Dé =	
	Rangs 3, 4, 5	Rangs 1, 2
sur ligne du haut	- 2	•
sur ligne du bas	- 1 - 2	- 2

MÂTS

/ 10 coups au but → 1 mât tombe , vitesse réduite

COQUE

BORDÉE de la cible = - 1 pour chaque case

Dé pour chaque case , si voie d'eau:

6 + **Dé** = nb de tours pour couler, **BORDÉE** - 1

ÉQUIPAGE

Pour chaque case → - 1 capacité **ABORDAGE**

COLLISION DOMMAGES CONSÉQUENCES

	VIOLENTE → emmêlés	Coques ^a +	abordeur : emmêlé + + abordé : emmêlé + +
		LÉGÈRE	2 pts à chaque coque
		au choix: ÉVITEMENT ou ABORDAGE	ÉVITEMENT ABORDAGE

^a 2 pts minimum (+ 1 par différence entre rangs) ^b dans le sens du vent

COMBAT D'ABORDAGE

♦ ATT et DEF calculent le nb de **DéA** à lancer:

1 ^{er} rg / 2 ^{er} rg / 3 ^{er} rg / 4 ^{er} rg	8 / 7 / 5 / 4 DéA	1 / 2 / 3 / 4 ponts	+1, 2, 3, 4 DéA
Navire ayant + ou - de dégâts	- 1 / + 1 DéA	Nav. Amiral / Opposé à...	+ 1 / - 1 DéA
/	- 1 DéA		

- ♦ Chaque navire perd autant de points d'**ABORDAGE** que de **DéA** réussis (petit symbole pour le + faible, grand symbole pour le + fort)
- ♦ **Pendant le combat, si capacité ABORDAGE = 0, le navire se rend**:
- ♦ Si cap. **ABORDAGE** des 2 navires = 0, séparation + **RETRAITE** au tour suivant.