

# BRANLE-BAS DE COMBAT



*CRÉATEUR DU JEU:  
CHARLES CAMPMAS*

**JEU NAVAL TACTIQUE**  
AVEC FIGURINES  
**1765—1815**

*BRANLE-BAS de COMBAT est un jeu conçu pour 2, voire 4 joueurs, mais qui se joue parfaitement bien en solo car il est organisé en mode alterné. Les différents paramètres utilisés sont si variés que BBC vous offrira des situations de jeu à chaque fois différentes.*

*Un de mes principaux impératifs quand j'ai créé ma règle était de faire un jeu qui puisse se terminer en une après-midi. Figuriniste depuis 40 ans j'ai trop souffert d'arriver en fin d'après-midi avec une partie inachevée et dont on ne connaissait jamais l'issue...*

*C'est pourquoi j'ai fait des choix dans la simplification ou plutôt la globalisation de certains paramètres.*

*De même pour ne pas rebuter les "apprentis-marins" mon parti-pris a été de simplifier certains termes marins. J'en ai quand même gardé quelques-uns, suffisamment parlants à mon avis.*

*J'ai fait des choix en toute connaissance de cause et je les assume.*

*Si ma règle vous séduit je serai heureux qu'elle vous amène à vous intéresser à la marine à voiles de cette époque.*

*Charles Campmas*



Imaginez un « 74 canons », un navire de 3<sup>e</sup> 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<sup>ers</sup> 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. Cochons, chèvres, moutons et autre bétail côtoient les hommes sur les ponts.

Il est propulsé par des voiles qui cachent 8 000 m<sup>2</sup> 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 1200 hommes, voire plus, et déplacent plus de 3000 tonnes soit le double d'un 74 canons.

Imaginez maintenant une ligne de bataille. A Trafalgar, en 1805, la flotte anglaise comprend 17 000 hommes à bord de 27 vaisseaux portant 2 148 canons ! La flotte combinée franco-espagnole est encore plus importante avec 30 000 hommes et 2 632 canons sur 33 navires. Aucune des grandes batailles terrestres du 1<sup>er</sup> empire ne réunira autant de canons.

## MISE EN PLACE DU JEU

### ♦ Zone de jeu (conseillée)

130 cm x 130 cm. Il est intéressant de disposer d'une aire de jeu qui puisse s'agrandir par glissement d'un tissu recouvrant la table de jeu



### ♦ Scénario:

Le scénario standard est décrit ci-dessous, d'autres scénarios le sont sur le site BBC.

Choix des navires avec un budget égal pour chaque camp (5% d'écart acceptable). Remplir la fiche de chaque navire (incluses dans la boîte) avec nom et capacités. Attention: les nations ont une couleur de fiche particulière, les nations sont notées sur chaque fiche.

**Rouge:** construction robuste. **Bleue:** moyenne. **Verte:** faible. Organiser ensuite son (ses) escadre(s).

Une escadre peut comporter de 1 à 3 divisions (Amiral, Contre-Amiral, Vice-Amiral). Chaque division comprend de 3 à 8 navires.


#### ▪ Navire-amiral:

Chaque camp le désigne en coloriant l'★ sur la fiche du navire choisi (l'Amiral peut prendre place sur une frégate: dans ce cas, pas de point supplémentaire pour un combat d'abordage mais signaux mieux perçus).

#### ▪ Le vent:

Au début de la bataille il est force « Bonne Brise » (vent moyen). Choisir sa direction. Placer la rose des vents au centre de la table. (On peut la reculer à 30 cm du bord de table pour gagner de l'espace de jeu)

#### ▪ Arrivée des navires:


Un des 2 joueurs lance 1 **Dé** .

Le résultat indique la direction par laquelle ce joueur arrive:

**0** → sens du vent ,

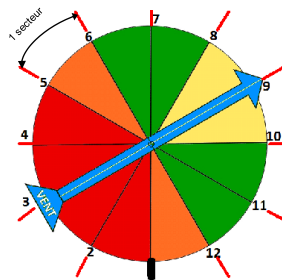
**-1,-2** → - 1 ou - 2 secteurs d'un côté du vent,

**+1,+2** → +1 ou +2 secteurs de l'autre côté du vent.

L'autre joueur lance à son tour 1 **Dé** .

Le résultat **0,-1,-2,+1,+2** indique également la direction d'arrivée du 2<sup>e</sup> joueur. (relancer ce 2<sup>e</sup> **Dé** si les directions d'arrivée ne sont pas séparées d'au moins 2 secteurs)

Les navires de tête sont placés en direction du centre de la zone de jeu, à 40 cm de ce centre.



### Cas particulier:

En cas de bataille entre 1 escadre (A) d'un camp et 2 escadres (B1, B2) de l'autre, lancer un nouveau **Dé** pour déterminer le point d'entrée de l'escadre B2:

**+1** → l'escadre B2 arrive 1 secteur + loin du vent que B1,

**+2** → 2 secteurs plus loin, etc... (l'escadre B2 ne devra pas rentrer par le même point d'entrée que A et rentrera en bord de table)

Enfin relancer le **Dé** pour connaître à quel moment arrive l'escadre B2:

**0** → tour 0    **+1** → tour 1    **+2** → tour 2    (si **-1,-2**: relancer le Dé)

#### ▪ La bataille peut alors commencer:

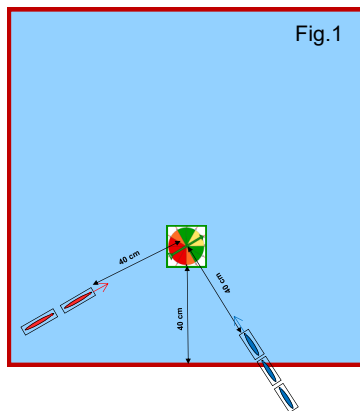
- soit à 15h (bataille standard) → 16 tours (1 tour représente 1/4h sur mer)
- soit à 13h → 24 tours
- soit à 11h → 32 tours

#### ▪ Le combat s'arrête à la nuit tombée à 19h.

Si les navires s'approchent trop près du bord de la zone de jeu, agrandir celle-ci en déplaçant le « tissu - mer ».

Une fois la nuit tombée, continuer les tests de combats d'ABORDAGE, d'INCENDIE et de VOIE D'EAU jusqu'à leur dénouement (voie d'eau étanchée, incendie éteint, navire pris, coulé, détruit par le feu ou échappé).

A la nuit, si un navire est à la dérive à moins de 30 cm, il peut encore être pris à l'abordage par l'ennemi.



#### ▪ Enfin vérifier les conditions de victoire

## CONDITIONS DE VICTOIRE

♦ A tout moment de la partie:

**Si le Navire-Amiral d'un camp est pris, il perd la bataille**

♦ Lors d'un TEST DE MORAL:

**Un camp qui a un cumul négatif perd la bataille**, sinon:

A la nuit tombée, chaque camp fait le compte des navires dont il est maître.

(Les navires en retraite ne comptent pas, car ils doivent retourner au port pour réparations importantes.

Mais tout navire ennemi capturé compte quelque soit son état).

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

(En cas d'égalité le camp qui a le moins de navires coulés ou capturés gagne)



## **DÉROULEMENT D'UN TOUR**

### **1. TESTS**

(éventuels) ( p. 8)

### **2. MOUVEMENTS**

En commençant par le navire le plus éloigné de l'origine du vent jusqu'à celui qui en est le plus proche. Si un navire vient à toucher un autre navire par le socle au cours de son prochain déplacement faire immédiatement un test de COLLISION (p.26) avant de poursuivre éventuellement le mouvement.

### **3. TIRS**

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.21 à 24).

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

### **4. COMBATS D'ABORDAGE**

En commençant par les combats les plus éloignés de l'origine du vent (p.27-28).

#### Note:

Les symboles **FR** et **PER** signalent des amendements particuliers à la règle générale concernant:

- les frégates **FR** (voir p. 33 les modifications)
- les périodes historiques de la bataille jouée **PER** (voir p. 44 à 46 les modifications)

## TEST DU MORAL

Détermine le MORAL des 2 camps pour le COMBAT D'ABORDAGE (p.15) ou pour la victoire.

A faire au début du jeu ou à volonté en cours de partie, au maximum 1 fois par tour.

### AJOUTER:

**+ L'APPORT MORAL DE CHAQUE NAVIRE**, du point de vue de l'Amiral d'un des 2 camps. L'autre camp obtiendra forcément l'inverse (ex: +3 → -3 ou -2 → +2)

Chaque navire a 3 capacités: BORDÉE, ABORDAGE, MÂTS.

**en bon état:** aucune de ses 3 capacités = 0

**en retraite:** 1 (ou 2) de ses 3 capacités = 0

**pris:** capacité ABORDAGE = 0

		bon état		pris	retraite ou coulé
		AMI	ENNEMI	AMI ou ENNEMI	
(compter les navires pris en + ou en - en fonction de son camp, voir ex.)	1 <sup>er</sup> rang	+ 2	- 2	+1 pour le preneur —	0
	2 <sup>e</sup> , 3 <sup>e</sup> , 4 <sup>e</sup> et 5 <sup>e</sup> rangs	+ 1	- 1	- 1 pour l'autre camp	

Ex: 3<sup>e</sup> rg AMI pris: - 1    3<sup>e</sup> rg AMI bon état: + 1    1<sup>er</sup> rg AMI bon état: + 2    3<sup>e</sup> rg AMI coulé: 0  
 4<sup>e</sup> rg ENI pris: + 1    3<sup>e</sup> rg ENI bon état: - 1    1<sup>er</sup> rg AMI en retraite: 0    3<sup>e</sup> rg ENI coulé: 0  
 1<sup>er</sup> rg AMI pris: - 1    1<sup>er</sup> rg ENI bon état: - 2    1<sup>er</sup> rg ENI en retraite: 0  
 1<sup>er</sup> rg ENI pris: + 1    2<sup>e</sup> rg ENI bon état: - 1

### + MORAL DE BASE de la nation

Bataille concernant	ANG EU	FRA HOL	RUS ESP DAN	SUE VEN NAP TUR POR
<b>+ de 3 navires</b>	<b>+ 6</b>	<b>+ 4</b>	<b>+ 2</b>	<b>0</b>
(de 1 à 3 navires)	(+ 3)	(+ 2)	(+ 1)	(0)

**+ VITESSE:** - 1 si un navire mauvais marcheur ralentit l'escadre (- 2 pour lent)

**+ AMIRAL tué:** - 2

On obtient un cumul **supérieur**, **égal** ou **inférieur** à celui de l'autre camp. Ce résultat influera sur les combats d'ABORDAGE (p.27)

Pour mémoriser le résultat jusqu'au prochain test de moral, placer le marqueur au moral supérieur au-dessus de l'autre.

ESP 	+2 (+1)
FRA  HOL 	+4 (+2)

← *Ci-contre le test du moral espagnol est supérieur au test du moral français (cumul supérieur)*

**A tout moment de la bataille:**

**Si le cumul est positif** ou = 0 :

Les navires cherchent à engager l'ennemi. La bataille continue donc.

**Si le cumul est négatif :**

Dans un scénario standard **le camp au moral négatif a perdu la bataille.**

Dans un jeu à visée stratégique, les navires cherchent à fuir l'ennemi et à s'échapper à la nuit tombée.

**Si un Navire-Amiral est pris la bataille est perdue.**


# 1. TESTS

(éventuels)

## AVANCER LE COMPTEUR DE TOUR


Puis enlever les marqueurs , retourner les marqueurs .


### SIGNAUX

Lancer 1 Dé 

(pour savoir si les signaux de l'Amiral ont été bien perçus)

**0 +1 +2** → **bien perçu**, exécutable immédiatement.

**-1**  → **non perçu**, les ordres précédents s'appliquent.


**-2**  → **mal perçu**, direction inversée: bâbord ↔ tribord (bien perçu pour ANG)

### INCENDIE

Lancer 1 Dé 


(pour éteindre l'incendie) (**prioritaire sur tout autre test de réparation**)


**+1, +2** enlever 1 


**0, -1** Pour chaque  **ajouter 2 pts de dégâts coque et 2 pts de dégâts mâts.**


Ignorer les éventuelles voies d'eau dues à ces dégâts)

**-2** **Ajouter 1**  **et pour chaque**  **2 pts de dégâts coque et 2 pts de dégâts mâts**

Si le navire ne fait aucune autre action que continuer en ligne droite, le **0** enlève aussi 1 .

Si 3 , lancer 1 Dé: **-2** → le navire explose et coule.


Si 4 , lancer 2x 1 Dé: **-2** → le navire explose et coule.

Si 5 , le navire explose et coule.


### GOVERNAIL

Lancer 1 Dé 

(pour réparer le gouvernail)

- Si le navire a 1 seul marqueur  :


**0, +1, +2** → **gouvernail réparé** (enlever le )

- Si le navire a 2, 3... marqueurs  :


**+1, +2** → **gouvernail réparé** (enlever tous les )

**-1, -2** → **pas de changement**

### VOIE D'EAU

Lancer 1 Dé 

(pour obturer une seule voie d'eau, la + grave si le navire en a plusieurs)

**+1, +2** → **voie d'eau obturée**. Enlever 1 .

**0, -1** → **pas de changement**

**-2** → **voie d'eau s'aggrave**: le navire coulera 1 tour plus tôt.

### ATTENTION !

**Si un navire a des avaries différentes, ne passer qu'1 seul test / tour pour les réparer.**
















Ex: Un navire a 4 avaries: 1 incendie, 2 voies d'eau et 1 gouvernail endommagé. Il devra d'abord éteindre l'incendie puis colmater 1 voie d'eau par tour ou réparer l'avarie de gouvernail.

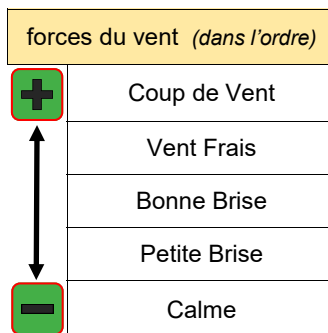


**VENT**  
Lancer le **DéVent**



tous les 3 tours  
(sauf mention spéciale)

<b>DéVent</b>	Suivant le résultat de ce test: pivoter la flèche du vent ou modifier le drapeau de force du vent avant la phase de déplacements .
	Force + 1, maximum Vent Frais
	Force - 1, minimum Petite Brise
	+ 1 secteur de vent (sens horaire)
	- 1 secteur de vent (sens antihoraire)
 <i>Refaire le test au tour suivant</i>	<b>Brume</b> → Force du vent: Petite Brise, Tir et visibilité: 20 cm. Tout navire à + de 20 cm d'ennemi continue d'avancer tout droit sans changer de cap. <b>Sortie de Brume:</b> après 1 tour, relancer le <b>DéVent</b> :  ou  → la Brume se maintient, sinon elle disparaît (+ Petite Brise).
 <i>Refaire le test au tour suivant</i>	<b>Calme / Coup de vent</b> → relancer le <b>DéVent</b> : ▶  → <b>Calme</b> <b>Sortie de Calme:</b> après 1 tour, le vent reprend Petite Brise et relancer 2 <b>Dé6</b> pour trouver sa direction (entre 2 et 12) sur la rose des vents. ▶  ou  → <b>Coup de vent:</b> test pour chaque navire au près ou vent debout à chaque tour de Coup de Vent: <b>Dé = - 2</b> → mât brisé <b>Sortie de Coup de vent:</b> après 1 tour relancer le <b>DéVent</b> , si  → le <b>Coup de Vent</b> se maintient, sinon Vent Frais ▶  ,  ,  → pas de changement de vent.



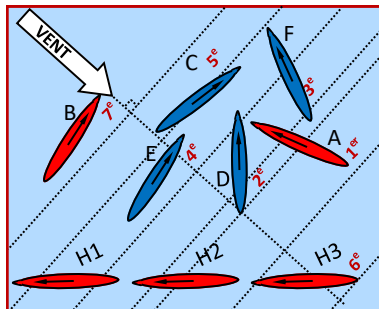
## 2. MOUVEMENTS

Ordre des mouvements: 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).

Utiliser différentes aides au virage suivant le type de navire (voir p. 12)

**Le mouvement d'un navire dans 1 tour est divisé en plusieurs déplacements.**



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

### **NOMBRE DE DÉPLACEMENTS** maximum pendant 1 mouvement

Attitude face au vent d'un vaisseau (FR → règle particulière aux frégates, voir p.33)	Calme	Petite Brise	Bonne Brise / Coup de Vent	Vent Frais
<b>Vent arrière</b>	0	1 (= 5 cm)	2	3
<b>Largue</b>	0	2	3	4
<b>Au près</b>	0	1	1	2
<b>Vent debout</b>	0	1/2	1/2	1/2

Remorqué: 1/2 vitesse du plus lent des 2 navires  
 En panne, dérive: déplacement **1/2**, dans le sens du vent  
 Gouvernail bloqué: déplacement dans le sens précédent l'avarie.




- ♦ Un navire peut ne pas effectuer tous les déplacements autorisés par le vent.

De plus le manque de vent ou son attitude face au vent combinée avec des mâts tombés peut l'empêcher de virer.

- ♦ 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**). Ainsi un navire peut se déplacer à 1/2 ou au maximum de sa vitesse. (voir p.12-13 différents exemples de mouvements)
- en virant: avancer obligatoirement de **1/2** puis virer.



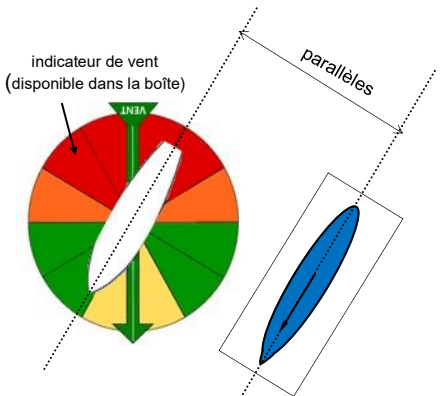
- ◆ Une séparation de 2 navires emmêlés compte pour **1** déplacement.
- ◆ Des navires emmêlés ou sans mâts ou dans l'impossibilité de virer dérivent, à chaque tour, dans le sens du vent, sans changer d'orientation, de **1/2**.  
Un navire au gouvernail endommagé se déplace dans le sens précédent l'avarie.
- ◆ Un navire sans mâts peut être remorqué. Mouvement = 1/2 mouvement du plus lent des 2 navires. Le remorqueur, dès contact de socle, vient se placer devant le navire démâté au tour suivant et avance au tour d'après.
- ◆ Un navire en détresse diminue son mouvement: 1 ou plusieurs  → - **1/3** de mouvement (équivalent à la perte d'un mât), 1  → - **1/3** de mouvement également, plusieurs  → dérive de **1/2** (= 2,5 cm pour un vaisseau bon marcheur)

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

- ◆ Placer l'indicateur de vent à proximité du navire sans modifier la direction du vent.
- ◆ Faire pivoter la silhouette du bateau blanc jusqu'à ce qu'elle soit parallèle au navire testé.

La pointe (proue) du bateau blanc indique l'attitude du navire testé:

- . vent arrière (jaune),
- . largue (vert),
- . au près (orange)
- . vent debout (rouge).

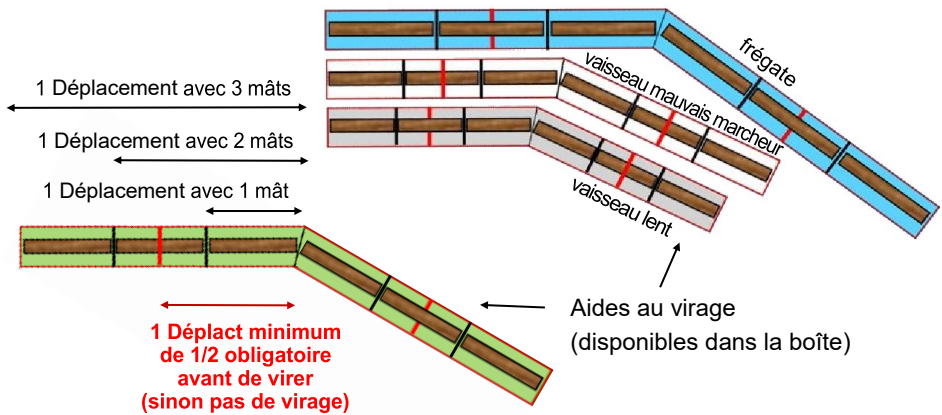


Si l'axe du navire est juste sur un trait, le joueur choisira l'attitude qui lui est la plus favorable. *(ci-dessus: largue ou vent arrière)*

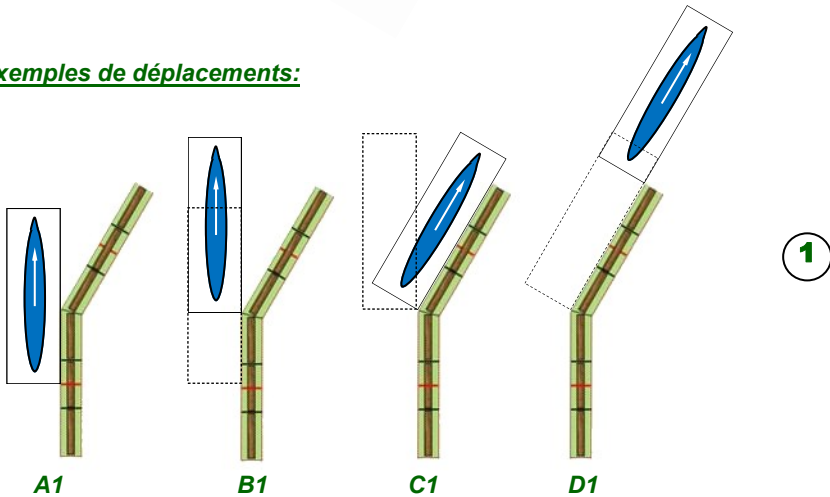
En se déplaçant dans un tour, l'attitude du navire par rapport au vent peut changer mais n'affecte pas son potentiel de mouvement jusqu'au prochain tour sauf s'il arrive face au vent. Dans ce cas son mouvement s'arrête et reprendra au prochain tour (voir virement de bord vent debout p.14-15).

*Ex: Un navire, largue, force bonne brise, peut donc se déplacer de 3.*

*Attention, s'il vire 3 fois dans le même sens, il peut se retrouver vent debout ce qui est impossible, il arrête donc son mouvement au « bord du vent » (limite orange/rouge). Au prochain tour il passera de l'autre côté du vent en avançant de 1/2 (voir virement de bord p.14), au tour suivant il peut avancer de 1 (au près) ou de 1/2 et virer à nouveau.*



### Exemples de déplacements:

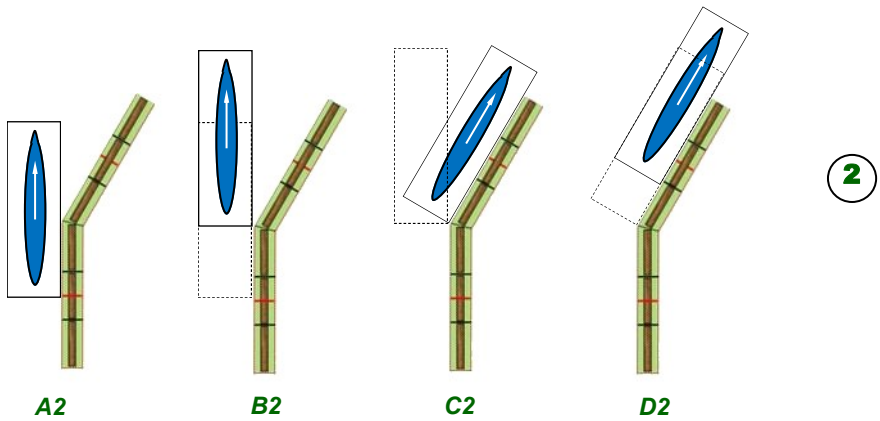


Prenons un navire qui a ses 3 mâts.

Si son attitude par rapport au vent permet au navire de faire un mouvement de 3 déplacements, il peut, par exemple:

- au 1er déplacement: virer, pour cela il avance d'abord de 1/2 **A1** → **B1** puis vire de l'angle désiré → **C1**.
- au 2e déplacement, il peut avancer de 1 entier → **D1**
- au 3e déplacement, il peut par exemple choisir de ne pas se déplacer du tout.

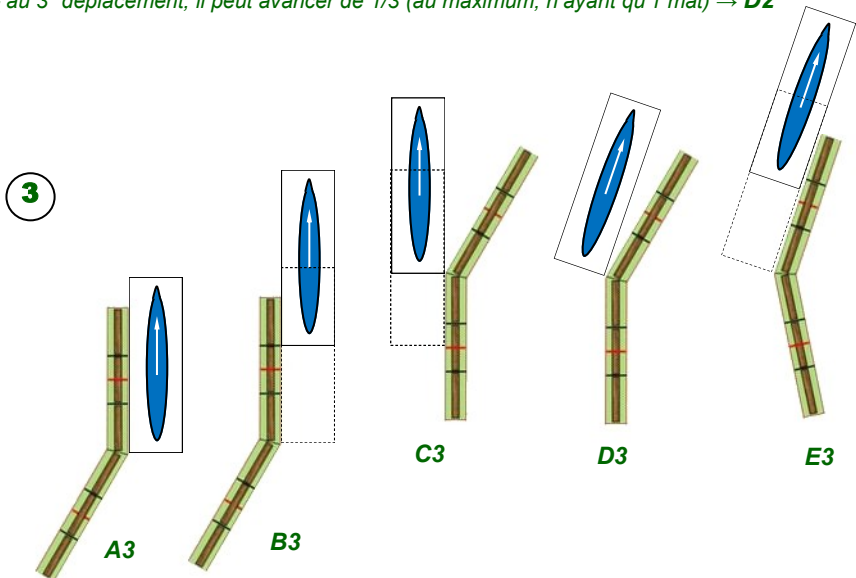
Qu'il vire ou se déplace en ligne droite, le navire doit se déplacer au minimum de 1/2 dans un tour.



Prenons un navire qui n'a plus qu'1 mât.

Si son attitude par rapport au vent permet au navire de faire un mouvement de 3 déplacements, il peut, par exemple:

- au 1<sup>er</sup> déplacement + 2<sup>e</sup> déplacement: virer, pour cela il avance d'abord de 1/2 **A2** → **B2** (même s'il n'a qu'1 mât il a le droit d'avancer de 2 x 1/3 donc a fortiori 1/2) puis vire de l'angle désiré → **C2**.
- au 3<sup>e</sup> déplacement, il peut avancer de 1/3 (au maximum, n'ayant qu'1 mât) → **D2**



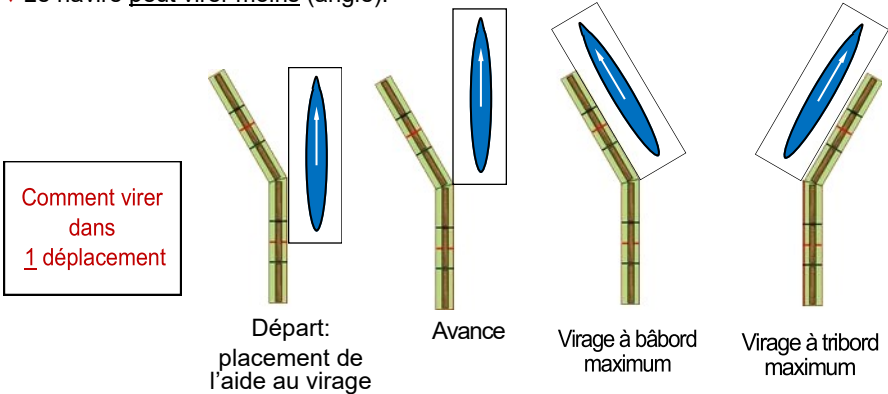
Prenons un navire qui n'a que 2 mâts.

Si son attitude par rapport au vent permet au navire de faire un mouvement de 3 déplacements, il peut, par exemple, :

- au 1<sup>er</sup> déplacement: avancer d'abord d'un déplacement entier (rappelons qu'il n'a que 2 mâts) **A3** → **B3**.
- au 2<sup>e</sup> déplacement, il peut virer. Pour cela il avance d'1 déplacement minimum de 1/2 → **C3** puis vire de l'angle désiré (ici inférieur au maximum) → **D3**
- au 3<sup>e</sup> déplacement, il peut par exemple choisir d'avancer un peu moins que son déplacement entier → **E3**

# VIRAGE

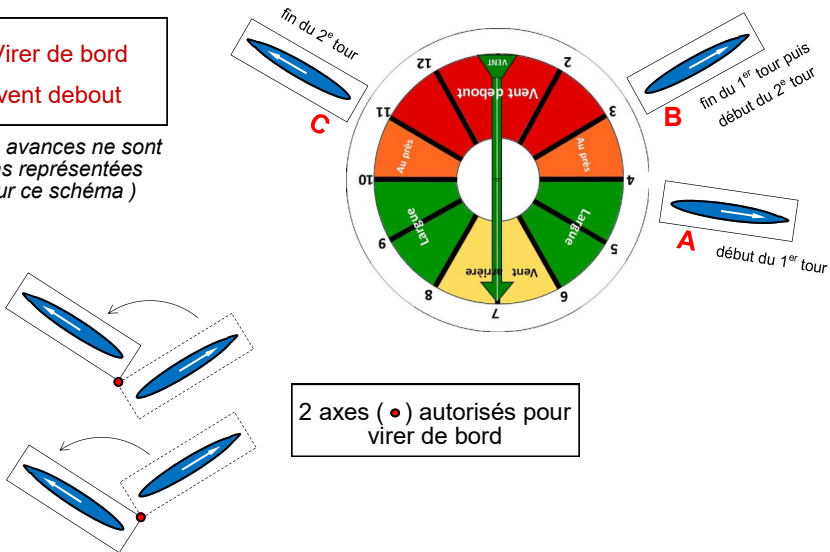
- ♦ À chaque déplacement un navire peut virer. Utiliser l'Aide au Virage appropriée au type de navire: vaisseau (■), vaisseau mauvais marcheur (□), vaisseau lent (▣) ou frégate (■). Frégate mauvaise marcheuse = vaisseau.
- ♦ Pour virer dans 1 déplacement le navire doit d'abord avancer de 1/2.
- ♦ Si son avance est  $>$  ou  $<$  à  $1/2$ , il ne peut pas virer dans ce déplacement.
- ♦ Le navire peut virer moins (angle).



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


Virer de bord vent debout

(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, il ne peut pas se mettre contre le vent, zone rouge)

2<sup>e</sup> tour: Il doit faire un test.

<b>TEST VIREMENT DE BORD</b> 2 Dés cumulés 	PER	ANG, HOL, E-U	FRA, DAN, VEN	NAP, POR, SUE, TUR, ESP, RUS
	test raté	- 3 - 4	- 2 - 3 - 4	- 1 - 2 - 3 - 4

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

**Test raté** → il dérive de **1/2** dans le sens du vent 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 **1<sup>er</sup>** 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.
- Si un navire a perdu un mât il ne peut plus virer de bord.

## MOUVEMENT D'UNE ESCADRE (ou d'une DIVISION)

### ◆ Principes généraux:

- Elle se déplace à la vitesse du navire le plus lent.
- Un conseil: distance entre socles usuelle pour un combat: au moins 5 cm.
- Elle doit rester en formation. Exceptions:



- Avaries :

Un navire ralenti par une avarie ou qui essaie d'éviter un navire peut sortir de la ligne, il est alors considéré hors formation. Les autres navires chercheront à garder la formation.

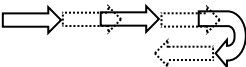
- Proche de l'ennemi :


Les navires anglais d'une escadre (ou d'une division) peuvent se séparer, sans test de signaux, pour attaquer l'ennemi «au plus près» dès que le navire-commandant est à 40 cm du plus proche ennemi (entre grands mâts).

Navires d'autres nations: 30 cm.

### ◆ Mouvement en formation:

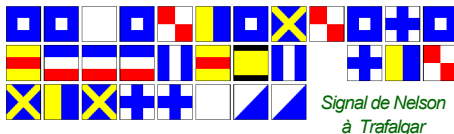
Quand les navires se déplacent en formation, ils peuvent virer de 2 façons:

- « en succession »:  Le 1er vire en un point, tous les navires qui le suivent doivent virer au même point.

- « tous à la fois »: 

## ♦ Signaux:

- Un Amiral peut envoyer des signaux aux capitaines de sa formation ou au commandant d'une division à un moment quelconque du tour. Il communique par signaux.






- Un signal comporte généralement 2 éléments:

- la formation à adopter: 1 ligne, 2 lignes parallèles, virage « tous à la fois » ou « en succession »
- la direction: bâbord ou tribord *Ex: « en succession, bâbord »*

*Nota: Si le changement de direction est dû à une position « vent debout », donc impossible à tenir, il se fait obligatoirement « tous à la fois ».*

- Il peut aussi indiquer le nouveau cap à suivre. *Ex: « 2<sup>e</sup> division, en succession, cap 7 »*
- Ces signaux peuvent être « **bien** », « **non** » ou « **mal** » perçus.
- Pour un virage « en succession », seuls les navires de tête précédant l'Amiral devront tester la perception du signal, les navires situés derrière suivront la ligne sans signal particulier.
- Pour un virage « tous à la fois », chaque navire devra tester, sauf l'Amiral.

Lancer un **Dé**  par navire concerné par l'ordre:


- **0 +1 +2** → **bien perçu**, exécutable immédiatement.
- **-1** → **non perçu**, les ordres précédents s'appliquent. Placer un marqueur . Test à repasser au tour suivant.
- **-2** → **mal perçu**, direction inversée: bâbord ↔ tribord. Placer un marqueur . Test à repasser au tour suivant (bien perçu pour ANG).

Le joueur pourra prévoir dans son budget une « frégate répétitrice » par division qui, placée à l'écart de la ligne pourra répéter les signaux. Sa présence autorise le joueur à relancer une 2<sup>ème</sup> fois le **Dé** en cas de mauvaise perception.

Si l'Amiral est à bord d'une frégate hors-ligne, le test est inutile: tous les navires perçoivent le signal.

## À L'ANCRE

S'il se trouve en zone 1 ou 2 (voir p.30), un navire peut jeter ou lever l'ancre pendant la phase de mouvements.

Placer un marqueur  et orienter le navire à volonté.

Le mouillage de l'ancre compte comme 1 déplacement. Il est considéré comme ancré au début du tour suivant et bénéficie alors du bonus de stabilité pour le TIR.

Le relevage de l'ancre compte aussi comme 1 déplacement.

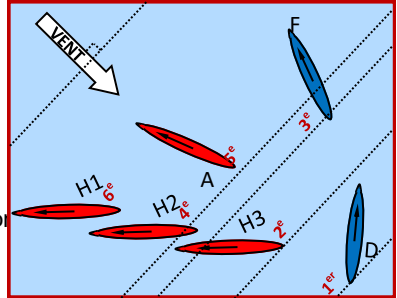




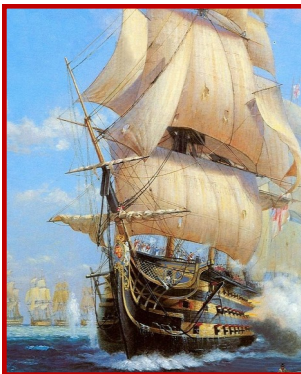
### 3. TIRS



#### GÉNÉRALITÉS

- ♦ Une bordée (tir des canons d'1 seul bord) ne peut être divisée et se fait sur 1 seule cible.
- ♦ 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.
  - Des navires en formation tirent «individuellement» dans l'ordre de leur position par rapport à l'origine du vent.
  - Le tir d'un navire tient compte des dégâts subis pendant ce même tour.
- ♦ Pendant un tour, un navire ne tire habituellement que d'un seul bord. Mais il peut tirer des 2 bords avec des résultats divisés par 2 (et donc divisés par 4 si un combat d'abordage est en cours).







Ordre de TIR: D, H3, F, H2, A, H1



- ♦ Poser un marqueur de TIR  sur le bord du navire qui tire. Il sera enlevé dès que le tir sera effectué (ces marqueurs sont importants quand de nombreux navires combattent. Ils permettent de se souvenir quels sont ceux qui ont déjà tiré).
- ♦ Désigner le navire-cible et sur quoi est dirigé le tir: mâts ou coque (sinon tir sur coque par défaut).
- ♦ Si le TIR est à bout portant, lancer un **DéBP**  pour simuler le tir des mousquets, pierriers, caronades et lancers de grenades (voir p.21). Ces TIRS à Bout Portant se feront avant les tirs des canons longs.
- ♦ À portée longue, le tir ne porte que sur les mâts et ne provoque pas de dégâts supplémentaires (ne pas lancer le **DéRi** même si on est en zone orange de résultats de TIR, voir p.21)
- ♦ Le tir en enfilade (p.19) n'est possible qu'à bout portant ou à portée courte.
- ♦ Tous les tirs doivent être effectués avant tout combat d'abordage.

## PORTÉE (maximum) et modificateurs

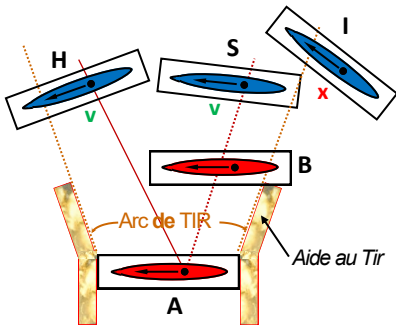
bout portant	courte	moyenne	longue	modificateurs
tir en enfilade possible			sur mâts uniquement  pas de <b>DéRI</b> (dégâts supplémentaires)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aléatoire <b>Dé</b> → <math>0 \pm 1 \pm 2^*</math></li> <li>- 1<sup>er</sup> tir → + 3</li> <li>- à bout portant → + 5</li> <li>- portée courte → + 2</li> <li>- portée longue → - 5</li> <li>- enfilade proue → + 3</li> <li>- enfilade poupe → + 4</li> <li>- sur les mâts → + 1</li> <li>- vent frais + sous le vent → TIR/2</li> <li>- vent frais (3 ponts) → TIR/2</li> <li>- coup de vent → TIR impossible</li> <li>- stable (à l'ancre, calme) → + 3</li> </ul>
impossible sur les mâts				
+ lancer <b>DéBP</b> 				
→ 10 cm	→ 20 cm	→ 40 cm	→ 60 cm	

\* Si - 2 → incident de tir, relancer **Dé**  :  
 Si - 1 ou - 2 → un canon explose: BORDÉE = - 1 (définitif) et relancer **Dé**  :  
 Si - 2 → incendie  (voir p.23)

## VISIBILITÉ, ARC DE TIR

Le TIR est possible si le grand mât du navire-cible se trouve dans l'Arc de Tir (Aide au Tir disponible dans la boîte)

*Nota: si la ligne entre les 2 grands mâts passe à travers le socle d'un autre navire, celui-ci subit aussi des dégâts (voir PÉNÉTRATION, p.20).*



**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** ) des caronades, montées sur pivots, des mousquets et des grenades est possible même si la cible est en dehors de l'Arc de Tir (contrairement aux tirs des canons « longs »)*



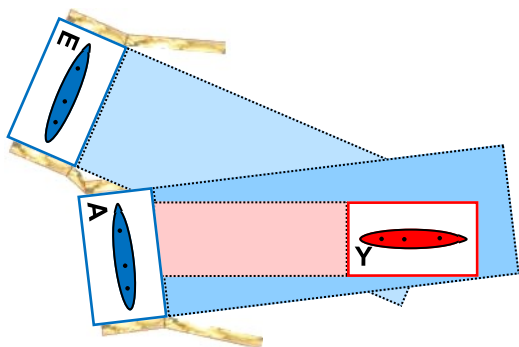
## TIR EN ENFILEDE

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 tir répond à la « règle des 2 projecteurs »:

### Règle des 2 projecteurs:

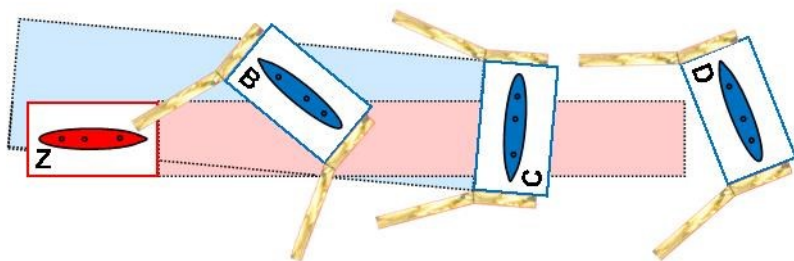
Imaginer un 1<sup>er</sup> projecteur (rose sur le schéma) à l'avant ou à l'arrière de la cible **Y** ou **Z** qui doit «éclairer» le grand mât du navire-tireur et un 2<sup>e</sup> projecteur (bleu sur le schéma) sur le côté du tireur qui doit, en même temps, «éclairer» le grand mât du navire-cible.



*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.*

← Portée courte →

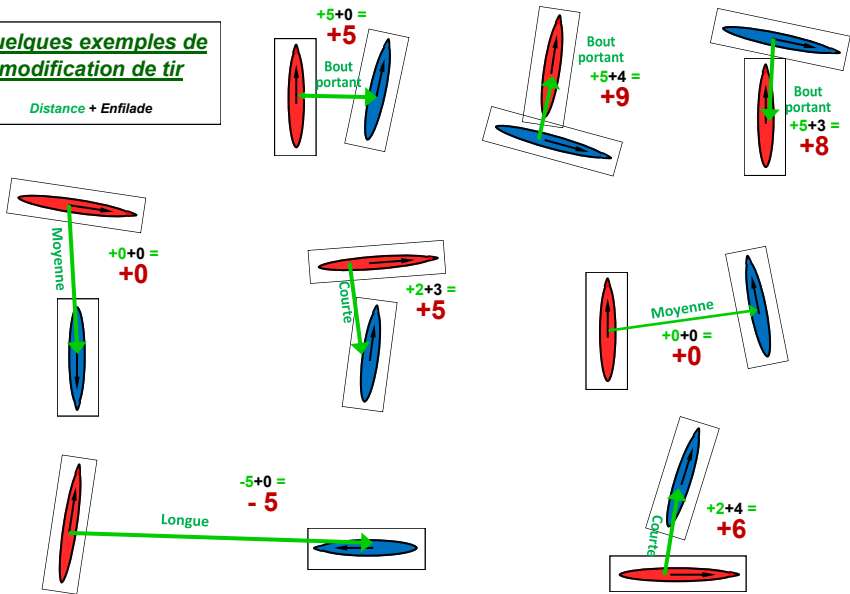


*B ne peut pas tirer du tout ( le grand mât de Z n'est pas dans l'Arc de Tir de B)  
C peut tirer en enfilade (son projecteur de côté éclaire le grand mât du navire-cible Z).*

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

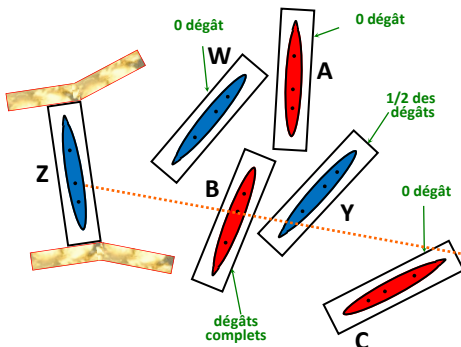
## Quelques exemples de modification de tir

Distance + Enfilade



## PÉNÉTRATION

Si un navire ami ou ennemi est sur la même ligne de TIR (ligne entre les 2 grands mâts prolongée) qui passe à travers le socle d'un autre navire, derrière ou devant la cible visée, il subit lui aussi des dégâts (jusqu'à portée courte uniquement):



Ex :

- Z a choisi de tirer sur B.
- B subit les dégâts normaux.
- Y subit la 1/2 (arrondi sup.) de ces mêmes dégâts ( $\frac{1}{2}$  de 1= 1)
- W, A et C n'ont aucun dégât.










Nota: Si le socle de W était sur la ligne de tir, il subirait la totalité des dégâts, B subirait seulement la 1/2 des dégâts de B et Y n'aurait aucun dégât (2 navires au maximum peuvent être pénétrés par le le même tir).

Les dégâts dus aux risques supplémentaires ne sont pas reportés sur la cible secondaire.


# RÉSULTATS DU TIR

BORDÉE + FORCE									
+ 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 :

- Le Tir des caronades, mousquets et grenades se fait en 1<sup>er</sup> :  
Choisir 1 seule cible qui peut être hors de l'Arc de TIR et lancer **DéBP**  :
  -  → pas de perte
  -  → capitaine tué, pour le navire-Amiral relancer un **Dé**: si on obtient 0, -1 ou -2 → l'Amiral est tué. Un navire peut avoir plusieurs « capitaines » tués (1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> lieutenants, ...). Placer un marqueur .
  -  → - 1 à capacité **ABORDAGE**
  -  → Pour ANG et EU relancer le **DéBP** une 2<sup>e</sup> fois.  
Pour SUE, POR, TUR, NAP, VEN, si  sort, ne pas en tenir compte et relancer le **DéBP** une 2<sup>e</sup> fois, garder le 2<sup>e</sup> résultat. 
  -  → + 2 pts de dégâts sur mâts
- Tir des autres canons: si c'est un tir d'enfilade → - 1 à capacité **ABORDAGE** et - 1 à capacité **BORDÉE** (+ résultats de TIR ordinaires expliqués ci-dessous)


## ♦ RÉSULTATS:






- Cocher sur la fiche du navire (inclue dans la boîte) le nombre de cases correspondant au résultat (sur mâts ou sur coque).  
Si les cases coque sont toutes cochées les dégâts suivants sont reportés sur les mâts (et vice-versa)  
Ex: **BORDÉE** (5) + **FORCE** (6) + distance (+2) + enfilade proue (+3) + aléatoire (- 1) = total **15**  
→  → 3 points de dégâts (cases coque ou mâts) à cocher sur la fiche du navire.
- Les fiches de navire sont génériques et peuvent servir pour tous les rangs.  
Il suffira de s'arrêter, suivant le rang, aux cases notées: 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> (voir p.29)

## ♦ RISQUES SUPPLÉMENTAIRES: → +1 DéRI → +2 DéRI

- DéRI** → voie d'eau / incendie / gouvernail bloqué /-1 à capacité **ABORDAGE**  / + 2 pts de dégâts sur mâts / + 2 pts de dégâts sur coque
- Pas de **DéRI** pour un tir à portée longue.
- Le résultat « incendie » est ignoré pour un tir sur les mâts.

## ♦ CONSÉQUENCES:

- Si 1 ou 2 capacités parmi les 3 que possède le navire (**ABORDAGE, BORDÉE, mâts**) tombe à 0, placer sur le navire un drapeau indiquant un moral RETRAITE . Ce drapeau indiquera qu'il doit fuir jusqu'à la tombée de la

- **Si les 3 capacités = 0** → **il se rend** dès contact de socle avec l'ennemi, placer un drapeau  coiffé d'un petit cabochon , , , ... de la couleur du vainqueur sur le navire pris et un marqueur  près du vainqueur. De plus, noter -1 à la capacité ABORDAGE du vainqueur si celui-ci est de rang inférieur à la prise (si le vainqueur n'a pas assez de capacité ABORDAGE, il devra saborder sa prise).
- **Si toutes les cases mâts de la fiche du navire sont cochées ainsi que ses cases coque** jusqu'aux cases notées **1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>** (correspondant à son rang), il est irréparable et doit être immédiatement sabordé.

## EFFETS DU TIR



### ♦ **MÂTS** (effet sur capacité **MÂTS**)



Tous les **10 coups au but sur les mâts** → **un mât tombe** (ou **9**, pour les nations dont la construction des navires est + faible, voir fiches de navires « vertes »)


Le mât tombe sur le bord du navire opposé à l'origine du vent. Ce bord sera donc en partie masqué pendant 2 tours, le temps de dégager mât brisé et voiles.



Placer un marqueur  sur le côté masqué et, par-dessus, un marqueur  (résultats de TIR /2). Le retourner au tour suivant, l'enlever au bout de 2 tours).



La vitesse est réduite d' $\frac{1}{3}$  par mât tombé: pour 1 déplacement de **1** n'avancer que de  **$\frac{2}{3}$**  de l'Aide au Déplacement (voir p.12, en haut)


### ♦ **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.
- Pour chaque case  cochée, **faire un test VOIE D'EAU** (ci-dessous).

SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU Lancer 1 Dé 		
test sur ↓	voie d'eau si Dé =	
	rangs 3,4,5	rangs 1,2
<b>ligne du haut</b> (de la fiche, voir p.29)	- 2	•
<b>ligne du bas</b> (de la fiche, voir p.29)	- 1 - 2	- 2

S'il y a une voie d'eau, placer un marqueur  sur le socle du navire et lancer 1 **Dé**:  
**6 + Dé** = nombre de tours que le navire mettra pour couler, à noter sur la fiche du navire (en dessous du navire, dans le rond)


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

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

Tant que la voie d'eau n'est pas réparée → **BORDÉE - 1**, déplacement - 1/3 (provisoire, jusqu'à réparation)

*Nota: Un navire, échappé à la nuit tombée, coulera quand même si le colmatage de sa voie d'eau n'est pas réussi à temps.*










## ♦ INCENDIE

- En cas d'incendie: placer 1 marqueur , le navire subit aussitôt 2 points de dégâts sur la coque (ignorer le risque de voie d'eau) et 2 sur les mâts, voit ses résultats de **TIR /2** par marqueur, ne peut pas lancer d'ABORDAGE jusqu'à extinction et sa vitesse est altérée:


- S'il n'a qu'1 marqueur  déplacement - 1/3 (provisoire, jusqu'à réparation)

- À partir de 2 marqueurs  le navire stoppe et dérive dans le sens du vent.



- Chaque tour suivant: tentative d'extinction par test d'incendie (voir p.8)
  - Test réussi (+1,+2) → enlever 1 marqueur . Le navire pourra avancer à vitesse normale s'il n'a plus d'incendie.
  - Test manqué (0,-1) → pour chaque marqueur  présent ajouter 2 points de dégâts sur la coque et 2 sur les mâts (ignorer le risque de voie d'eau)
  - Test manqué (- 2) → ajouter 1 marqueur  et, pour chaque marqueur  présent, 2 points de dégâts sur la coque et 2 sur les mâts (ignorer le risque de voie d'eau).
  - Incendie majeur: 3  → lancer 1 **Dé**  : - 2 → **Le navire explose et coule**
  - 4  → lancer 2x 1 **Dé**  : - 2 → **Le navire explose et coule**
  - 5  → **Le navire explose immédiatement et coule.**
- Evaluer les conséquences avec le test suivant:


## CONSÉQUENCES DE L'EXPLOSION

CONSÉQUENCES DE L'EXPLOSION			
Points de dommage aux navires voisins			et pour chaque navire concerné
distance	Mâts	Coque	lancer 1 Dé  → incendie si Dé =
<b>Bout Portant</b>	8	4	<b>- 1 - 2</b>
<b>Portée Courte</b>	4	2	<b>- 2</b>

- Navire emmêlé avec celui qui brûle: lancer un **Dé** pendant la phase de test du début de tour: **- 1 - 2** → il prend feu à son tour.
- Sur un navire capturé l'incendie continue. Continuer les tests pour l'éteindre. Le navire peut finir par couler.

### ♦ GOUVERNAIL



Si le gouvernail est endommagé placer un marqueur : le navire dérive dans le sens précédent de **1/2**, **1**, ou **1+1/2** (suivant la force du vent) tant qu'il n'est pas réparé.

Plusieurs marqueurs , , ..... peuvent être cumulés (dégâts + importants).

Dans le test **GOUVERNAIL**, un test réussi répare le gouvernail complètement (enlever tous les marqueurs  à la fois).




La lutte contre l'incendie est toujours prioritaire.



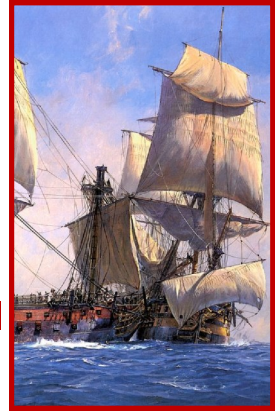
## 4. CONTACT ENTRE 2 NAVIRES

### COLLISION, ÉVITEMENT, SÉPARATION

♦ CONTACT DE SOCLE: Un navire qui risque de toucher un autre navire par le socle au cours de son prochain déplacement reste sur place le temps de faire un test de COLLISION (voir ci-dessous).


- Si le test indique « COLLISION VIOLENTE »: les 2 navires restent dans l'orientation qu'ils ont au moment du contact, le navire abordé est poussé de  $\frac{1}{2}$  (2,5 cm) dans le sens de l'avance de l'abordeur, placer un marqueur  entre les 2 navires + un marqueur  sur le navire abordeur + un marqueur  sur l'abordé.

Dégâts: voir tableau page suivante.



- Si le test indique « COLLISION LÉGÈRE » le navire en déplacement heurte l'autre navire et « glisse » le long de celui-ci dans le sens du vent. Il arrête ensuite son mouvement pour ce tour. Dégâts: voir tableau page suivante.



- Si le test indique « ÉVITEMENT ou ABORDAGE » le navire en déplacement choisit entre:

- un ABORDAGE réussi: il finit son déplacement jusqu'au contact des 2 navires sans modifier les orientations. Placer un marqueur .
- un ÉVITEMENT de l'autre navire dans le sens qu'il désire: il passe alors par l'avant ou l'arrière de celui-ci.




Dans ce cas seulement il peut continuer son mouvement et éventuellement tenter un nouvel abordage s'il lui reste encore des points de déplacement dans ce tour.

Un navire abordé subit le combat d'abordage ou, s'il n'a pas encore fait son mouvement, peut tenter une SÉPARATION.

♦ Le test de SÉPARATION (voir p.27) est nécessaire pour se séparer du navire adverse qui aurait réussi son test d'ABORDAGE ou avec lequel il est emmêlé.

- Réussi, il comptera comme 1 déplacement et il n'y aura plus d'ABORDAGE. Le test de SÉPARATION réussi ne supprime pas les marqueurs  et .

- Échoué, le marqueur  reste en place.

Aux tours suivants il peut être remplacé par un marqueur , sans test, dès qu'un des 2 navires n'a plus de marqueurs  ou .

- La SÉPARATION est automatique, sans test, entre 2 navires alliés.

♦ Procédure de la SÉPARATION ou de l'ÉVITEMENT (une fois le test réussi):

Déplacer la proue du navire dans le sens du vent (pour une SÉPARATION à la suite d'une collision légère) **ou** dans le sens désiré par le capitaine (pour une SÉPARATION à la suite d'un ÉVITEMENT) de façon à ce que le déplacement suivant ne provoque pas une nouvelle collision (sauf si volonté délibérée).

# TEST de COLLISION Lancer 1 DéCol



Faces DéCol	TYPE	DOMMAGES	CONSÉQUENCES
	<b>VIOLENTE</b> → <b>emmêlés</b>	Coques <sup>a</sup> + Mâts <sup>a</sup> 	<b>abordeur: emmêlé + </b>
			<b>abordé: emmêlé + </b>
	<b>LÉGÈRE</b>	2 points à chaque coque	<b>abordeur: glisse sens du vent + arrêt</b>
			<b>abordé: se déplace normalement</b>
	<b>LÉGÈRE (pour ANG: ÉVITEMENT)</b>		
	au choix: <b>ÉVITEMENT</b> ou <b>ABORDAGE</b>	<b>ÉVITEMENT</b>	<b>abordeur vire<sup>b</sup>, avance</b>
		<b>ABORDAGE</b> 	<b>abordeur : combat</b>
			<b>abordé</b>

<sup>a</sup> 2 pts minimum à chaque navire (+ différence entre rangs).

1<sup>er</sup> ex : (1<sup>er</sup>rg) contre (4<sup>e</sup>rg) → 2 pts (1<sup>er</sup>rg), 2+3 pts (4<sup>e</sup>rg)

2<sup>e</sup> ex : (2<sup>e</sup>rg) contre (4<sup>e</sup>rg) → 2 pts (2<sup>e</sup>rg), 2+2 pts (4<sup>e</sup>rg)

<sup>b</sup> **dans le sens qu'il désire**, juste assez pour éviter l'autre navire lors de l'avance suivante (et avance s'il lui reste des points de déplacement).

## TOUR SUIVANT

Après une collision violente les navires sont emmêlés .

Chacun peut vouloir :

◇ se séparer → test de séparation

◇ aborder → dès que ou sont ôtés, sans test, placer .  
(séparation automatique pour 2 navires alliés)

Si après 1 tour de combat d'abordage il n'y a pas de vainqueur, chacun peut vouloir:

◇ se séparer → test de séparation

◇ continuer le combat .

## TEST de SÉPARATION

Lancer 1 Dé 

Pour tenter de séparer 2 navires emmêlés ou en abordage (1 seule fois par tour).


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

**+2,0,-1,-2** → **test échoué**, les 2 navires emmêlés dérivent de 1/2.

En cas d'abordage, si séparation réussie → - 1 à la capacité d'ABORDAGE du navire dont on s'est séparé (des marins ennemis n'ont pas eu le temps de regagner leur navire).

ANG et E-U: **+1, +2** test réussi.

## ABORDAGE

- ♦ Un navire qui réussit son ABORDAGE (voir test de COLLISION p.14) 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 loin de l'origine du vent.
- ♦ 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.20).
- ♦ L'ABORDAGE ne peut pas être tenté pendant un coup de vent mais les navires déjà emmêlés restent emmêlés. Si l'ABORDAGE a commencé avant le coup de vent, il continue.


## COMBAT D'ABORDAGE

S'il y a plusieurs combats d'abordage dans le même tour commencer par résoudre le combat le plus éloigné de l'origine du vent.

### ♦ PROCÉDURE: ATT et DEF calculent leur nombre de points d'ABORDAGE :

1 <sup>er</sup> rg / 2 <sup>e</sup> rg / 3 <sup>e</sup> rg / 4 <sup>e</sup> rg	8 / 7 / 5 / 4	1 / 2 / 3 / 4 ponts	+1 / 2 / 3 / 4
Navire ayant le + ou le - de pertes en capacité d'ABORDAGE	- 1 / + 1	Navire Amiral Opposé à N. Amiral	+ 1 - 1
/ soutien / soutien subi (abordage et/ou TIR)	+ 1 / - 1	MORAL supérieur MORAL inférieur	+ 1 - 1
/ Incendie, voie d'eau, mât tombé, sans gouvernail, capitaine tué, amiral tué	- 1	ANG, FRA, ESP, E-U (Marines)	+ 2

### ♦ RÉSULTATS: (v. exemple ci-après)

- ▶ Chaque navire subit 1 perte dans sa capacité ABORDAGE par tranche de 5 points d'ABORDAGE du plus faible (voir p.28 «machine de combat d'abordage»)
- ▶ 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.

Dans l'exemple ci-contre:

le + fort a 9 pts d'ABORDAGE,

le + faible 4 pts d'ABORDAGE:

1°) les 2 camps ont donc 1 perte chacun (correspondant à la tranche du + faible), pertes pour l'instant équivalentes mais pour traduire sa supériorité ...

2°) le + fort lance 5 DéA (différence 9 - 4 = 5)





Si, sur les 5 DéA lancés, le + fort en réussit 2, le + faible subit 2 pertes supplémentaires à sa capacité d'ABORDAGE.

Au total, le + fort aura eu 1 perte  
le + faible 3 pertes.

RANG	
12	1 <sup>er</sup> 2 <sup>e</sup> 3 <sup>e</sup> 4 <sup>e</sup> 5 <sup>e</sup>
11	8 7 5 4 2
10	PERTES en capacité ABORDAGE -1/+1
9	SOUTIEN (abordage, TIR) -1/+1
8	ENNUI A BORD
7	PONTS +1/+2/+3/+4
6	NAV. AMIRAL +1/-1
5	MORAL +1/-1
4	FUSILIERS-MARINS +2 (ANG, FRA, ESP, E-U)
3	Chaque navire subit la perte de capacité d'ABORDAGE (0,+1,+2,+3) correspondant au nb de pts d'ABORDAGE du + faible + DéA réussis par le + fort sur l'écart de points
2	
1	
0	
-1	
-2	
-3	

Machine de Combat d'Abordage (disponible dans la boîte)

## ◆ CONSÉQUENCES:

- ▶ A partir de **3 pertes** → le capitaine est tué (sur navire-Amiral, relancer à nouveau 1 Dé: si **-1 -2** → l'Amiral est tué).
- ▶ **Pendant le combat, si sa capacité d'ABORDAGE = 0 \***, **le navire se rend**: placer un drapeau .
  - Le vainqueur:
    - prend possession du navire (2 tours sur place). Marqueur  près du vainqueur.
    - l'équipage de prise ne peut jamais tirer ou combattre.
    - -1 à sa capacité ABORDAGE s'il est de rang inférieur au vaincu.
- ▶ Un navire en contact de socle avec un navire ami peut lui transférer des points de capacité d'ABORDAGE mais il ne le peut pas vers un navire de prise.
- ▶ Si **les 2 navires** tombent à une capacité ABORDAGE = 0, ils se séparent et se déplacent aux prochains tours avec un drapeau RETRAITE .
- ▶ Si le navire-Amiral est pris, la bataille est perdue.
- ▶ Un navire pris peut être repris par son ancien camp: celui-ci devra réussir son test d'abordage mais il n'y aura pas de combat et on ne placera pas de marqueur .
- ▶ Un navire pris peut toujours être sabordé.



\* Nota: Le vainqueur ne peut pas avoir + de pertes que le vaincu.

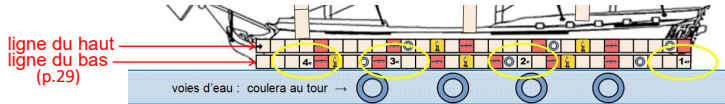
Ex: { navire vaincu avec cap. D'ABORDAGE = 2, subit 2 pertes dans le dernier combat.  
navire vainqueur avec cap. D'ABORDAGE = 7, subit 3 pertes → ramené à 2.

# PERTES DE NAVIRES

(récapitulatif)

## Un navire peut sommer 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 «1<sup>er</sup>» «2<sup>e</sup>» «3<sup>e</sup>» «4<sup>e</sup>» 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.
- ▶ Si ses 3 capacités sont égales à 0 et que l'ennemi est en contact de socle.



- ▶ **RAPPEL:** Si c'est le Navire-Amiral qui est pris, la bataille se termine.  
Le camp qui a perdu son Navire-Amiral a perdu.

## CAS PARTICULIERS

### ÎLES, RÉCIFS ET HAUT-FONDS

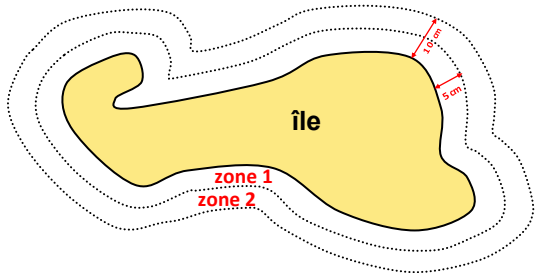
- ◆ Un vaisseau (1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> rang) s'approchant d'une île, d'une zone de récifs ou d'un haut-fond devra tester la profondeur de la mer (zones 1, 2) et réduire son déplacement de 1/3. Il risque l'échouage (voir test ci-contre). Placer éventuellement un marqueur .

#### TEST D'ÉCHOUAGE

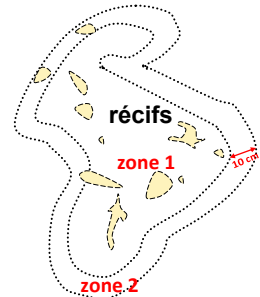
2 Dés cumulés 

	zone 1	zone 2
test raté	- 2 - 3 - 4	- 3 - 4

- ◆ S'il veut traverser le haut-fond, il devra tester à chaque tour qu'il passe dans la zone.




- ◆ Une île bloque la ligne de tir d'un navire.
- ◆ Un vaisseau de 4<sup>e</sup> rang (ou une frégate) testera en ajoutant +1 au **Dé**.
- ◆ Si le 1<sup>er</sup> navire d'une ligne réussit son test d'échouage, les suivants n'ont pas besoin de le passer.
- ◆ En cas d'échouage, le navire restera immobilisé et subira immédiatement 4 points de dégâts sur la coque et 4 points sur les mâts. Il pourra encore tirer sans bouger avec **BORDÉE - 2** (provisoire, jusqu'au renflouage).



- ◆ En cas d'échouage sur la côte, le navire fait naufrage et est considéré comme perdu.
- ◆ En cas d'échouage en zone 1 ou 2, le navire restera immobilisé jusqu'à la fin du tour. Au début du tour suivant, il pourra tenter de se renflouer avec le test ci-contre, 1 seule fois par tour, mais une 2<sup>ème</sup> fois s'il touche une autre zone.

#### TEST DE RENFLOUAGE

2 Dés cumulés 

+1 +2 +3 +4	renfloué, peut se déplacer
0 - 1 - 2	—
- 3 - 4	aggravation de l'échouage

Le capitaine pourra décider de jeter des canons par-dessus bord pour alléger le navire

- 1 **BORDÉE** → un 0 réussit le renflouage
- 2 **BORDÉE** → 0 ou - 1 réussit le renflouage

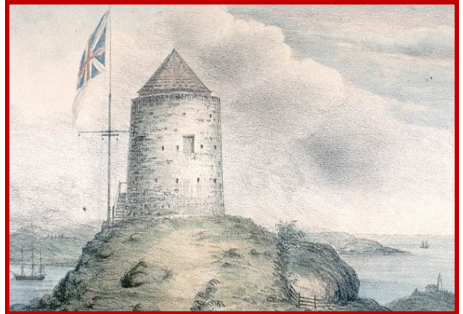
Aggravation de l'échouage: perte de 5 points de coque supplémentaires. Refaire le test au tour suivant.




## BATTERIE CÔTIÈRE

Une batterie côtière, comme un navire, correspond à un certain budget (voir coût des navires p.38).

### ♦ TIR depuis une BATTERIE CÔTIÈRE:


- ▶ Sauf scénario particulier elle tire à boulets normaux pendant 6 tours et à boulets rouges dès le 7<sup>e</sup> tour.
- ▶ Le bonus de précision est inclus dans la capacité FORCE de la batterie. Elle peut tirer dans les 70° de part et d'autre.
- ▶ Les risques supplémentaires (**DéRi**) sont appliqués sur les cibles en plus des risques particuliers liés au tir à boulets rouges.
- ▶ Risques particuliers du tir à boulets rouges:



- Sauf à portée longue, chaque tir allume un incendie sur le navire touché sur un **Dé** (marqueur ).
- Les conséquences du tir sont les mêmes que dans la règle de base: 2 points de coque et 2 points de mâts perdus par marqueur  et test d'incendie majeur à partir de 3 marqueurs .

- ▶ Sa ligne de tir peut être bloquée par une île ou un navire.

### ♦ TIR contre une BATTERIE CÔTIÈRE:

- ▶ Elle peut subir des pertes sous le tir des navires ennemis. Cocher les points de dégâts sur la fiche individuelle de la batterie de la même façon que pour un navire, son tir diminuera d'autant.
- ▶ On ne tiendra pas compte du risque d'incendie à cause de l'explosion d'un canon suite à un incident de tir.
- ▶ Risque supplémentaire: seul ABORDAGE (= GARNISON) - 1 sera pris en compte.
- ▶ Risque supplémentaire particulier: explosion de la réserve de poudre. A chaque case , faire le test suivant:

### TEST D'EXPLOSION

2 Dés cumulés  

**- 3, - 4** → la réserve de poudre explose, la batterie est hors service

**autres** → pas de dégâts supplémentaires

## ASSAUT D'UNE BATTERIE CÔTIÈRE

- ♦ En s'approchant à distance « Portée courte », un navire peut débarquer des troupes pour essayer de prendre une batterie côtière (plusieurs navires peuvent attaquer la même batterie dans 1 tour mais successivement).



Les troupes débarquées par chaque navire sont prises sur leur capacité ABORDAGE et les pertes éventuelles seront soustraites à la capacité ABORDAGE du navire pour de futurs combats.


Les troupes sont débarquées pendant le tour où le navire arrive à portée courte. Elles pourront lancer l'assaut le tour suivant (§ ABORDAGE).

Pour un assaut de batterie côtière utiliser le même type de résolution que lors d'un combat d'abordage :

♦ **PROCÉDURE: ATT et DEF calculent leur nombre de points d'ABORDAGE :**


VAISSEAU 4 <sup>e</sup> / 3 <sup>e</sup> / 2 <sup>e</sup> / 1 <sup>er</sup> rg	4 / 5 / 7 / 8	/ soutien / soutien subi (TIR ou ABORDAGE)	-1 +1
REDOUTE / TOUR / CITADELLE ou FORT	5 / 10 / 16	/ Incendie, voie d'eau, mât tombé, sans gouvernail, capitaine tué, amiral tué	-1
		MORAL supérieur / inférieur	+1 / -1
Unité ayant le + ou le - de pertes en capacité ABORDAGE ou GARNISON	-1 / +1	ANG, FRA, ESP, E-U (Infanterie de Marine)	+ 2

♦ **RÉSULTATS:**

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



♦ **CONSÉQUENCES:**

Si la capacité GARNISON tombe à 0, la batterie se rend, placer un drapeau  .

Si la capacité ABORDAGE d'un navire = 0, le navire reste 1 tour sur place et s'éloigne le tour suivant.



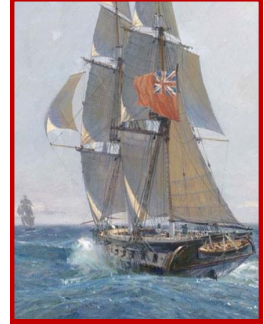
## RÈGLES PARTICULIÈRES AU COMBAT ENTRE FRÉGATES

FR

Coutume commune à toutes les marines, les frégates ne combattaient pratiquement jamais les vaisseaux. Si toutefois un combat devait avoir lieu, vaisseaux et frégates appliqueront les règles particulières à chacun d'eux. Ci-dessous celles des frégates:

### NOMBRE DE DÉPLACEMENTS maximum (pendant 1 mouvement)

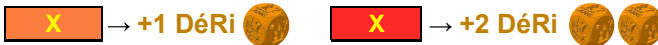
Attitude face au vent d'une frégate ↓	Calme	Petite Brise	Bonne Brise / Coup de Vent	Vent Frais
Vent arrière	0	2	3	4
Largue	0	3	4	5
Au près	0	1	2	3
Vent debout	0	1/2	1/2	1/2



### RÉSULTATS DU TIR (1<sup>er</sup> tir → + 2)

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

#### ♦ RISQUES SUPPLÉMENTAIRES:



**DéRi** → voie d'eau / incendie / gouvernail endommagé / + 2 pts de dégâts sur les mâts / + 2 pts de dégâts sur la coque / - 1 à capacité ABORDAGE  
(voir p.36: détails des résultats du Dé)

### EFFETS DU TIR

♦ **MÂTS** Tous les 6 coups au but sur les mâts → 1 mât tombe.

♦ **COQUE**

<b>SURVENUE D'UNE VOIE D'EAU</b>	Voie d'eau si Dé =
	- 1 - 2











### COMBAT D'ABORDAGE

- ♦ Nombre de points d'ABORDAGE dus au rang = 2
- ♦ Nombre de ponts = 1

## SIGNIFICATION DES MARQUEURS ET DRAPEAUX

( disponibles dans la boîte )

	<p>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.</p>
	<p>Incendie. Testé à chaque tour. Plusieurs marqueurs  peuvent s'accumuler (dégâts + importants).</p> <p> → pour chaque marqueur -1/3 de vitesse, résultats de TIR /2 , pas d'ABORDAGE</p> <p>  → idem + dérive.    (ou +) → idem + test d'explosion du navire.</p>
	<p>Marqueur de Voie d'eau. Colmatage testé à chaque tour. Plusieurs de ces marqueurs peuvent s'accumuler (→ voie d'eau + importante). Un seul 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.</p> <p>Sur la fiche du navire le symbole  indique seulement la <u>possibilité</u> d'une voie d'eau (voir test p.23)</p>
	<p>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.</p>
	<p>Navires emmêlés lors d'une collision violente. Le navire qui a provoqué la collision reçoit un marqueur , l'autre navire un marqueur  , en + des dégâts dus à la collision. Dérive, sens du vent.</p> <p>Test pour se séparer (sauf d'un ami, automatique) ou possibilité d'ABORDAGE sans test quand le dernier  a été enlevé.</p>
 	<p>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).</p> <p>A chaque début de tour, le  est remplacé par  qui est lui-même supprimé au tour suivant.</p> <p>Les marqueurs   n'affectent pas le tir à bout portant.</p>
	<p>Capitaine tué. Plusieurs «capitaines» peuvent être tués successivement (capitaine en second, lieutenants,...).</p>

	<p>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.</p>
	<p>Les grappins sont accrochés et le combat d'ABORDAGE aura lieu en fin de tour.</p>
	<p><i>(drapeau)</i> Le navire a 1 ou 2 de ses capacités (MÂTS, 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.</p>
	<p><i>(drapeau)</i> Le navire amène ses couleurs et se rend. Un équipage de prise en prend possession. Placer un <b>1/2 TIR</b> sur le navire vainqueur. Après 2 tours le navire pris peut tenter de rejoindre un port ami jusqu'à la tombée de la nuit. Il ne peut pas tirer.</p>
	<p><i>(sur la fiche individuelle du navire)</i> : perte d'un point de capacité BORDÉE.</p>
	<p><i>(sur la fiche individuelle du navire ou une face de Dé)</i> : perte d'un point de capacité ABORDAGE.</p>
<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1<sup>er</sup></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2<sup>e</sup></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3<sup>e</sup></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">4<sup>e</sup></div> </div>	<p><i>(sur la fiche individuelle du navire)</i> 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.</p>
	<p>Signal non ou mal perçu. Le navire devra repasser le test au tour suivant.</p>
	<p>Échoué ou À l'ancre. Ne se déplace pas quelque soit le vent. Bénéficie du + 3 de stabilité pour le TIR.</p>

# MATÉRIEL



- ♦ Figurines de navires au 1/1200<sup>e</sup> soclées sur des bases : 84x38 (1<sup>er</sup> rang) 74x38 (2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> rangs) 66x38 (5<sup>e</sup> rang) , en mm



- ♦ **DéVent** :  
force +, force - , +1 secteur de vent, - 1 secteur de vent, calme/coup de vent, brouillard



- ♦ **Dé** : -2, -1, 0, +1, +1, +2



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



- ♦ **DéCol (Collision)** :  
1x (emmêlé), 1x (collision légère), 1x (collision légère mais **ANG**: évitement), 3x (évitement ou abordage)



- ♦ **DéA (Abordage)** :  
• 1x (1 perte pour le + faible), 5x (rien)



- ♦ **DéRi (Risques supplémentaires)** :
  - 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
- ♦ Différents marqueurs (p.34-35), 4 aides au virage (p.12), 1 aide au tir (p.18)

*Les marqueurs, les Dés et tout le matériel sont inclus dans la boîte de jeu.*



**Probabilité des dégâts ou pertes:**

<b>DéRi</b>		<b>DéA</b>	
Incendie	12 %	Perte du + faible	17 %
Gouvernail	12 %	Rien	83 %
Voie d'eau	12 %	<b>DéBP</b>	
Mâts	25 %	- 1 cap. ABORDAGE	33 %
cap. ABORDAGE	12 %	Capitaine tué	17 %
Coque	25 %	Mâts	17 %
		Rien	33 %



# CAPACITÉS et BUDGET des navires



**3 capacités** caractérisent un navire: **BORDÉE** , **ABORDAGE**, **MÂTS** ainsi que 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 capacité ABORDAGE représente sa force en corps à corps (en attaque ou en défense).
- La capacité MÂTS représente l'état de ses mâts qui influe sur son déplacement.

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 stabilité d'une batterie côtière est prise en compte dans sa **FORCE**.

D'autres facteurs modifient le budget d'un navire (voir ci-dessous).

## CALCUL DU BUDGET D'UN NAVIRE

(BORDÉE + FORCE + ABORDAGE + MÂTS + Moral de Base + Résistance + Manœuvre + Troupes de marine) X 3 = **TOTAL**

Modifications du **TOTAL**:

Citadelle/Fort	Tour/ Redoute	1 <sup>er</sup> rang (4 <sup>e</sup> pont: +5)	2 <sup>e</sup> rang (si 3 <sup>e</sup> pont: +10)	3 <sup>e</sup> rang	4 <sup>e</sup> rang	5 <sup>e</sup> rang (2 <sup>e</sup> pont: +10)
<b>TOTAL + 50</b>	<b>TOTAL</b>	<b>TOTAL + 40</b>	<b>TOTAL + 20</b>	<b>TOTAL</b>	<b>TOTAL - 10</b>	<b>TOTAL - 12</b>

Mauvais marche: - **10%** (arrondi sup.)


Lent: - **20%** (arrondi sup.)

**BUDGET = TOTAL** modifié / 2 (arrondi sup.)


Ex: Vaisseau français **Invincible** 120 canons (1<sup>er</sup>rg):  
12 de BORDÉE , 10 de FORCE, 5 de MÂTS, 13  
d'ABORDAGE, 2 de MORAL de base, 0 de Résistance , 1 de Manœuvre, 1 de Fusiliers-marins,  
total 44, 44 x 3 = 132  
132 + 40 (1<sup>er</sup> rang) = 172  
→ Budget du navire: 172 / 2 = **86**

Ex: Frégate anglaise **Arethusa** 38 canons (5<sup>e</sup> rg):  
4 de BORDÉE , 6 de FORCE, 2 de MÂTS, 4  
d'ABORDAGE, 4 de MORAL de base , 1 de  
Résistance, 3 de Manœuvre, 2 de Marines,  
total 26, 26 x 3 = 78  
78 - 12 (5<sup>e</sup> rang) = 66  
→ Budget du navire: 66 / 2 = **33**

RANG	1 <sup>er</sup> rang	2 <sup>e</sup> rang	3 <sup>e</sup> rang	4 <sup>e</sup> rang	5 <sup>e</sup> rg (frégates)
Nb de canons	<b>130 → 100</b>	<b>98 → 80</b>	<b>78 → 70</b>	<b>68 → 50</b>	<b>46 → 24</b>
	4 / 3 ponts	3 / 2 ponts	2 ponts	2 ponts	1 pont

 <b>ESPAGNE</b>	moral de base : <b>+1</b>		construction: <b>+1</b>	<b>BUDGET</b>
	Fusiliers-marins: <b>+1</b>		manœuvre: <b>-2</b>	
canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marcheur <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)


130(3p) <input type="checkbox"/>	13	9	12	5	72
112(3p) <input type="checkbox"/>	11	8	11	5	74
112(3p) <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	67
100(3p) <input type="checkbox"/>	10	8	9	5	70
94 <input type="checkbox"/>	9	7	9	5	46
80 <input type="checkbox"/>	8	7	9	5	55
74 <input type="checkbox"/>	7	6	8	5	41
74 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	37
70 <input type="checkbox"/>	7	5	6	5	36
70 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	32
68 <input type="checkbox"/>	6	4	7	5	30
68 <input type="checkbox"/>	6	4	7	5	24
64 <input type="checkbox"/>	6	4	6	5	25
60 <input type="checkbox"/>	5	3	4	5	22
40 <input type="checkbox"/>	4	2	4	2	15
34 <input type="checkbox"/>	3	2	3	2	11
24 <input type="checkbox"/>	2	1	3	2	8

 <b>FRANCE</b>	moral de base : <b>+2</b>		construction: <b>+0</b>	<b>BUDGET</b>
	Fusiliers-marins: <b>+1</b>		manœuvre: <b>+1</b>	
canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marcheur <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)


120(3p) <input type="checkbox"/>	12	10	13	5	86
120(3p) <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	77
110(3p) <input type="checkbox"/>	11	9	11	5	80
104(3p) <input type="checkbox"/>	10	9	10	5	77
80 <input type="checkbox"/>	8	9	9	5	63
74 <input type="checkbox"/>	7	7	9	5	48
74 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	44
64 <input type="checkbox"/>	6	5	7	5	36
64 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	32
56 <input type="checkbox"/>	5	5	5	5	28
56 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	25
50(rasé) <input type="checkbox"/>	4	6	5	5	31
40 <input type="checkbox"/>	4	5	5	2	24
38 <input type="checkbox"/>	4	3	4	2	20
32 <input type="checkbox"/>	3	3	3	2	17

<b>ANGLETERRE</b> (suite) canons	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>
--	---------------	--------------	-----------------	-------------------------------------	---------------

44 (2p)	4	6	5	2	41
38	4	5	4	2	33
36	4	4	3	2	30
32	3	4	3	2	29


 <b>RUSSIE</b> canons mauvais marcheur lent	moral de base : +1			construction: -1	
	fusiliers-marins: +0			manœuvre: -1	
	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>

130(3p)	13	8	11	5	74
100(3p)	10	8	9	5	67
100(3p)	10	8	9	5	60
80	8	7	8	5	51
74	7	6	8	5	38
74	"	"	"	"	34
74	"	"	"	"	30
66	6	4	6	5	25
66	"	"	"	"	23
66	"	"	"	"	20
46	4	3	4	2	12
32	3	3	3	2	9
32	"	"	"	"	8


 <b>ANGLETERRE</b> canons mauvais marcheur lent	moral de base : +4		construction: +1		
	Marines: +2		manœuvre: +4		
	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>

120(3p)	12	11	12	5	97
120(3p)	12	11	12	5	87
110(3p)	11	10	10	5	81
104(3p)	10	10	9	5	88
100	10	10	10	5	89
100	"	"	"	"	81
98 (3p)	9	10	9	5	81
98 (3p)	"	"	"	"	73
90 (3p)	8	10	8	5	78
90 (3p)	"	"	"	"	71
80	8	10	8	5	73
74 (L)	7	9	8	5	60
74	7	8	8	5	59
74 (S)	7	7	7	5	56
74	7	8	8	5	53
64	6	6	6	5	46
64	"	"	"	"	42
64	"	"	"	"	37
58 (rasé)	5	6	6	5	46
50	5	6	5	5	43
50	"	"	"	"	39
50	"	"	"	"	35




 <b>SUEDE</b> canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marche <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	moral de base : <b>0</b>				construction: <b>+0</b>				
	fusiliers-marins: <b>-1</b>				manœuvre: <b>-1</b>				
<b>BORDÉE</b>		<b>FORCE</b>		<b>ABORDAGE</b>		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)		<b>BUDGET</b>	
7		6		8		5		36	
6		4		6		5		24	
"		"		"		"		22	
"		"		"		"		19	
4		4		4		2		12	
4		3		3		2		9	


<b>74</b>	7	6	8	5	36
<b>62</b>	6	4	6	5	24
<b>62</b>	"	"	"	"	22
<b>62</b>	"	"	"	"	19
<b>44</b>	4	4	4	2	12
<b>40</b>	4	3	3	2	9

 <b>VENISE</b> canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marche <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	moral de base : <b>0</b>				construction: <b>-1</b>				
	fusiliers-marins: <b>-2</b>				manœuvre: <b>+1</b>				
<b>BORDÉE</b>		<b>FORCE</b>		<b>ABORDAGE</b>		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)		<b>BUDGET</b>	
7		6		8		5		32	
6		5		7		5		28	
"		"		"		"		25	
5		4		6		5		20	
3		2		3		2		5	

<b>74</b>	7	6	8	5	32
<b>70</b>	6	5	7	5	28
<b>70</b>	"	"	"	"	25
<b>56</b>	5	4	6	5	20
<b>32</b>	3	2	3	2	5

 <b>NAPLES</b> canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marche <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	moral de base: <b>0</b>				construction: <b>+0</b>				
	fusiliers-marins: <b>-1</b>				manœuvre: <b>-1</b>				
<b>BORDÉE</b>		<b>FORCE</b>		<b>ABORDAGE</b>		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)		<b>BUDGET</b>	
7		5		7		5		33	
"		"		"		"		30	
6		4		6		5		21	
"		"		"		"		19	
4		3		4		2		9	
2		1		3		2		3	


<b>74</b>	7	5	7	5	33
<b>74</b>	"	"	"	"	30
<b>64</b>	6	4	6	5	21
<b>64</b>	"	"	"	"	19
<b>40</b>	4	3	4	2	9
<b>24</b>	2	1	3	2	3

 <b>ETATS-UNIS</b> canons <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marche <input type="checkbox"/> lent <input type="checkbox"/>	moral de base: <b>+4</b>				construction: <b>+1</b>				
	marines: <b>+2</b>				manœuvre: <b>+3</b>				
<b>BORDÉE</b>		<b>FORCE</b>		<b>ABORDAGE</b>		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)		<b>BUDGET</b>	
5		6		7		2		44	
4		4		5		2		32	
3		4		4		2		29	


<b>44 (2p)</b>	5	6	7	2	44
<b>36</b>	4	4	5	2	32
<b>32</b>	3	4	4	2	29

<b>BATTERIE CÔTIÈRE</b>			
<b>canons</b>	<b>ARTILLERIE (= BORDÉE)</b>	<b>FORCE</b>	<b>GARNISON (=ABORDAGE)</b>
			<b>BUDGET</b>
<b>30</b>	10	14	20
<i>Citadelle, Fort</i>			
<b>10</b>	5	14	10
<i>Tour de défense</i>			
<b>6</b>	3	14	4
<i>Redoute en terre</i>			


<b>30</b>	10	14	20	<b>91</b>
<i>Citadelle, Fort</i>				
<b>10</b>	5	14	10	<b>44</b>
<i>Tour de défense</i>				
<b>6</b>	3	14	4	<b>32</b>

 <b>PORTUGAL</b> moral de base: <b>+0</b> construction: <b>-1</b> fusiliers-marins: <b>-1</b> manœuvre: <b>-1</b>					
<b>canons</b>	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂT (valeur pour budget)</b>	<b>BUDGET</b>
<b>80(3p)</b> <input type="checkbox"/>	8	7	9	5	<b>44</b>
<b>80(3p)</b> <input checked="" type="checkbox"/>	8	7	8	5	<b>39</b>
<b>74</b> <input type="checkbox"/>	7	6	8	5	<b>35</b>
<b>74</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>31</b>
<b>74</b> <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>28</b>
<b>64</b> <input type="checkbox"/>	6	4	6	5	<b>22</b>
<b>64</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>20</b>
<b>64</b> <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>18</b>
<b>40</b> <input type="checkbox"/>	4	2	3	2	<b>6</b>
<b>40</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>5</b>
<b>36</b> <input type="checkbox"/>	3	2	3	2	<b>5</b>

<b>80(3p)</b> <input type="checkbox"/>	8	7	9	5	<b>44</b>
<b>80(3p)</b> <input checked="" type="checkbox"/>	8	7	8	5	<b>39</b>
<b>74</b> <input type="checkbox"/>	7	6	8	5	<b>35</b>
<b>74</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>31</b>
<b>74</b> <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>28</b>
<b>64</b> <input type="checkbox"/>	6	4	6	5	<b>22</b>
<b>64</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>20</b>
<b>64</b> <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>18</b>
<b>40</b> <input type="checkbox"/>	4	2	3	2	<b>6</b>
<b>40</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	<b>5</b>
<b>36</b> <input type="checkbox"/>	3	2	3	2	<b>5</b>


	<b>TURQUIE</b>	moral de base: <b>0</b>		construction: <b>+0</b>
		fusiliers-marins: <b>-1</b>		manœuvre: <b>-1</b>
canons				
mauvais	<input type="checkbox"/>			
marcheur	<input type="checkbox"/>			
lent	<input type="checkbox"/>			
		<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>
		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>	

<b>120(3p)</b>	12	7	12	5	71
84	8	6	10	5	51
84 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	45
84 <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	40
<b>74</b>	7	5	9	5	<b>36</b>
74 <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	32
<b>74</b> <input checked="" type="checkbox"/>	"	"	"	"	29
<b>66</b>	7	4	7	5	27
<b>58</b> <input type="checkbox"/>	6	4	7	5	23
<b>54</b> <input type="checkbox"/>	6	4	6	5	21
<b>50</b>	5	4	6	5	22
<b>40</b>	4	3	4	2	11
<b>32</b>	3	2	3	2	6

	<b>HOLLANDE</b>	moral de base: <b>+2</b>		construction: <b>-1</b>
		marines: <b>+0</b>		manœuvre: <b>+2</b>
canons				
mauvais	<input type="checkbox"/>			
marcheur	<input type="checkbox"/>			
lent	<input type="checkbox"/>			
		<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>
		<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>	

<b>80</b>	8	8	9	5	60
<b>74</b>	7	7	8	5	45
<b>68</b>	6	6	8	5	37
<b>64</b>	6	5	7	5	34
<b>54</b>	5	4	6	5	30
<b>54</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	27
<b>44</b>	4	4	4	2	20
<b>44</b> <input type="checkbox"/>	"	"	"	"	18
<b>36</b>	3	3	3	2	15
<b>36</b> <input checked="" type="checkbox"/>	3	3	3	2	12
<b>32</b>	3	2	3	2	14

**DANEMARK**



moral de base: **+1** construction: **-1**  
fusiliers-marins: **+0** manoeuvre: **+1**


canons   
mauvais   
marcheur   
lent

	BORDÉE	FORCE	ABORDAGE	MÂTS (valeur pour budget)	BUDGET
--	--------	-------	----------	------------------------------	--------

90	9	7	10	5	58
80	8	7	10	5	57
74	7	6	9	5	42
70	7	5	8	5	39
64	6	5	7	5	31
60	6	4	6	5	25
50	5	4	5	5	25
40	4	4	4	2	17
36	3	2	3	2	11

Caractéristiques particulières à la période 1793-1815

**FRANCE**



moral de base : **+0** construction: **+0**  
Fusiliers-marins: **+2** manoeuvre: **+0**


canons   
mauvais   
marcheur   
lent

	BORDÉE	FORCE	ABORDAGE	MÂTS (valeur pour budget)	BUDGET
--	--------	-------	----------	------------------------------	--------

120(3p)	12	10	13	5	83
120(3p)	"	"	"	"	75
110(3p)	11	9	11	5	77
104(3p)	10	9	10	5	74
80	8	9	9	5	60
74	7	7	9	5	45
74	"	"	"	"	41
64	6	5	7	5	33
64	"	"	"	"	29
56	5	5	5	5	25
56	"	"	"	"	23
40	4	5	5	2	21
38	4	3	4	2	17
32	3	3	3	2	14


Autres modifications de la règle générale pour cette période:  
**VIREMENT DE BORD:** test échoué FRA: - 1 - 2 - 3 - 4 (p.15)  
**TIR à Bout Portant:** FRA relance le **DeBP** comme ANG (p.21)

## Caractéristiques particulières à la période 1765 - 1790

 <b>ANGLETERRE</b>	moral de base : <b>+4</b>		construction: <b>+1</b>		
	Marines: <b>+1</b>		manœuvre: <b>+3</b>		
<b>canons</b> <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marcheur <input type="checkbox"/> lent	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>

100(3p)	10	11	10	5	88
100(3p)	"	"	"	"	79
98(3p)	9	10	9	5	78
90(3p)	8	10	8	5	75
74(L)	7	9	9	5	59
74	7	8	8	5	56
74	"	"	"	"	50
74	"	"	"	"	44
64	6	6	6	5	43
64	"	"	"	"	39
64	"	"	"	"	34
50	5	6	5	5	40
50	"	"	"	"	36
50	"	"	"	"	32
38	4	6	4	2	32
36	4	4	3	2	27
32	3	4	3	2	26

Autres modifications de la règle pour cette période →

 <b>FRANCE</b>	moral de base : <b>+4</b>		construction: <b>+0</b>		
	Fusiliers-marins: <b>+1</b>		manœuvre: <b>+3</b>		
<b>canons</b> <input type="checkbox"/> mauvais <input type="checkbox"/> marcheur <input type="checkbox"/> lent	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>	<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)	<b>BUDGET</b>

120(3p)	12	11	13	5	94
120(3p)	"	"	"	"	84
110(3p)	11	10	11	5	88
104(3p)	10	10	10	5	85
90	9	10	10	5	73
80	8	10	10	5	72
74	7	8	9	5	56
74	"	"	"	"	50
70	7	7	8	5	53
64	6	6	7	5	43
64	"	"	"	"	39
56	5	6	5	5	39
56	"	"	"	"	35
40	4	6	5	2	32
38	4	4	4	2	27
32	3	4	3	2	24

**MORAL DE BASE:** FRA → +6


**VIREMENT DE BORD:** test échoué ANG et FRA → - 3 - 4

**TIR à Bout Portant:** ANG ne reliance pas le **DéBP**


**RISQUES SUPPL T:** ANG pas d'avantage sur le **DéRi**

**COLLISION:** ANG pas d'avantage sur le **DéCol**

## Caractéristiques particulières à la période 1770-1790

	<b>HOLLANDE</b>	moral de base: <b>+2</b> marines: <b>+0</b>	construction: <b>-1</b> manœuvre: <b>+2</b>
canons mauvais marcheur lent	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>
		<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)
			<b>BUDGET</b>

74	7	8	9	5	48
68	6	7	8	5	39
64	6	6	7	5	36
54	5	5	6	5	31
44	4	5	4	2	21
44	"	"	"	"	19
36	3	4	3	2	13

	<b>ESPAGNE</b>	moral de base : <b>+2</b> fusiliers-marins: <b>+1</b>	construction: <b>+2</b> manœuvre: <b>+1</b>
canons mauvais marcheur lent	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<b>BORDÉE</b>	<b>FORCE</b>
		<b>ABORDAGE</b>	<b>MÂTS</b> (valeur pour budget)
			<b>BUDGET</b>

130(3p)	13	9	12	5	79
112(3p)	11	8	11	5	82
112(3p)	"	"	"	"	74
100(3p)	10	8	9	5	77
94(3p)	9	7	9	5	51
80	8	7	9	5	61
74	7	6	8	5	48
74	"	"	"	"	43
68	6	4	7	5	30
64	6	4	6	5	36
60	5	3	4	5	27
40	4	3	4	2	23
34	3	2	3	2	18
24	2	1	3	2	15

Autres modifications de la règle générale pour cette période:

**MORAL DE BASE** ESP et HOL → +4

**VIREMENT DE BORD:** test échoué ESP, HOL, ANG et FRA: -3 →4

**TIR à Bout Portant:** ANG ne relance pas le **DéBP**

**RISQUES SUPPL<sup>T</sup>** ANG pas d'avantage sur le DéRi

**COLLISION:** ANG garde ses avantages sur le **DéCol**

Pour aider à organiser un budget historiquement correct:

**%** moyen de navires suivant les rangs et les nations

		1 <sup>er</sup> rang	2 <sup>e</sup> rang	3 <sup>e</sup> rang	4 <sup>e</sup> rang
FRANCE	%	$10^{120} + 5^{110}$	$15^{80}$	$60^{74}$	$10^{64+56}$
ANGLETERRE	%	$5^{120+110+100}$	$15^{98+80}$	$45^{74}$	$25^{64} + 10^{50}$
RUSSIE	%	$15^{100}$	$5^{80}$	$50^{74}$	$30^{66}$
ESPAGNE	%	$20^{130+112}$	$5^{80}$	$60^{74+70}$	$15^{68+64+60}$
HOLLANDE	%	-	-	$35^{74}$	$50^{64} + 15^{56}$
SUEDE	%	-	-	$5^{78} + 10^{74}$	$85^{62}$
PORTUGAL	%	-	$10^{84}$	$50^{74}$	$40^{64}$
ETATS-UNIS	%	-	-	-	-
VENISE	%	-	-	$10^{74}$	$90^{70}$
NAPLES	%	-	-	$40^{74}$	$20^{64} + 40^{50}$
TURQUIE	%	$5^{120}$	$10^{84}$	$55^{74}$	$30^{52}$
DANEMARK	%	-	$5^{90} + 10^{80}$	$50^{74}$	$35^{64}$

## **PARTICULARITÉS NATIONALES**

### **Construction + 2 ANGLETERRE:**

La construction des navires anglais était plus robuste pour résister à leur emploi intensif sur toutes les mers du globe.

### **Construction + 2 ESPAGNE:**

La construction des navires espagnols était inspirée par celle de la Royal Navy et devait répondre à l'exigence de robustesse nécessaire aux liaisons avec l'empire colonial.

### **Construction - 1 HOLLANDE, VENISE et RUSSIE**

La construction des navires hollandais était plus faible du fait de l'utilisation de bois moins performants et de la nécessité de construire « plus léger » vu le faible tirant d'eau des ports hollandais.

La construction des navires russes pêchait par la qualité des bois employés. La longévité des navires était particulièrement faible.

### **Manoeuvre + 1, + 2, +3 ou + 4 pour FRANCE , HOLLANDE, ETATS-UNIS et ANGLETERRE :**

Les marins anglais, américains et hollandais étaient supérieurement entraînés d'où la plus grande facilité à réussir des manœuvres compliquées (virement de bord, abordage, évitement,...).

### **Manoeuvre - 2 pour ESPAGNE**

Pour une marine aussi importante, les vrais marins expérimentés sont rares en Espagne. Ils sont complétés par des hommes étrangers à la mer qui, bien que nombreux à bord, provoquent des réactions lentes et aléatoires aux ordres donnés.

### **Nombre de navires mauvais marcheurs + ou - important:**

Les navires français, hollandais, suédois, danois étaient plus navigants et plus rapides du fait de la conception de leurs lignes et de leurs proportions d'où un gain de vitesse et de manœuvrabilité. Il sera donc logique, mais pas obligatoire, d'inclure, par exemple, plus de bateaux mauvais marcheurs en Angleterre qu'en France.

Par contre, si on veut tenir compte du doublage en cuivre de la coque des bateaux à partir de 1770, il faudra compter plus de bateaux mauvais marcheurs chez les Français et les Espagnols qui l'ont pratiqué plus tard et plus lentement que les Anglais.

### **Capacité Force + ou - importante des navires d'un même rang suivant les nations:**

Elle reflète les différents calibres utilisés, la rapidité de la manœuvre des canonnières et leur précision (anglais et américains plus performants que les autres nations).



### **Capacité Abordage + ou - importante de navires de même rang suivant les nations:**

Elle reflète le + ou — grand nombre de marins à bord des navires ainsi que leur qualité de combattant.

### **Niveaux de moral de base différents:**

(Le Moral de base indiqué dans les tableaux de budget n'est qu'un nombre de points de budget qui «paie» le MORAL DE BASE DE LA NATION utilisé dans le TEST du MORAL. Il ne faut pas utiliser cette valeur du tableau pour faire ce TEST mais bien utiliser le MORAL DE BASE DE LA NATION indiqué dans le test, p.7)

Les Anglais avaient un meilleur moral car conscients de leur supériorité à la mer. Les autres niveaux de moral reflètent la « frilosité » plus ou moins grande des autres nations à faire sortir et combattre leurs navires. On peut bien sûr adapter ces niveaux suivant les différentes périodes historiques (Guerre de Sept Ans, Guerre d'Indépendance américaine, Blocus anglais des ports européens, Période révolutionnaire, etc...)

### **Déplacement en escadre (p.15 - 16):**

Les escadres anglaises mieux entraînées étaient capables de tactiques innovantes lors d'un combat. Les autres nations se contentaient plus volontiers de rester en ligne par manque de confiance en la capacité de leurs capitaines. Le chef d'escadre anglais pourra donc laisser le champ libre à ses capitaines plus tôt que ceux des autres nations.

### **Résultats de combat d'abordage (p.27-28):**

+ 2 points sont accordés aux Français, Anglais, Espagnols et Américains dans le calcul du combat d'ABORDAGE car ils étaient les seuls à embarquer des troupes d'abordage (« fusiliers-marins », « marines », « tropa de marina »)

### **Performances du tir à Bout Portant (p.21):**

Sont pris en compte les caronades (quand elles existent), le tir des mousquets et les lancers de grenades. Les caronades anglaises et américaines avaient un effet dévastateur supérieur à celles des autres pays. Les caronades françaises et russes sont de qualité moyenne, les autres bien en dessous.

### **Précision du tir**

Les canonniers anglais sont supérieurement entraînés et ont donc des résultats de tir supérieurs: la Force de leurs navires est donc supérieure et le jet de Dé, lors d'un Risque Supplémentaire, peut être renouvelé.

### **Nota:**

Les caractéristiques données dans les listes de navires concernant la période 1783 - 1792, elles peuvent être adaptées pour d'autres périodes. Il conviendra alors de changer les modificateurs aux paragraphes notés: **PER**

Les modifications à apporter pour la période 1740 -1783 sont précisées p.24, celles concernant Espagne et Hollande pour la période 1770-1790, p.45 et celles concernant la période 1793-1815, p.43.

(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1765</b>	90: Ville de Paris (3p), Royal Louis (3p) 80: Saint-Esprit (puis Scipion) 74: Conquérant, Citoyen 64: Triton, Artésien, Vengeur, Roland, Altier 56: Flamand, Utile, Ferme, Bordelais	100: Victory (3p), Britannia (3p), Royal George (3p) 74: Warspite, Defence, Triumph, Monarch, Suffolk, Russell, Invincible, Canada, Bellona 50: Preston, Chatham, Romney	112: San Carlos (3p) 94: San Luis, San Fernando 74: San Genaro, Africa, Firme 70: Velasco, San Francisco de Asis 60: Astuto, Campeon,	
<b>1766</b>	100: Bretagne (3p) (puis Révolutionnaire) 80: Languedoc 74: Marseillais, Palmier	90: London (3p) 74: Albion, Magnificent, Robust, Dublin 64: St Albans, Europa, Asia	74: San Genaro, Vencedor, Africa, Velasco, Vencedor, Oriente, Eolo, Serio, San Julian 70: San Pascual, San Juan Nepomuceno 68: America,	
<b>1767</b>	64: Actif	74: Marlborough 50: Warwick	74: Santa Isabel, Magnanimo, Atlante	
<b>1768</b>	80: Couronne 74: César, Victoire, Bien-Aimé 64: Trident, Prudent, Raisonnable	90: Barfleur (3p) 74: Egmont 64: Trident, Prudent, Raisonnable	80: San Vicente 74: San Isidro, Guerrero, Galicia 70: San Lorenzo, San Jose, San Francisco de Paula, San Augustin, Santo Domingo, San Rafael 68: Constante, Hercules, S. Pedro de Alcantara	
<b>1769</b>	64: Actionnaire	90: Queen 74: Royal Oak, Elisabeth 64: Worcester 50: Salisbury	140: Santissima Trinidad (4p) 80: San Nicola 74: Se Triumfante 68: Arrogante 64: Asia 60: Septentrion	

(3p) → 3 pts

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1770</b>	74: Destin 64: Mars, Indien	74: Resolution, Triumph 64: Intrepid 50: Portland	74: Terrible, San Pedro Apostol 68: Espana 50: Peruono	
<b>1771</b>	64: Alexandre	74: Grafton, Valiant	74: San Pablo 70: San Joaquin	
<b>1772</b>	74: Fendant 64: Protée, Solitaire	90: Prince George (3p), Princess Royal (3p) 64: Monmouth, Defiance	74: San Gabriel 70: San Juan Bautista	74: Isidor, Panteleimon,
<b>1773</b>	64: Eveillé	74: Conqueror	70: San Miguel	66: Asia, Amerkaa
<b>1774</b>	64: Brillant, Superbe	74: Hector, Vengeance, Cumberland 64: Nonsuch, Vigilant, Eagle 50: Centurion, Experiment, Isis, Renown	80: San Eugenio 70: Angel de la Guardia	66: Tyordyi, Sv Nikolai, Slava Rossii, Blagopoluchie, Khrabyi
<b>1775</b>	64: Sévère	74: Bedford, Sultan, Berwick 50: Bristol, Buffalo	60: San Ramon	
<b>1776</b>	64: Sphinx	74: Culloden 64: Ruby, Stirling Castle	70: San Damaso 64: San Isidoro, San Leandro	
<b>1777</b>	80: Auguste (puis Jacobin, 9 Thermidor) 74: Neptune, Annibal	98: Duke (3p) 90: Formidable (3p) 64: Lion, America		
<b>1778</b>	74: Héros, Hercule, Scipion, Pluton	74: Alfred, Alexander 50: Jupiter		

(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1779</b>	110: Terrible, Royal Louis (3p) (puis Républicain), Invincible 104: Ville de Paris (3p) 80: Triomphant 74: Magnanime, Illustre, Northumberland, Brave 64: Ajax, Jason	74: Edgar, Alcide, Montagu	112: Purissima Conception (3p) 70: San Justo 54: Mirinho	74: Konstantin
<b>1780</b>	110: Majestueux (3p) 74: Sceptre (puis Convention, Marengo)	80: Gibraltar 74: Fortitude 64: Magnanime, Repulse, Inflexible 50: Leander	80: Fenix 74: Monarca 64: Castilla	66: Ne Tron'Menia, Sv Iannuari, Sv Pobedonosets
<b>1781</b>	80: Couronne (puis Ca Ira) 74: Argonaute, Pégase, Puissant, Alcide, Censeur	74: Goliath, Warrior 64: Agamemnon, Belliqueux, Anson, Sampson, Africa, Sceptre, Anson	68: San Felipe 64: Santo, Domingo 60: San Julian	66: Sviatoslav, Trekh Sviatitelei, Vysheslav
<b>1782</b>	74: America, Dictateur (puis Liberté), Heureux, Suffisant, Généreux, Patriote, Centaure, Heureux, Téméraire 50: Petit Hannibal	100: Queen Charlotte 98: Atlas (3p) 74: Irresistible, Ganges, Bombay Castle 64: Polyphemus, Diadem, Standard, Ardent, Scipio, Agamemnon, Crown	74: San Fermin	74: Pobedoslav 66: Rodislav
<b>1783</b>	74: Séduisant (puis Pelletier, Séduisant), Mercure, Borée (puis Ca Ira, Agrícola)	74: Powerful, Defiance, Thunderer, Culloden, Carnatic 64: Dictator	112: San Jose (3p) 74: San Sebastian 70: Bahama	100: Chesma (3p), Ierarkhov (3p) 74: Bogoslov 66: Slava Ekateriny, Mescheslav, Boleslav

(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1784</b>	80: Deux-Frères (puis Juste) 74: Audacieux, Superbe, Ferme, Commerce de Marseille (puis Lys)	74: Venerable, Tremendous 64: Director, Stately, Indefatigable	74: San Ildefonso	100: Rotislav (3p) 74: Iaroslav, Vladislav 66: Sv Pavel
<b>1785</b>	74: Borée (puis Ca Ira, Agricola), Généreux, Commerce de Bordeaux (puis Bonnet Rouge, Timoléon), Léopard	98: St George (3p) 74: Zealous, Audacious, Majestic, Victorious, Ramillies, Terrible 64: Nassau	112: Santa Ana (3p) 74: San Antonio	100: Saratov (3p) 74: Sv Elena, Vseslav, Mstislav 66: Mariia Magdalina
<b>1786</b>	120: Etats de Bourgogne (3p) (puis Montagne, Océan) 74: America	100: Royal Sovereign (3p) 98: Impregnable (3p) 74: Elephant, Bellerophon, Saturn, Theseus	112: Conde de Regla (3p), Mejican (3p)	74: Kir Ioann 66: Aleksander, Panteleimon
<b>1787</b>	120: Commerce de Marseille (3p) 74: Orion (puis Mucius), Entrepreneur, Impétueux 64: Hannibal	74: Vanguard, Excellent, Orion, Captain, Swiftsure, Colossus 64: Veteran	112: Real Carlos (3p), Salvador del Mundo (3p) 68: San Fulgencio	80: Josif II 74: Nevskii 66: Sv Vladimir, Oryol
<b>1788</b>	74: Apollon, Duquesne, Duguay-Trouin, Tourville	100: Royal George (3p) 98: Glory (3p), Prince (3p)	64: S. Pedro de Alcantara 74: San Telmo, S. Francisco de Paula 68: S. Pedro de Alcantara	100: Apostolov (3p), Vladimir (3p) 74: Veilkii, Ispovednik 66: Prokhor
<b>1789</b>	80: Tonnant 74: Aquilon, Jupiter (puis Montagnard, Batave), Eole, Vengeur	74: Illustrious	112: San Hermenegildo (3p) 74: Europa, Asia	100: Chudotvoretz (3p) 74: Boris, Gleb 66: Parmen, Nikanor, Pimen

(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1790</b>	120: Dauphin Royal (3p) (puis Orient) 80: Indomptable 74: Jean-Bart, Thésée (puis Révolution), Scipion	100: Queen Charlotte (3p) 98: Windsor Castle (3p), Boyne (3p) 74: Leviathan, Brunswick	74: Intrepido, Soberano	100: Evsevii (3p) 74: Aleksei 66: Tona, Filipp
<b>1791</b>	74: Pompée, Suffren, Thémistocle, Pynhus (puis Mont Blanc) Trente et un Mai, Républicain	100: Victory, Britannia	112: Reina Louisa (3p) 74: Conquistador	74: Evstafii 66: Gospodne, Sv Troitsa, Mikhail
<b>1792</b>	74: Trajan	100: London		
<b>1793</b>	80: Sans-Pareil, Indivisible, Foudroyant 74: Tigre, Tyrannicide (puis Desaix), Nestor (puis Cisalpin, Aquilon)	80: Caesar 74: Minotaure	74: Firme	66: Europa
<b>1794</b>	120: Peuple (3p), République Française (3p) 74: Alexandre (puis Jemmapes), Marat (puis Formidable), Wattignies, Lion, Droits de l'Homme, Jemmapes	100: Barfleur 98: Prince Of Wales (3p) 74: Mars	112: Principe de Asturias (3p) 94: San Fernando 74: Montanes, Monarca	80: Sv Pavel 74: Sv Pyotr
<b>1795</b>	80: Formidable, Guillaume Tell 74: Barra (puis Pégase, Hoche), Cas-sard (puis Dix-Août, Brave), J.Jacques Rousseau (puis Maren-go), Viala (puis Voltaire, Constitu- tion, Jupiter), Tonnerre	90: Queen 110: Ville de Paris (3p)		74: Zakharii i Elisavet, Elisaveta, Isidor

(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1796</b>				74: Vsevolod
<b>1797</b>	80: Franklin 74: Spartiate, Hercule, Magnanime, Quatorze Juillet	98: Neptune 74: Centaur		74: Simion i Anna, Oryol 66: Pobeda
<b>1798</b>	74: Argonaute, Brutus, Scipion, Héros, Duguay-Trouin, Aigle	98: Temeraire 80: Foudroyant, Canopus 74: Ajax, Kent, Dragon, Northumberland, Renown, Achille, Superb		74 Sv Mikhail
<b>1799</b>	74: Union (puis Diomède)			74: Bogoroditsa, Mania Magdalena, Sv Paraskeva, Moskva
<b>1800</b>		80: Malta 74: Courageux, Spencer		130: Blagodat (3p) 110: Tagudiii (3p) 66: Varakhail, Sv Anny
<b>1801</b>	74: Pacificateur	98: Dreadnought (3p) 74: Plantagenet, Conqueror		
<b>1802</b>	120: Majestueux (3p) 74: Magnanime, Lion, Constitution	74: Albion, Sceptre	74: Pelayo	110: Ratnyi (3p) 100: Gavriil (3p) 80: Urilii, Rafail 74: Selafail

(3p) → 3 points

	<b>FRANCE</b>	<b>ANGLETERRE</b>	<b>ESPAGNE</b>	<b>RUSSIE</b>
<b>Date de lancement</b>				
<b>1803</b>	120: Vengeur (3p) (puis Impérial) 80: Bucentaure, Neptune 74: Vétéran, Cassard, Suffren, Alcide	74: Colossus, Hero, Illustrious, Repulse		
<b>1804</b>	74: Achille, Algésiras, Triomphant, Glorieux	110: Hibernia (3p) 74: Swiftsure, Eagle		74: Sil'nyi, Pravyi
<b>1805</b>	80: Robuste, Tonnant, Saturne 74: Régulus, Pluton, Borée, Génois, Inflexible	110: Ocean 74: Fame	100: Rayo (3p) 80: Argonauta	80: Tvyordyi 66: Moschnyi 60: Skoryi
<b>1806</b>	110: Commerce de Paris (3p) 80: Donawerth 74: Courageux, Ajax, Marengo	74: Revenge, Milford, Magnificent		
<b>1807</b>	74: Charlemagne, Commerce de Lyon, Anversois, Duguesclin, César, Dantzig, Ville de Berlin, Danube, Trajan	74: Bulwark, Warspite, Marlborough, York, Sultan, Aboukir, Valiant, Elisabeth, Cumberland, Ajax		74: Oryol, Zvezda, Borey, Anapa
<b>1808</b>	120: Austerlitz (3p) 80 Ville de Varsovie, Eylau 74: Breslau, Dalmate, Albanais, Gaulois, D'Hautpoul	120: Caledonia (3p) 74: Invincible, Bombay, Victorious, Venerable, Blake	80: Algeciras, Neptune, Heroe	120: Khrabryi (3p) 100: Poltava (3p) 80: Smelyi 74: Maria
<b>1809</b>	74: Mt St Bernard, Golymin, Ulm, Superbe, Vénitien, Romulus	74: Royal Oak, San Domingo, Ajax, Rodney, Poictiers,		74: Ne Tron'Menia, Ierarkhov, Sviatoslav 66: Vsevolod, Saratov



(3p) → 3 points

Date de lancement	FRANCE	ANGLETERRE	ESPAGNE	RUSSIE
<b>1810</b>	120: Wagram (3p) 80: Friedland, Sceptre, Tilsitt, Rivoli, Nestor, Agamemnon, Orion	104: Impregnable(3p), Queen Charlotte(3p) 98: Boyne 74: Minden, Hannibal, Armada, Cressy, America, Conquestador, Egmont, Tremendous		74: Evstafii, Sviratitelei, Doskoi
<b>1811</b>	80: Auguste, Pacificateur, Illustre, Diadème, Trident, Belliqueux, Alcide, Impétueux, Sceptre	98: Union (3p) 74: Edinburgh, Asia, Hogue, Barham, Stirling Castle,Duncan		100: Apostolov (3p) 74.: Nordadler, Prints Gustav, Mironosits, Lesnoe
<b>1812</b>	120: Montebello (3p) 80: Conquérant, 74: Agamemnon, Aigle, Ville de Marseille	74: Clarence, Scarborough, Mulgrave, Anson, Gloucester, Dublin, Rippon, Medway, Cornwall, Penbroke, Indus, Devonshire, Chatham, Vengeur		74: Iupiter, Neptunus, Isposednik
<b>1813</b>	120: Héros (3p) 80: Zélandais 74: Colosse, Duguay-Trouin, Scipion	74: Benbow, Vindictive, Blenheim, Cornwallis		74: Berlin, GamburgDresden, Liubek, Brien, Kul'm
<b>1814</b>	110: Victorieux (puis Iéna) 80: Magnifique 74: Superbe	120: Nelson (3p) 80: Rochefort		100: Paizh (3p) 74: Pyotr, Finland
<b>1815</b>	74: Généreux	120: StVincent (3p), Howe (3p) 80: Cambridge 74: Redoubtable, Defence, Wellesley		

Date de lancement	HOLLANDE	DANEMARK	SUEDE	ETATS-UNIS
<b>1765</b>	74: Ad. Generaal	74: Jylland 60: P. S. Magdalena	74: Prins Carl, P. Frederik Adolf	
<b>1766</b>		60: P. W. Caroline	74: Gota Lejon	
<b>1767</b>			74: Prins Gustaf	
<b>1768</b>		80: Den Praegtige		
<b>1769</b>		70: Elephanthen		
<b>1770</b>	54: Erfrpins			
<b>1771</b>				
<b>1772</b>		60: Dannebrog, Halsteen		
<b>1773</b>		70: Oresund		
<b>1774</b>	54: Pet Hein		74: Sofia Magdalena	
<b>1775</b>		60: Wagnien	74: Adolf Frederik	32: Raleigh, Randolph 30: Trumbull 28: Providence, Delaware
<b>1776</b>				
<b>1777</b>		74: Sophia Frederica, Justitia	74: Gustav III	
<b>1778</b>	68: Ad. De Ruyter		62: Wasa	36: Alliance, Confederacy
<b>1779</b>	54: Batavier, Tromp	60: Oldenborg		44: Bonhomme Richard
<b>1780</b>		64: Dithmarschen		
<b>1781</b>	68: Kortenaer, Utrecht, Gelderland, Unie, Wassenaer 54: Goes		62: Elis. Charlotta	

Date de lancement	HOLLANDE	DANEMARK	SUEDE	ETATS-UNIS
<b>1782</b>	74: Zeven Provinciën, Jupiter, Neptunus 68: Overijssel, Zeeland, Hercules, De Vries, Drenthe, Holland 60: Alkmaar 54: Brakel, Delft	74: Arveprins Frederik	62: Gustave Adolph	
<b>1783</b>	74: Pr. Maurits, Stad en Lande, Vrijheid, Friesland 68: Dordrecht, Noord Holland, Verwachting, Oostergo, Rotterdam 64: Hoop, Westfriedland		62: Fademeslandet, Omheten, Ratvisan	
<b>1784</b>	68: Cerberus, Zevenvolder 64: Westergo 54: Beschermer	64: Mars	62: Dygden, Aran, Forsikigheten	
<b>1785</b>	68: Haarlem, Leijden, Verwagting Pluto, Leiden, Florisz, 74: Willem de Herste, Brutus	64: P.L. Augusta	62: Tapperiheten, Manligheten, Dristigheten	
<b>1786</b>	74: Staten-Generaal	74: Kronprins Frederik 64: Infodsretten		
<b>1787</b>		74: Fyen 70: Nordstiernen		
<b>1788</b>	68: Gelijkheid		74: Vladislaff	
<b>1789</b>		80: Neptunus 74: Saelland, Tre Kroner 70: Odin 50: Havfruen		

Date de lancement	HOLLANDE	DANEMARK	SUEDE	ETATS-UNIS
<b>1790</b>		50: Thetis		
<b>1791</b>		74: Maria		
<b>1792</b>		74: Skjold		
<b>1793</b>		50: Freya		
<b>1794</b>		74: Danmark		
<b>1795</b>	54: Broederschap 68: Revolutie, Mars	64: Seyeren		
<b>1796</b>	74: Washington			
<b>1797</b>	68: Oldenbarneveld			44: United States, Constitution 38: Constellation
<b>1798</b>	80: Vreker 70:Hersteller, De Witt, Neptunus	84: Waldemar		
<b>1799</b>	80: Chatham	90: Proevesten	74: Gustav IV Adolf	38: Congress 36: Insurgent, Philadelphia, Chesapeake 32: Essex 30: John Adams 28: Gal Greene, Boston
<b>1800</b>	68: Paulus	78: Norge		44: President 36: New York

Date de lancement	HOLLANDE	DANEMARK	SUEDE	ETATS-UNIS
<b>1801</b>	80: Ad.Zoutman			
<b>1802</b>				
<b>1803</b>		90: Christain VII		
<b>1804</b>		64: P. Friedrich		
<b>1805</b>		64: P. Caroline		
<b>1806</b>	80: De Leeuw			
<b>1807</b>				
<b>1808</b>	80: Ad.Evertsen 70: Ad.Tromp			
<b>1809</b>				
<b>1810</b>				
<b>1811</b>				
<b>1812</b>				36: Macedonia
<b>1813</b>	74: Ad.Piet Hein			
<b>1814</b>				74: Independence, Washington 44: Guerriere
<b>1815</b>				74: Franklin 44: Java

<b>Date de lancement</b>	<b>TURQUIE</b>	<b>NAPLES</b>	<b>PORTUGAL</b>	<b>VENISE</b>
<b>1765</b>			74: NS do Pilas 64: Sao Jose	56: Archangelo
<b>1766</b>			64: Sucesso, Belem	
<b>1767</b>			64: Sao Sebastiano	
<b>1768</b>				
<b>1769</b>				
<b>1770</b>	84: Burc			
<b>1771</b>		64: Pylades	80: Principe Real	74: Corriera Veneta
<b>1772</b>	66: Anka	64: Roma		
<b>1773</b>	54: Inayet			56: Minerva, Concordia
<b>1774</b>	66: Fethul			70: Forza
<b>1775</b>				
<b>1776</b>	66: Melik 58: Meyad 54: Nasir			
<b>1777</b>	58: Feyz, Peleng, Hliz 54: Celan			
<b>1778</b>				
<b>1779</b>				74: Fenice
<b>1780</b>				
<b>1781</b>	74: Hlal 58: Medili	64: San Giacchino, San Giovanni, Vesuvio, Taronto		

(3p) → 3 points

	TURQUIE	NAPLES	PORTUGAL	VENISE
Date de lancement				
<b>1782</b>	58: Ejder 54: Nusret			
<b>1783</b>	58: Semend 54: Tilsim, Ceridilkab, Maadem			66: Vittoria
<b>1784</b>	54: Besir			66: Eolo, Fama
<b>1785</b>				70: Vittoria, Eolo 66: San Giorgio
<b>1786</b>		74: Partenope	74: Monte Do Carmo	70: San Giorgio
<b>1787</b>				
<b>1788</b>		74: Ruggiero		
<b>1789</b>		74: Tancredi	74: Maria I	
<b>1790</b>	66: Hlial			
<b>1791</b>	74: Fatih	74: Giscardop	74: R. de Portugal	
<b>1792</b>		74: Sannita	80: Vasco de Gama (3p.)	
<b>1793</b>	74: Sehbaz, Eojer, Asar 50: Huma		74 Conde Henrique 64: Beira	70: Medea, Vulcano
<b>1794</b>	74: Arslan			66: Gloria Veneta
<b>1795</b>	50: Sehber, Sjar	74: Archimede		
<b>1796</b>	74: Heybet, Ziver 50: Sevket, Mesken			

(3p) → 3 points

<b>Date de lancement</b>	<b>TURQUIE</b>	<b>NAPLES</b>	<b>PORTUGAL</b>	<b>VENISE</b>
<b>1797</b>	120: Selimiye (3p) 84: Bisharet, Bed-I-Nusret 74: Sayyad, Basaret 50: Shain		64: Albuquerque	
<b>1798</b>	84: Taus, Tavus, Tefik			
<b>1799</b>	74: Seddul, Kaplan, Klirdul 50: Bedr, Civan			
<b>1800</b>	120: Fethiye (3p)			
<b>1802</b>	120: Mesudiye (3p)		74: P. de Brazil	
<b>1803</b>	74: Mansuriye			
<b>1804</b>				
<b>1805</b>				66: Diamante
<b>1806</b>			64: Freitas	
<b>1807</b>	84: Sadd			



## SOMMAIRE

MISE EN PLACE DU JEU - DÉROULEMENT D'UN TOUR	p. 4
<b>TESTS</b>	p. 8
<b>MOUVEMENTS</b>	p. 10
NOMBRE DE DÉPLACEMENTS	p. 10
VIRAGE	p. 14
MOUVEMENT D'UNE ESCADRE	p. 15
À L'ANCRE	p. 16
<b>TIRS</b>	p. 17
GÉNÉRALITÉS	p. 17
PORTÉE	p. 18
VISIBILITÉ, ARC DE TIR	p. 18
TIR EN ENFILADE	p. 19
PÉNÉTRATION	p. 20
RÉSULTATS DU TIR	p. 21
EFFETS DU TIR	p. 22
<b>CONTACT ENTRE 2 NAVIRES</b>	p. 25
ABORDAGE	p. 27
COMBAT D'ABORDAGE	p. 27
<b>PERTES DE NAVIRES</b>	p. 29
<b>CAS PARTICULIERS</b>	
ÎLES, RÉCIFS ET HAUT-FONDS	p. 30
BATTERIE CÔTIÈRE	p. 31
ASSAUT D'UNE BATTERIE CÔTIÈRE	p. 31
RÈGLES PARTICULIÈRES AU COMBAT ENTRE FRÉGATES	p. 33
<b>SIGNIFICATION DES MARQUEURS ET DRAPEAUX</b>	p. 34 - 35
<b>MATÉRIEL</b>	p. 36
<b>CAPACITÉS et BUDGET des navires</b>	p. 38 - 46
<b>LISTES DE NAVIRES</b>	p. 50 - 64



*VERSION 2023-03*

*campmasc87@gmail.com Site:manowar1800.jimdofree.com*

*copyrightfrance*