

# Sails of Glory

## Regole avanzate e opzionali

### 1. PIANIFICAZIONE

- Controllo ed eventuale cambio della direzione e della forza del vento.
- Controllo danni speciali.
- Scegliere la manovra per il turno successivo:  
**Blu:** regolare,  
**Rossa:** controvento,  
**Grigia:** alberi rotti,  
Se avete le vele ammainate scartate la carta movimento attuale.

*Scelta della virata:* Sommare o sottrarre il numero di virata della propria nave al numero di virata della carta che sarà giocata in questo turno (1a Manovra), il risultato è il numero massimo consentito di virata che la 2a Manovra può avere. Questo simula una manovra di rallentamento o accelerazione.

### 2. FASE AZIONI

- Collocare i segnalini azione in base alla capacità rimasta dell'equipaggio.

#### Azioni standard (turno corrente)

- **Aumentare o diminuire le vele:** muovi di uno il segnalino vele
- **Pompare acqua:** rimuovi un segnalino "danno da acqua"

#### Azioni di combattimento (turno corrente)

- **Fuoco con bordata sx o dx.**
- **Fuoco di fucileria**

#### Azioni di ricarica (alla fine del turno corrente)

- **Ricaricare la bordata di sx o dx**

#### Azioni ritardate (attivate in questo turno vengono risolte nella fase azione del turno successivo)

- **Estinguere un incendio:** Rimuovere un segnalino incendio alla fine della fase azione nel prossimo turno. I danni da fuoco non vengono rimossi.
- **Riparare danni normali\*:** Rimuovere tutti i segnalini danni da una casella e metterli nella alla casella "0", ricordarsi di scalare i danni, quest'azione viene eseguita alla fine del turno successivo. Non è possibile rimuovere segnalini d'acqua o fuoco.
- **Riparare una falla:** Rimuovere il segnalino falla, quest'azione viene eseguita alla fine del turno successivo. I danni da acqua non vengono rimossi.
- **Riparare un Timone Danneggiato:** Rimuovere il segnalino danni al timone, quest'azione viene eseguita alla fine del turno successivo.
- **Riparare un Albero Spezzato\*:** Rimuovere il segnalino danno all'albero, quest'azione viene eseguita alla fine del turno successivo.
- **Pompare acqua:** Contrasta (ma non ripara) i danni da acqua.
- **Da bere per la ciurma\*:** Rimuove un segnalino danno all'equipaggio da una casella e metterli alla casella "0", ricordarsi di scalare i danni, quest'azione viene eseguita immediatamente.

\*= una volta per partita

### 3. MOVIMENTO

- Rivelare la carta movimento e controllare da dove arriva la spinta del vento:  
Se **verde** o **arancio** utilizzare la carta blu e calcolare la forza delle vele.  
Se **rosso** scartare la carta e prenderne una rossa a scelta, la carta rossa deve rientrare nel valore di virata scelta nella carta blu. Una volta usata posizionarla sopra il mazzo di manovre a memoria di aver effettuato la prima manovra rossa, se nel turno successivo si è costretti ad effettuare un'altra manovra rossa utilizzare il lato della nuova carta rossa con il simbolo delle due clessidre e posizionare la carte dietro la nave anziché davanti.
- In caso di possibile **collisione** muove prima la nave con la stazza più alta. Se la collisione persiste la nave con la stazza più alta torna indietro fino a far toccare le basi, puoi muove l'altra con lo stesso principio. Se la collisione è tra due **navi alleate**, assegnare un segnalino E a ognuna.

### 4. COMBATTIMENTO

- Calcolare la gittata e con quale arco si spara.
- Con l'arco centrale il colpo è pieno altrimenti usare gli archi superiori o inferiori.
- Assegnare i danni in base alla gittata.
- Ruotare il segnalino munizione con cui si è sparato sul lato scoperto.

#### Tipi di attacchi

**Bordata normale:** Vanno assegnati i danni A o B in base alla distanza col righello.

**Palle incatenate:** Vanno assegnati i danni C in base alla distanza col righello.

**Colpi a mitraglia:** Vanno assegnati i danni D in base alla distanza col righello.

**Fuoco di fucileria:** Si guarda la distanza più corta (blu) del righello di gittata e si assegnano i danni E in base al valore di equipaggio attuale.

**Fuoco continuato:** Si spara una bordata anche se non è stata caricata. I segnalini munizione vengono scelti in segreto e poi rivelati durante il fuoco. I danni assegnati sono dimezzati per difetto ed è necessario aver giocato il segnalino bordata. Doppio colpo e fuoco continuato non possono essere usati insieme.

**Prima bordata:** Alla prima bordata della partita di ogni nave il bersaglio riceve un segnalino danni in più per ogni tre segnalini danni che dovrebbe ricevere.

**Colpo doppio:** utilizzare il segnalino apposito per ricordarsi che questo colpo necessita di 2 turni anziché uno per essere caricato. Se il bersaglio è sia nel raggio di gittata B riceverà sia segnalini A e anche B.

**Mirare in alto:** valido solo con bordata normale o colpo doppio, per ogni segnalino pescato ma con il numero dei danni sottolineato o senza numero (danno all'equipaggio), tale segnalino viene sostituito con un danno C. I danni speciali vengono attribuiti nel seguente modo:

Falla → danno a Vele;

Timone → danno all'Albero.

**Abbordaggio:** Utilizzando l'azione **Abbordare**, se le navi sono in contatto con la base e alla fine della fase di azioni, avviene l'abbordaggio. Il giocatore che non ha usato l'azione **abbordare** riceve subito un

segnalino E all'inizio dell'abbordaggio. Il giocatore che ha iniziato l'abbordaggio giocando il segnalino inizia per primo. In caso entrambi i giocatori abbiano giocato l'azione l'assegnazione dei danni è simultaneo.

Si assegnano danni E pari alla stazza della nave, uno alla volta, alternativamente o simultaneamente (vedi sopra).

Le navi sono incastrate e bloccate tra loro durante l'abbordaggio, se nel turno dopo l'abbordaggio finisce è necessario pescare un segnalino E, se mostra "0" si disincastrano altrimenti rimangono incastrate e saltano la fase movimento.

**Spazzare il ponte:** Se il righello di gittata attraversa per tutta la sua lunghezza una nave avversaria esso assegna danni aggiuntivi.

Se il colpo avviene verso il lato frontale della nave avversaria essa riceve un segnalino danno aggiuntivo ogni 3, arrotondato per eccesso.

Se il colpo avviene verso il lato posteriore della nave avversaria essa riceve un segnalino danno aggiuntivo ogni 2, arrotondato per eccesso.

## 5. RICARICA

- Se la zona di bordata è vuota spostare un segnalino a scelta, a faccia in giù, dal deposito di munizioni.
- Se la zona di bordata ha un segnalino scoperto spostarlo a faccia in giù assieme agli altri segnalini.

## DANNI SPECIALI

**Incendio a bordo:** Si collocano nella sezione danni speciali, all'inizio di ogni turno la nave subisce un segnalino danni da fuoco per ogni incendio e vanno messi nell'indicatore danni della nave.

**Falla nello scafo:** Si collocano nella sezione danni speciali, all'inizio di ogni turno la nave subisce un segnalino danni da acqua per ogni incendio e vanno messi nell'indicatore danni della nave.

**Albero spezzato:** A partire dal turno successivo si usano solo manovre col bordo grigio. Se controvento la nave una manovra rossa tra 3 carte manovre rosse scelte a caso. Con 2 alberi spezzati si possono scegliere solo manovre con il simbolo adatto. Con 3 alberi spezzati la nave si arrende.

**Danni alle vele:** Si collocano nella sezione danni speciali.

1 danno: nessun effetto

2 danni: non puoi usare le vele spiegate

4 danni: non puoi usare le vele da battaglia

6 danni: 1 albero spezzato che non può essere riparato

**Danni al timone:** Si collocano nella sezione danni speciali, il valore di virata è ridotto di 1. Ogni altro ulteriore danno di questo tipo equivale ad un albero spezzato.

**Esplosione Munizioni:** Se si hanno 2 o più segnalini fuoco, ogni volta che si pesca un segnalino fuoco si mescolano 3 segnalini fuoco e un segnalino esplosione. Se esce il fuoco si applica il danno normalmente se esce l'esplosione la nave viene eliminata e rimossa dal gioco.

Le navi a contatto con la base alla nave esplosa devono pescare un segnalino B, se vi è il simbolo fuoco applicare 2 fuochi anziché uno.

**Sviluppo incendi ravvicinati:** Se una nave fa fuoco verso un'altra nave a contatto con le basi e la nave bersaglio riceve un segnalino fuoco, anche la nave che ha aperto il fuoco riceve un segnale fuoco. Per evitare ciò è possibile spendere un segnalino azione Estingui Incendio non utilizzato ma programmato.

**Affondamento:** Se si hanno 2 o più segnalini falla, ogni volta che si pesca un segnalino falla si mescolano 3 segnalini falla e un segnalino affondamento. Se esce la falla si applica il danno normalmente se esce l'affondamento la nave viene eliminata ma rimane come relitto immobile.

**Incastrarsi/Disincastrarsi:** Se due o più navi entrano in contatto con le basi, durante la prossima fase di pianificazione, prima di pianificare la 2a Manovra, pescare un segnalino E per ognuna di esse: Se esce "0" non succede nulla, altrimenti le navi in questione sono incastrate e non potranno muovere per quel turno (scartare la carta 1a Manovra). All'inizio della fase di pianificazione successiva ripetere la pesca, se esce "0" la nave si disincastra, altrimenti rimane incastrata ed è necessario scartare di nuovo la carta 1a Manovra.

*Quick reference v1.0 a cura di Lucas83*