

Sails of Glory

Regole standard

1. PIANIFICAZIONE

- Scegliere la manovra per il turno successivo:

Blu: regolare,

Rossa: controvento.

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. 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.

3. 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.

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.

4. 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

Il danni speciali vengono ignorati in questa modalità.

Quick reference v1.0 a cura di Lucas83