

РАЗВЕВАЮЩИЕСЯ ФЛАГИ

Боевые действия флотов в эпоху парусников

Дизайнер Майк Найджел

КНИГА ПРАВИЛ

Содержание

1.0 Вступление	1	10.0 Группирование	4
2.0 Составляющие	1	11.0 Движение	4
3.0 Последовательность игры	2	12.0 Огневой бой	6
4.0 Направление ветра	2	13.0 Повреждения корабля	8
5.0 Командование флотом	2	14.0 Рукопашная	9
6.0 Определение командования	3	15.0 Определение победы	10
7.0 Определение инициативы	3	16.0 Библиография	11
8.0 Вне командования	4	17.0 Признательность	11
9.0 Ориентация	4	18.0 Сценарии	11

1.0 Вступление

Игра «Развешающиеся флаги» это модель способов ведения войны на море в период, приблизительно датируемый промежутком между 1750 и 1825 годами. В отличие от большинства других игр посвященных этой теме, эта игра воспроизводит действия большого флота, а не тонкости происходящих на борту судна действий. Это позволяет игрокам сравнить качества флотов и их командующих. Игра предназначена для того, чтобы играть быстро, с минимальной необходимостью сверяться с правилами.

2.0 Составляющие

Полный набор игры «Развешающиеся флаги» состоит из следующего:

- 3 листа карт
- 4 платы с фишками
- 1 буклет правил
- 1 лист для справки игроков
- 1 блокнот листов состояния кораблей

Игровая карта – составляется из нескольких секций, каждая из которых изображает часть водной поверхности, на которой происходили морские сражения. Эти секции могут быть соединены разными способами в зависимости от сценариев. Гексагоны напечатанные на карте используются, чтобы упорядочить движение. Различные оттенки синего используются, чтобы обозначить различную глубину. Используются ли эти глубины или нет, зависит от разыгрываемого сценария. На каждой карте напечатан компас направлений, используемый, чтобы устанавливать направление ветра. Направление ветра «1» это по направлению к краю с гексагонами «xx01» любого листа карты. Номера направление ветра располагаются по часовой стрелке до направления «6».

Корабли – Эти фишки представляют корабли, составляющие каждый флот. Корабли разбиты на категории в зависимости от числа орудий, которыми они вооружены, корабль I ранга является самым большим и вооружен 100 или более орудиями. Корабли с I по IV ранги считаются «линейными кораблями» и представлены фишками размером 1x1/2 дюйма. Корабли V ранга и мелкие корабли (фрегаты, бриги, канонерские лодки и т.д.) представлены фишками размером 1/2x1/2 дюйма.

(Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.)

На каждом корабле напечатано его название *Ship's Name* и следующие величины, используемые в ходе игры:

- **Ранг** *Relative Rate* (обозначение того, какой огневой мощностью обладает борт)
- **Рейтинг повреждений** *Damage Capacity* (число попаданий, «хитов», которое корпус корабля может выдержать и все еще быть эффективным для ведения огня)
- **Людская сила** *Manpower* (способность корабля высылать и отражать абордажные партии)

- Значение победных очков *VP value*

• Число орудий и настоящий ранг *Gunnery and Actual Rate* (число орудий, которыми вооружен корабль, и настоящий ранг). Эти рейтинги не оказывают влияния на игру и представлены только для исторической информации. Символы модификаторов ранга: Ранг корабля модифицируется цветом значка и его очертаниями. Сравнительный ранг в желтом кружке обозначает корабль I ранга как минимум со 120 орудиями. Если кружок белый, то орудия сравнительно тяжелые, а если кружок черный, то орудия сравнительно легкие. Ранг в красном шестиугольнике указывает на корабль вооруженный главным образом карронадами. Эти факторы влияют на огневую мощь корабля.

Цвет фишки корабля указывает его национальность:

Красный: Британцы Оранжевый: Голландцы
Фиолетовый: Датчане Синий: Французы
Желтый: Испанцы

Командиры – Эти полудюймовые фишки представляют командующих флота доступных во время каждого сценария. Эти командиры являются стержнем системы командования и контроля этой игры, так как они позволяют флоту действовать в унисон. Фишки командиров также имеют цвет в соответствии с национальностью.

(Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.)

Command Range Радиус командования

Command Quality Качество командования

VP value Значение победных очков

Rank Ранг

Name Имя

Рейтинги «дерзости» – В добавок к данным указанным на отдельных фишках, каждой национальности в сценарии присвоен рейтинг «дерзости». Этот показатель является отражением того, как данная сторона исторически проявила себя в сражении, и является показателем общего качества и гибкости действий флота и твердости воли его командиров.

Вопросы?

Если у Вас есть какие-либо вопросы по этим правилам, мы будем рады ответить на них. Существует три способа получить ответы на Ваши вопросы.

Электронная почта

Разработчик: Майк Нагел mpnagel@comcast.net

Доработчик: Джон Элсен johngalsen@aol.co,

Издатель: GMTgames@aol.com

Интернет: Поместите Ваши вопросы на форуме игры *Flying Colors* на сайте www.Consimworld.com

Почта: Пошлите Ваши вопросы вместе с конвертом с марками, на котором указан Ваш адрес, по адресу: GMT Games, ATTN: Flying Colors Q's, P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232

Маркеры состояния – Эти маркеры отмечают состояние игры и кораблей:

(Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.)

Hull Hit «Хит корпуса»

Rigging Hit «Хит такелажа»

Dismasted! «Лишен мачт»

In Chains! «В цепях!»

Manpower Hit «Хит людской силы»

Captured! «Захвачен!»

Anchored «На якорю»

Full Sails «На полных парусах»

On Fire «Охвачен огнем»

Aground «На мели»

Grappled «Сцепились»

Fouled «Запутался снастями»

Struck! «Спустил флаг»

Fired Starboard «Штирборт (правый борт) вел огонь»

Fired Port «Левый борт вел огонь»

Fired Both «Оба борта вели огонь»

Out of Command «Вне командования»

Vulnerable! «Уязвим!»

Wind Direction «Направление ветра»

Battery «Береговая батарея»

Command Split «Граница соединения»

Adrift! «Дрейфует»

Число предоставленных маркеров это не лимит. Если требуются дополнительные маркеры, то игроки могут сделать их сами или использовать подобные маркеры из других игр.

Листы состояния – Если игроки хотят избежать использования большого количества маркеров, чтобы отразить состояние корабля, учет состояния может вестись на бумаге с использованием листов состояния и (предпочтительно) карандаша. Запишите каждый корабль до игры и вычеркните каждую лишнюю ячейку повреждений сверх изначального отмечаемого уровня. По мере того, как корабль получает повреждения, по необходимости вычеркивайте ячейки повреждений. Листы состояния также могут быть использованы, чтобы отмечать состояние произведенного выстрела и состоявшегося движения. Листы состояния кораблей открыты для просмотра всеми игроками.

Игровой кубик – Используется один 10-гранный кубик. Рассматривайте все выброшенные «0» как нули (а не десятки).

Игровой масштаб – Гексагоны на карте это приблизительно 100 метров в поперечнике, а каждый игровой ход представляет от пяти до десяти минут реального времени.

3.0 Последовательность игры

Последовательность игры это порядок, в котором Вы выполняете игровые функции предусмотренные этими правилами. Последовательность игры действует на протяжении числа ходов отмеченного в каждом сценарии.

Общий обзор игры: После проверки возможности изменения ветра (ходы 5, 10, 15 etc.) каждый игрок определяет, какие корабли находятся в/вне командования, и кто командует каждым соединением. Бросок кубика определяет, какой игрок определяет, кто будет первым активным игроком. Активный игрок выбирает соединение и двигает/ведет огонь каждым кораблем индивидуально. После того, как все корабли соединения закончили свои действия, наступает очередь другой стороны выбирать соединение. Игроки чередуют соединения до тех пор, пока все соединения не будут активизированы. Затем индивидуально активизируются корабли вне командования, игрок с инициативой выбирает, ходить ли ему первым или пассивать одним из его/ее кораблей. После того, как все корабли ходили, определяется результат всех рукопашных.

Наконец, проверяется состояние каждого корабля и условия победы.

I. Фаза изменения ветра (каждый пятый ход)

II. Определение соединений

III. Определение инициативы

IV. Цикл активизации

- Выберите соединение
- Активизируйте корабли
- Двиньте (ведите огонь) корабли
- Расцепитесь
- Выберите следующее соединение или закончите цикл активизации

(игроки чередуются, активизируя соединения, до тех пор, пока все не будут активизированы)

V. Цикл вне командования

- Выберите корабль
- Проверьте состояние командования
- Двиньте (ведите огонь) корабль
- Расцепитесь
- Выберите следующее корабль или закончите цикл активизации

(игроки чередуются, активизируя корабли вне командования [по одному за раз], до тех пор, пока все не будут активизированы)

VI. Рукопашный бой

VII. Проверка состояния кораблей

- Корабль горит
- Дрейфует
- Тонет
- Спускает флаг

VIII. Определение победы

4.0 Направление ветра

4.1 Фаза изменения ветра

Начиная с пятого (5) хода и каждый пятый ход после этого (5, 10, 15 и т.д. ходы), во время Фазы изменения ветра бросьте кубик и проверьте Таблицу изменения ветра *Wind Change Table*. Результат указывает направление и число очков (сторон гексагона), на которое сдвигается указатель ветра, чтобы отразить новое направление ветра.

Замечание по игре: Таблица изменения ветра разработана для сценариев Северного полушария. Для тех игроков, которые будут создавать собственные сценарии, поменяйте местами термины «по часовой стрелке» и «против часовой стрелки», по мере необходимости, когда сражение происходит в южном полушарии.

4.2 Влияние ветра

Ветер влияет и на скорость движения корабля (11.1), и на его способность вести огонь (12.9). Что касается последнего, то корабль ведет огонь «с ветром» (“leeward”), если цель располагается по ветру относительно борта корабля ведущего огонь, и ведет огонь «в ветер» (“windward”), если цель располагается против ветра относительно борта корабля ведущего огонь. Корабль располагающийся непосредственно по/ или против ветра не получает преимуществ за ветер при ведении огня.

5.0 Командование флотом

Победа или поражение на море в этот период часто зависели от гибкости действий командующего флотом и его способности отдавать ясные и лаконичные команды своим подчиненным командирам. Система командования, описанная ниже это сердцевина этой игровой системы.

5.1 Командиры

Каждому флоту в зависимости от сценария обычно назначается один адмирал флота и один или несколько подчиненных командиров. Фишки командиров представляют эти личности, и помещаются вместе с фишками кораблей. Фишки командиров помечены значением ранга рядом с их именами. Чем больше это число, тем выше ранг. Более одного командира может быть

сгруппировано с одним кораблем (хотя, в интересах флота, Вам, наверное, не захочется этого делать).

Каждый командир имеет качество командования и радиус командования. Качество командования это модификатор броска кубика, который используется в различных ситуациях, но чаще всего при определении инициативы флота в начале каждого хода. Чем выше это значение, тем большей гибкостью в действиях обладает флот. Радиус командования это максимальное число гексагонов, на котором корабль без фишки командира может быть включен в состав соединения в целях активизации. Чем выше это значение, тем большее число кораблей может быть активизировано для движения за один раз.

Флагманы: Корабль, на котором находится адмирал флота в начале сценария, считается флагманом. И наоборот, на корабле обозначенном как флагман в начале сценария, находится адмирал (для тех исключений, когда более одного командира имеют один и тот же наивысший ранг). Адмирал не может покидать свой корабль, если только он либо не поврежден (перевернут), либо не горит.

5.2 Соединения

Группы кораблей называются соединениями. Все корабли, которые являются частью одного соединения, активизируются вместе и все должны двигаться до того, как любому вражескому кораблю будет позволено двигаться. Соединения составляются одним из двух способов:

- Соединение строя – корабли являются частью строя, или
- Соединения командования – корабли находятся в радиусе командира.

Соединения командования: Все корабли, которые находятся в пределах радиуса командования командира, могут быть частью отдельного соединения. Радиус командования вычисляется путем подсчета числа гексагонов между гексагоном носа или кормы корабля командира и гексагона носа или кормы нужного корабля. При подсчете гексагонов не считайте корабль командира. Гексагоны, в которых находятся вражеские суда, не могут считаться, но игроки могут считать вокруг них. Если корабль находится в радиусе более чем одного командира, то игрок выбирает, вместе с каким соединением этот корабль будет активизирован.

Примечание разработчика: Концепция радиуса командования это не просто способность передавать команды кораблям с помощью сигнальных флагов. Скорее она учитывает способность командующего флотом передавать свои планы и приказы перед столкновением с противником таким образом, чтобы позволить своему флоту сохранить сплоченность после того, как флоты вступают в схватку.

Соединения строя: Корабли могут быть расставлены на карте таким образом, что они находятся в строю. Чтобы находиться в строю:

- Каждый корабль в строю должен быть в пределах 4 гексагонов от хотя бы одного другого корабля в этом же строю (см. пример на стр.23),
- Все корабли в строю должны быть ориентированы в одном и том же направлении таким образом, чтобы иметь одну и ту же скорость в начале хода и
- На одном из кораблей в составе построения находится командир.

Нет лимита на число кораблей, которое может быть включено в соединение строя. Когда активизируется соединение строя, каждый корабль может быть активизирован в любом порядке.

Вне командования: Корабли, не соответствующие ни одному из этих условий, считаются «вне командования» (см. 8.0) и могут двигаться только после того, как двигались все корабли в командовании. Командование определяется в начале каждого хода, и, таким образом, корабль может

оказаться вне командования во время хода, но по-прежнему считается частью соединения до конца хода.

5.3 Смешанные флоты

В общем, более мелкие корабли (V ранга и меньше) не являлись частью «линии» и поэтому не принимали непосредственного участия в больших морских сражениях. Вместо этого они использовались как разведчики, «застрельщики» и посыльные корабли. Для линейного корабля считалось неэкономным (или неджентельменским) вести огонь по мелким кораблям. Хотя известны случаи, когда эти мелкие корабли вступали в схватку с большими кораблями, если это оправдывалось вопросами живучести или овладения большим призом.

Когда маленькие корабли (полудюймовые фишки) присутствуют в игре наряду с кораблями большого размера, последние не могут вести огонь по первым (даже оборонительный) до тех пор, пока мелкий корабль не вел огонь, и не нанес поврежденный другому кораблю. Мелкие корабли свободно могут вступать в схватку друг с другом.

6.0 Определение командования

После проверки возможного изменения ветра, игроки должны определить, какие корабли находятся в составе, какого соединения, и есть ли какие-нибудь корабли вне командования. Начиная с игрока, который проиграл инициативу в предыдущий ход (или с флота с более низкой «дерзостью», в первый ход), обозначьте некоторое число кораблей, которое составляет определенное соединение, согласно правилам определения соединений приведенным выше. Затем другой игрок, обозначает корабли в определенном соединении. Игроки продолжают оговаривать соединения, используя этот процесс чередования, до тех пор, пока все соединения не будут оговорены. После того, как один игрок указал свое последнее соединение, другой игрок может разделить свои оставшиеся корабли на более чем одно соединение, если он желает этого, и если это возможно.

Если необходимо, используйте маркеры «Граница соединения» *Command Split*, чтобы обозначить, где заканчивается одно соединение и начинается другое. Эти маркеры не служат никакой другой цели кроме той, чтобы помочь игрокам следить за своими соединениями. Любые корабли, которые не могут быть включены в соединение, помечаются маркерами «Вне командования» *Out of Command*. Корабль, на котором находится командир, всегда в командовании.

7.0 Определение инициативы

После того, как соединения определены, каждый игрок бросает кубик, чтобы определить инициативу. Игроки прибавляют текущее качество командования своих адмиралов флотов к броску кубика (при условии, что они еще живы). Игрок с более высоким модифицированным броском кубика выигрывает инициативу в этот ход. В случае ничьи, победителем является сторона с более высоким рейтингом «дерзости».

Затем игрок, который выиграл инициативу в этот ход, выбирает одно из своих соединения, которое будет активизировано, или передает право изначальной активизации своему противнику. Затем игроки чередуются, активизируя соединения, до тех пор, пока все не будут активизированы. Если один из игроков указал несколько большее число соединений, чем его противник, то он может активизировать несколько соединений подряд после того, как его противник закончил активизировать свои соединения.

После того, как все соединения были активизированы, игроки активизируют свои корабли вне командования по одному за раз. Игрок, который выиграл инициативу, решает, какой игрок активизирует корабль вне командования первым. Затем игроки чередуются,

активизируя корабли вне командования, до тех пор, пока все не будут активизированы.

8.0 Вне командования

Корабли вне командования могут быть ограничены с точки зрения того, что они могут делать, когда активизированы. Когда выбирается каждый корабль вне командования, бросается кубик, и сравнивается с качеством командования адмирала флота (вычитите рейтинг «дерзости» флота приведенный в описании сценария). Если бросок кубика меньше или равен качеству командования, то корабль может функционировать, как если бы он был в командовании. Если проверка командования проваливается, то корабль не может заканчивать свое движение вплотную к вражескому кораблю (если возможно) или вести огонь, когда активизирован, если только он не начинает (активизирован, когда) вплотную к/или сцепился с вражеским кораблем. Также, см. 12.11.

Если адмирал флота убит или захвачен в плен во время игры, используйте наилучшее качество командования любых оставшихся доступных командиров. Если ни один не доступен, используйте величину «ноль» (0), как качество командования флота.

Корабли стороны, которая начинает сценарий без командиров, все вне командования на протяжении сценария (если иное не оговорено правилами сценария).

9.0 Ориентация

При помещении на карту корабль занимает один или два гексагона, в зависимости от своего размера. Перед фишки корабля всегда должен быть направлен на сторону гексагона, не на угол. Если ориентация спорна, то противник выбирает ориентацию.

Фишку корабля окружает несколько сторон гексагона. Самая передняя сторона гексагона, это сторона гексагона носа корабля. Задняя сторона гексагона это его сторона гексагона кормы. Все остальные стороны гексагона слева и справа от корабля, это его стороны гексагона левого и правого бортов, соответственно.

10.0 Группирование

Не более одного корабля может занимать один гексагон в конце движения сторона гексагона. Фишка корабля может быть сгруппирована со столькими командирами, со сколькими желательно, и со столькими маркерами, сколько необходимо. Если у корабля нет выбора, кроме как закончить свой ход в одном гексагоне с другим кораблем, то существует риск того, что оба они столкнутся и запутаются снастями (см. 11.8).

11.0 Движение

Когда соединение активизировано (или один корабль, во время Фазы вне командования), игрок должен двигать свои корабли по сетке гексагонов на карте, из одного гексагона в прилегающий. Гексагоны нельзя пропускать во время движения.

11.1 Скорости движения

В зависимости от его положения относительно направления ветра, корабль будет иметь некоторое число Очков Движения (ОД), которое он должен потратить в этот ход. Корабли должны реализовать всю свою скорость во время хода (*исключение: столкновения, нахождение на якорь, сцепление во время abordaжа и посадка на мель*). См. также взятие рифов (11.5). ОД не могут быть сохранены для следующих ходов.

Положение корабля относительно направления ветра описывается следующими морскими терминами: (*Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.*)

Фордевинд *Running* – корабль направлен в том же направлении, что и направление ветра (4 ОД).

Бакштаг *Reaching* – корабль направлен под углом в 60 градусов влево или вправо относительно направления ветра (5 ОД).

Бейдевинд *Beating* – корабль направлен под углом в 120 градусов влево или вправо относительно направления ветра (2 ОД).

Левентик *Taken Aback* – корабль направлен непосредственно против направления ветра (0 ОД). Это положение также называется «завис».

Замечание по игре: Эти скорости движения могут быть модифицированы полными парусами (11.12) и влиянием погоды (11.13).

Бонус мелких кораблей – Мелкие корабли (полудоймовые фишки) по своему выбору могут прибавлять одно ОД к своему номиналу при условии, что они в обычных обстоятельствах имеют хотя бы одно. Как только о нем объявлено, этот бонус не может быть отозван.

Примечание разработчика: Некоторые игроки могут задаться вопросом, почему все корабли имеют одни и те же показатели скорости, и почему ОД статичны. Ответ следующий: этот уровень детализации находится за рамками дизайна этой игры. В конечном счете, эта разработка посвящена действиям флотов, а не дизайну и возможностям индивидуальных кораблей.

11.2 Лавировка

(*Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.*)

Корабль двигается, продвигаясь непосредственно через свою сторону гексагона носа, в гексагон перед носом. После продвижения он может повернуть свою корму влево или вправо в прилегающий гексагон. **Корабль может повернуть свою корму только на одно направления за каждый гексагон, в который он входит.** Если только он не проводит поворот оверштаг (см. ниже), то он никогда не может поворачивать свой нос непосредственно против ветра во время поворота.

Двигаясь вперед, корабль тратит одно из своих ОД. Поворот может стоять, а может и не стоять ОД, в зависимости от направления относительно ветра после поворота (удваивайте эту стоимость, если корабль идет на полных парусах, 11.12):

Из положения в положение фордевинд: 1 ОД.

Из положения бакштаг в положение бейдевинд: 2 ОД

Любые другие изменения направления не стоят ОД.

Замечание по игре: Передвижение в более быструю позицию относительно ветра не дает никаких очков движения до следующего игрового хода. Передвижение в более медленную позицию относительно ветра не приводит к потере очков движения до следующего игрового хода.

11.3 Поворот оверштаг Tacking

(*Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.*)

Корабль, который находится в положении бейдевинд в начале хода может попытаться повернуть свой нос «через» ветер в гексагон расположенный по дуге на 120 градусов от того места, в котором он начал. Этот процесс называется «поворот оверштаг», и является более эффективным способом двинуться вперед навстречу ветра. Это также рискованный маневр, в особенности в бою.

После объявления попытки поворота оверштаг, игрок поворачивает корабль в гексагоне кормы таким образом, чтобы его нос был направлен непосредственно навстречу ветру. Затем игрок бросает кубик и применяет любые подходящие модификаторы. Сверяет модифицированный бросок кубика с Таблицей поворота оверштаг *Tacking Table*, чтобы определить, сколько ОД корабль сохранил в результате этого маневра.

Если поворот оверштаг успешен (корабль не завис), поверните его дополнительно на 60 градусов, чтобы закончить поворот оверштаг. Любые дополнительные очки могут быть использованы, чтобы двинуться вперед или повернуть обычным образом.

Важное исключение: Мелкие (полудоймовые) корабли осуществляют все свои повороты в своем гексагоне, так как у них нет отдельных кормы или носы, вокруг которых

можно поворачиваться при лавировке или повороте оверштаг. За исключением этого отличия, те же механизмы поворота применяются во всех отношениях.

Поместите маркер «Завис!» *In Chains!* На любой корабль, который не закончил поворот оверштаг. Корабли, которые зависли, считаются дрейфующими в целях сцепки.

11.4 Дрейф

Корабли, которые сцеплены (11.9), запутались снастями (11.8), лишились мачт (13.1) или спустил флаг (13.3) не имеет ОД. Корабли, которые начинают ход в положении «Завис!» или подверглись достаточному числу попаданий по такелажу, чтобы уменьшить их скорость движения до нуля, не имеют ОД. В этих случаях двиньте эти корабли на один гексагон по направлению ветра во время сегмента «Корабль дрейфует» Фазы проверки состояния кораблей. Если состояние ветра «спокойный», дрейфующее движение происходит только в четные ходы (11.13). Поместите маркер «Дрейфует» *Adrift* на корабль с нулевыми ОД, когда они активизируются, чтобы обозначить это состояние.

Дрейфующий корабль никогда не может вызвать столкновения. Если дрейф двигает корабль в гексагон уже занятый другим кораблем, то дрейфующий корабль остается на месте.

Таблица движения носа *Sternway Table*: Когда пытаетесь двинуть (не столкнувшийся или запутавшийся снастями) корабль без ОД, бросьте кубик (вычитая качество командования командира сгруппированного с этим кораблем). Если бросок кубика больше чем «четыре» (4), то корабль должен двигаться вместе с ветром на один гексагон, а затем по желанию игрока он может быть повернут на своем носу на 60 градусов влево или вправо. Если бросок кубика меньше или равен «четырем», то у игрока есть возможность повернуть корабль влево или вправо без того, чтобы отодвигать его, или он может по-прежнему позволить кораблю дрейфовать на один гексагон прежде, чем он будет повернут.

11.5 Взятие рифов

Корабли могут «уменьшить» свою скорость движения, «взяв рифы». Когда это проделывается, корабль тратит 1 ОД в гексагоне, не двигаясь вперед. Только 1 ОД может быть потрачено в гексагоне, чтобы взять рифы. Трата ОД, чтобы взять рифы считается для необходимого условия поворота (т.е., корабль может поворачиваться на месте). Корабль не может брать рифы до поворота оверштаг, но может делать это после успешного результата поворота оверштаг. Максимальное число ОД, которое корабль может использовать, чтобы брать рифы, это половина его изначальной скорости движения округленная вверх.

Пример: Корабль начинает свое движение в положении фордевинд, и имеет скорость движения «три» (3). Корабль может потратить до двух (2) ОД, чтобы брать рифы. Он тратит свое первое ОД, чтобы взять рифы и поворачивается по ветру в положение бакштаг (без траты ОД). Он тратит свое третье ОД, чтобы взять рифы. Корабль потратил три ОД, но продвинулся только на один гексагон.

11.6 Постановка на якорь

Корабли могут начинать сценарии на якоре, или могут бросить якорь во время хода игры. Постановка на якорь может быть использована, только если это разрешено в сценарии. Постановка на якорь это единственный способ прекратить движение.

Когда стоящий на якоре корабль активизирован, он может оставаться на месте, или может поворачивать свой нос или корму в прилегающий гексагон (или поворачиваться, в случае с мелким корабликом). Корабль, стоящий на якоре, который ведет огонь применяет МБК «+2» по Таблице попаданий.

Отдача якоря – Корабли могут бросить якорь в любой момент во время движения Любые оставшиеся

неиспользованными после отдачи якоря ОД потеряны. Отметьте корабли на якоре маркером с якорьком, чтобы обозначить это состояние.

Подъем якоря – Корабли могут попытаться поднять якорь, когда активизированы для движения. Бросьте кубика каждый корабль пытающийся поднять якорь. Вычтите качество командования командира сгруппированного с кораблем из броска. Если результат меньше или равен «5», то якорь поднят.

В ход после поднятия якоря, корабль может двигаться обычным образом. В ход подъема якоря, корабль ограничен возможностью поворота, как указано выше. Корабль по-прежнему поворачивается, даже если попытка подъема якоря провалилась.

11.7 Посадка на мель

В определенных сценариях участки карты обозначены как «мели» или «отмели». Корабли, которые движутся через «отмели» (либо целенаправленно, либо, будучи вынуждены) могут сесть на мель.

Каждый раз, когда любая часть фишки корабля движется в гексагон мели, бросьте кубик по Таблице посадки на мель. Модифицируйте бросок кубика уровнем глубины отмелей, рангом корабля и качеством командования любого командира сгруппированного с двигающимся кораблем. Корабли севшие на мель не могут больше двигаться на протяжении игры, но по-прежнему могут вести огонь из своих орудий (если вражеский корабль подходит достаточно близко). Поместите маркер «Сел на мель» *Aground* на корабль севший на мель, чтобы обозначить это состояние.

11.8 Столкновения

Корабли могут проходить через гексагоны занятые другими кораблями при условии, что они не заканчивают свое движение, занимая один и тот же гексагон, что и другой корабль. Если невозможно избежать того, чтобы закончить движение одного корабля в гексагоне занятый другим кораблем, то эти корабли могут столкнуться и запутаться в снастях друг друга. Произошло ли столкновение, или нет, двигающийся корабль заканчивает свой ход в позиции непосредственно предшествующей направлению фишек друг на друга. Корабли не могут сталкиваться целенаправленно! Чтобы проверить возможность столкновения, бросьте кубик и сверьтесь с результатом в Таблице столкновений. Вычтите качество командования любого командира доступного на двигающемся корабле и корабле являющимся «целью». Увеличьте бросок кубика за ранг двигающегося корабля и корабля являющегося «целью» («+1», «+2» или «+3» каждый), если двигающийся корабль поврежден («+1») и на число ОД, которое двигающийся корабль был неспособен истратить. Если модифицированный результат больше «9», то двигающийся корабль запутывается снастями с первым кораблем, через который он не смог пройти. Поместите маркер «Запутались снастями» на оба корабля, чтобы обозначить это состояние. Корабли запутавшиеся снастями «дрейфуют».

11.9 Сцепка

Для того, чтобы атаковать абордажем вражеский корабль, чтобы захватить его, с вражеским кораблем необходимо сцепиться.

Если в любой момент во время своего движения корабль имеет общую сторону гексагона левого или правого борта с вражеским кораблем, который дрейфует, «в цепях», без мачт или запутался снастями, он может попытаться сцепиться с ним. Если вражеский корабль уже не сцепился, не запутался снастями или не сел на мель, он может попытаться уклониться от этого, бросив по Таблице уклонения, и применив соответствующие модификаторы. Если корабль являющийся целью успешно уклоняется, то двигающийся корабль должен продолжить свое движение. В противном случае, двигающийся корабль может

попытаться сцепиться, бросив по Таблице сцепки. Если успешно, то пытавшийся сцепиться корабль заканчивает свое движение в этот момент. Поместите маркер «Сцепились» *Grappled* на каждый корабль. Корабли, которые запутались снастями, могут попытаться сцепиться с кораблем/кораблями, с которыми они запутались, но только одна попытка может быть предпринята каждый ход, когда корабль активизирован для движения.

11.10 Влияние запутывания снастями/сцепления

Корабли, которые запутались снастями и/или сцепились, не могут двигаться, когда активизированы. Вместо этого, они могут попытаться расцепиться, когда активизированы. Корабли, которые остаются запутавшимися снастями и/или сцепившимися в конце хода, будут дрейфовать во время сегмента «Корабль дрейфует» Фазы проверки состояния кораблей.

11.11 Расцепка

Когда активизирован, запутавшийся снастями и/или сцепившийся корабль может попытаться высвободиться от любого вражеского корабля.

Корабли желающие расцепиться должны бросить кубик и свериться с Таблицей расцепки. Если успешно, удалите все маркеры запутывания снастями и/или сцепки с расцепившегося корабля, к которому они относились.

11.12 Полные паруса

Игрок убрать или поставить полные паруса в конце своего движения, если желает этого. Корабли действующие под полными парусами могут двигаться на большее расстояние в течение хода, но более уязвимы к повреждениям такелажа в бою. Корабль, который подвергся шести «хитам» такелажа или поврежден, не может ставить полные паруса и теряет их, если они поставлены в данный момент.

Когда используются полные паруса, увеличьте показатели движения корабля на следующие значения (вдобавок к бонусу мелких кораблей, см. 11.1), в зависимости от позиции относительно ветра:

Бейдевинд:	+1
Фордевинд:	+2
Бакштаг:	+3

Когда корабль атакован, находясь под полными парусами, прибавляйте два (+2) к результату броска кубика, когда целью является такелаж.

11.13 Влияние погоды

Некоторые сценарии могут включать дополнительную возможность влияния погодных условий, либо «ветрено», либо «спокойно». Когда действует условие «ветрено», увеличивайте число ОД корабля на 1 (при условии, что у него уже есть хотя бы 1 ОД) и прибавляйте один к броску кубика на изменение погоды. Когда действует условие «спокойно», уменьшайте число ОД корабля на 1 и вычитайте один из броска кубика на изменение погоды. Вдобавок, когда «спокойно» дрейфующее движение происходит только в ходы с четными номерами.

12.0 Огневой бой

Корабль может вести огонь дважды в течение хода, по одному разу за каждый борт корабля. **Корабли могут вести огонь, только после того, как они потратили хотя бы одно ОД**, если только корабль не остается неподвижным из-за того, что сцепился или запутался снастями, на якоре или в дрейфе. *Заметьте, что взятие рифов является тратой ОД (11.5).* Корабль может вести огонь из своих орудий до или после того, как он закончил свободный поворот (вместе с ветром) после траты ОД. Корабль может вести огонь обоими своими бортами одновременно, или в разное время во время своего движения. Результаты огня каждого борта определяются отдельно.

12.1 Линия видимости

Для того чтобы вести огонь по вражескому кораблю должна существовать чистая линия видимости между атакующим

кораблем и кораблем, являющимся целью. Гексагоны занятые своими или вражески кораблями (не фишки или изображенные на них очертания кораблей) блокируют линию видимости.

Чтобы определить существует ли линия видимости, проложите мысленные линии между обоими центрами гексагонов носа и кормы атакующего корабля, или от центра гексагона фишки мелкого корабля, до центров обоих гексагонов носа и кормы корабля являющегося целью, или до центра гексагона фишки мелкого корабля. Если одна из этих линий проходит по занятому гексагону, то линия видимости в этом направлении заблокирована. Заметьте, что линия видимости может быть проложена между двумя гексагонами (вдоль общей границы), покуда один из этих двух гексагонов не занят.

Если невозможно проложить линии видимости между всеми гексагонами атакующего и обороняющегося кораблей, но хотя бы одна чистая линия видимости существует, то атака по-прежнему возможна. Эти исключения рассматриваются как «частично видимый борт» (см. 12.5 ниже).

12.2 Сектор обстрела

Корабль может вести огонь только по целям, которые полностью или частично находятся пределах сектора огня его пушек. Сектор обстрела корабля начинается из центра его гексагонов носа и кормы (или центра единственного гексагона в случае мелких кораблей) и распространяется вперед через его стороны гексагонов левого и правого бортов. Все гексагоны, которые полностью или частично лежат в пределах этого сектора являются объектом атаки. Приведенная ниже схема показывает сектора огня корабля. (Прим. перев. – См. буклет оригинальных правил, стр. 9.)

12.3 Процесс определения результатов огня

Все огневые бои должны следовать этапам очерченным ниже.

- Выберите цель.
- Перерыв на оборонительный огонь (12.4).
- Определите тип атаки (12.5).
- Определите дистанцию (12.6).
- Выберите тип цели (12.7).
- Вычислите модифицированную огневую мощь (12.8).
- Бросьте 10-тигранный кубик и сверьтесь с Таблицей результатов *Hit Results Table* (12.9).
- Примените повреждения к цели (12.9).
- Пометьте борт, как ведший огонь.

12.4 Оборонительный огонь

Как только активизированный корабль выбрал цель, и до того как определена его огневая мощь, один любой корабль противника в пределах дальности и линии видимости от активизированного корабля может провести оборонительный огонь по нему. Корабль противника может быть в командовании, а может и не быть. *Исключение: огонь сцепившихся.*

Оборонительный огонь может исходить только от корабля, который еще не стрелял соответствующим бортом. Процедура оборонительного огня та же самая, что и для наступательного огня.

После того, как результат оборонительного огня определен, активизированный корабль может предпочесть придержать свой огонь. Если активизированный корабль придерживает свой огонь, и атакует позднее в свой ход, то он является объектом дополнительных перерывов на оборонительный огонь.

Необязательное правило: Вместо того, чтобы использовать оборонительный огонь, как это описано выше, не двигающийся игрок может выбрать стрелять любым одним своим бортом по активизированному кораблю за каждое истраченное ОД (включая ОД потраченные при повороте). Заметьте, что это необязательное правило обеспечивает большую гибкость

(и, вероятно, большой реализм), но не рекомендуется для больших сценариев, так как оно заметно замедляет игру.

12.5 Тип атаки

Корабль может предпринять три типа атак в зависимости от его позиции относительно цели. Тип атаки должен быть определен до стрельбы.

Частично видимый борт: Если только один из гексагонов большого (занимающего два гексагона) корабля являющегося целью лежит в пределах сектора обстрела корабля ведущего огонь, то этот атакующий корабль ведет огонь, используя ранг на один больше, чем указано на его фишке.

Полностью видимый борт: Если все гексагоны цели лежат в пределах линии видимости и сектора обстрела атакующего корабля, то атака проводится без модификаторов для ранга атакующего.

Продольный огонь: Если гексагоны цели лежат в пределах линии видимости и сектора обстрела атакующего корабля, но гексагоны атакующего корабля не лежат в пределах секторов обстрела цели, то все повреждения удваиваются (вне зависимости от используемой таблицы цели). Если линия видимости либо носового, либо кормового гексагона атакующего корабля заблокирована, то его ранг увеличивается на 1 (в сущности, «частично продольная» атака). Если продольная атака направлена на корму цели (т.е., цель сориентирована по направлению от атакующего корабля), прибавьте 2 очка повреждений корпуса. Эти дополнительные очки повреждений не удваиваются.

Продольный огонь на ближней дистанции: Если соблюдены все из ниже перечисленных условий, то атака это продольный огонь на ближней дистанции.

- Все гексагоны цели лежат в пределах линии видимости и сектора обстрела атакующего корабля;
- Только один из гексагонов атакующего корабля лежит в пределах сектора обстрела цели, и
- Дистанция между двумя кораблями один гексагон или меньше.

Модифицируйте нанесенные повреждения, как это указано относительно продольного огня.

12.6 Дистанция

Максимальная дистанция, на которой вражеский корабль может быть атакован это десять гексагонов. *Исключение:* карронады имеют максимальную дистанцию 5 гексагонов, 12.12. Этот лимит включает гексагон цели, но не включает ни гексагон носа, ни гексагон кормы корабля ведущего огонь.

Возможно, что дистанция между атакующим кораблем и кораблем являющимся целью будет различаться в зависимости от того, проследиваете ли Вы дистанцию от (до) носа или кормы корабля. Когда возникает такая ситуация, используйте наиболее близкую из возможных дистанций.

12.7 Тип цели

Перед стрельбой атакующий игрок должен определить, будет ли он вести огонь по корпусу или такелажу корабля являющегося целью. Этот выбор указывает на то, какая таблица цели будет использована в процессе определения результатов огня. Стрельба по корпусу корабля уменьшает способность к ведению огня, наряду с увеличением возможности потопления. Стрельба по такелажу корабля уменьшает его движение, и в большей степени способствует возникновению пожара.

12.8 Определение огневой мощи

О способность корабля демонстрировать силу говорится как о его огневой мощи.

Огневая мощь корабля определяется путем сопоставления его ранга с дистанцией до цели по Таблице определения огневой мощи.

1 этап: Начните с того, чтобы найти показатель ранга в колонке рангов. Если корабль это большой корабль 1 ранга

(его ранг заключен в желтый кружок), используйте ряд (1). Ранг модифицируется следующими суммирующимися факторами:

- Увеличьте ранг (сдвиньтесь вверх по колонке) на один, если атака это атака по частично видимому борту или частичный продольный огонь.
- Увеличьте ранг на один за каждые шесть очков повреждений корпуса корабля ведущего огонь.

Пример: Корабль с рангом «3» с 14 «хитами» корпуса (+2) ведущий огонь по частично видимому корпусу (+1) будет иметь модифицированный ранг «6».

Примечание: Если суммарные сдвиги приводят к тому, что ранг выпадает из таблицы (т.е., больше «G») то атака не дает никаких результатов, а борт корабля помечается, как ведущий огонь.

2 этап: Затем сравните модифицированный ранг с дистанцией до цели, чтобы определить значение огневой мощи.

3 этап: Модифицируйте получившееся в результате значение огневой мощи следующими суммируемыми факторами:

- +1 Ранг корабля ведущего огонь заключен в белый кружок (на фишке) и не модифицированный рейтинг огневой мощи в Таблице определения огневой мощи затенен
- 1 Ранг корабля ведущего огонь заключен в черный кружок (на фишке) и не модифицированный рейтинг огневой мощи в Таблице определения огневой мощи затенен
- +? Рейтинг «дерзости» флота корабля ведущего огонь
- ? Рейтинг «дерзости» флота корабля являющегося целью
- +2 Огонь в упор (12.10)
- +2 *(Необязательное правило) Если борт ведет огонь в первый раз за игру. (Это правило требует некоторой дополнительной рутини.)*

Пример: Два корабля слева (прим. перев. – см. буклет оригинальных правил, стр. 10) оба ведут огонь на дистанцию 3 гексагона. Оба корабля ведут огонь по целиком видимому борту и оба имеют меньше, чем по 6 «хитов» корпуса – таким образом их ранг не модифицируется. Значение огневой мощи «Британии» (на дистанции 3 гексагона) это 12, которое уменьшается на 1 до 11 из-за черного кружка. Значение огневой мощи «Аякса» 8 увеличивается до 9 из-за белого кружка.

12.9 Таблица результатов попадания

После определения огневой мощи, сверьтесь с Таблицей результатов попаданий и бросьте 10-тигранный кубик.

Бросок кубика может быть модифицирован по следующим причинам:

Если тип цели (12.7) это такелаж:

- «+1» если французский корабль ведет огонь
- «+1» если огонь ведется «в ветер» (4.2)
- «-1» если огонь ведется «с ветром» (4.2)
- «+2» цель под полными парусами (11.12)

Если тип цели (12.7) это корпус:

- «+1» если британский корабль ведет огонь
- «+1» если огонь ведется «с ветром» (4.2)
- «-1» если огонь ведется «в ветер» (4.2) Другие модификаторы

Другие модификаторы

- «+...» суммарный бонус карронад (12.12)
- «+2» если огонь ведется с якоря (11.6)

Процедура: Сопоставьте модифицированный бросок кубика с определенным до этого значением огневой мощи. Используйте соответствующую колонку типа цели – такелаж или корпус. Результат укажет, какой тип

повреждений нанесен (если нанесен) кораблю являющемуся целью.

Результаты «хитов»: Результат «К» указывает на «хит» корпуса. Результат «Т» указывает на «хит» такелажа. Результат «Л» указывает на «хит» людской силы. Число слева от буквенного обозначения указывает на число «хитов» этого типа (*пример: «2КТЛ» переводится, как «два «хита» корпуса, один «хит» такелажа и один «хит» людской силы*). См. повреждения корабля, 13.0. Звездочка (*) помещенная в результатах повреждений указывает на возможность возникновения пожара на корабле являющимся целью (про горящий корабль, см. 13.4).

Маркеры повреждений: Используйте маркеры «хитов» корпуса, такелажа и людской силы, чтобы отмечать повреждения корабля. Значение людской силы ни одного из кораблей не может быть уменьшено до состояния меньше «1».

12.0 Огонь в упор

Корабль может вести огонь, проходя через гексагон занятый вражеским кораблем. Огонь обоих вовлеченных в такую ситуацию кораблей получает модификатор +2 для огневой мощи при стрельбе по цели (12.8). Удвойте любые результаты потерь людской силы нанесенные огнем в упор. Если движение происходит вдоль корабля противника, то двигающийся игрок может выбрать, вдоль какой стороны (вдоль левого борта или вдоль правого) двигается его корабль. Огонь такого рода это огонь по полностью видимому борту. Когда движение происходит «наперерез» вражескому кораблю (перекладина буквы «Т»), то любой огонь это продольный огонь.

12.11 Огонь сцепившихся/запутавшихся снастями

Если корабль ведет огонь по кораблю, с которым он сцепился и/или запутался снастями, то корабль противника может вести огонь в ответ, сцепленный корабль противника это *единственный* корабль, который может вести огонь в ответ. В этих случаях огонь обоих кораблей считается **одновременным** (примените результаты боя после того как оба корабля вели огонь) и получает положительный бонус для огневой мощи +2 за огонь в упор (см. выше).

Заметьте, что сцепившиеся/запутавшиеся снастями корабли могут вести огонь, только если это допускается их индивидуальными секторами обстрела. Возможна ситуация, когда позиция, в которой корабли сцепились/запутались снастями может позволять только огонь по частично видимому борту или продольный огонь.

12.12 Карронады

Карронады были более короткими, широкоствольными орудиями предназначенными для ведения огня на ближней дистанции, впервые примененными британцами в 1779 году.

В зависимости от года, когда происходят события сценария, корабли могут быть вооружены разнообразными карронадами. Это обеспечивает суммирующийся положительный модификатор к броску кубика по Таблице результатов попадания. Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы определить эти модификаторы. Заметьте, что корабли с рейтингом заключенным в красный гексагон преимущественно вооружены карронадами и имеют максимальную дистанцию стрельбы пять (5) гексагонов.

Тип огня

Британцы ведут огонь – дистанция 3 или меньше

Британцы ведут огонь – дистанция 1 или меньше

Американцы ведут огонь – дистанция 3 или меньше

Американцы ведут огонь – дистанция 3 или меньше

Французы/голландцы ведут огонь – дистанция 3 или меньше

Испанцы ведут огонь – дистанция 3 или меньше

Значение ранга в красном гексагоне – дистанция 3 или меньше

Пример: Британский корабль с рангом в красном гексагоне ведущий огонь на дистанции один гексагон, получит

модификатор броска кубика по Таблице результатов попадания «+3».

12.13 Береговые батареи

Определенные сценарии указывают на то, что один или более гексагонов содержат береговые батареи. В игровых понятиях это группа орудий, которая беспокоит любой вражеский корабль, который оказывается в пределах их действия.

Береговые батареи активизируются как отдельное соединение (или соединения, если есть больше одной) и всегда в командовании.

Береговые батареи могут вести огонь дважды в каждый игровой ход (наступательный и/или оборонительный) в любом направлении. Используйте маркеры «Левый борт вел огонь» *Port Fired* и «Штирборт борт вел огонь» *Starboard Fired*, чтобы обозначить то, что они уже вели огонь.

Правила сценария указывают «ранг» батарей и сколько повреждений она может выдержать. Когда огонь ведется по батарее, то используется только колонка «Корпус» и никакие модификаторы не применяются к броску кубика.

Любые результаты, не относящиеся к корпусу, игнорируются. Батареи не являются объектом продольного огня. Батареи могут вести огонь через свои корабли.

Плавучие батареи: плавучие батареи (батарей стоящие на якорях в доступных для плавания местах) не двигаются. С ними можно запутаться снастями, но их нельзя брать на abordаж. Они тонут немедленно, если они получают свое число повреждений. Любые корабли запутавшиеся снастями с плавучей батареей, которая тонет, также уничтожаются.

Рейтинг «дерзости» батарей: В сценарии также указан рейтинг «дерзости» батарей, если он отличается от рейтинга всего флота. У всех батарей одна и та же «дерзость».

«Дерзость» батарей используется только как модификатор огневой мощи во время боя, и не влияет ни на какие броски кубика. Все батареи также автоматически получают модификатор броска кубика по Таблице результатов попадания «+2» (эквивалент модификатора за нахождение на якоре).

13.0 Повреждения корабля

В ходе боя корабли неизбежно становятся поврежденными. В зависимости от типа полученных повреждений, корабли будут терять свою способность движения (повреждения такелажа) или подвергнуться риску потопления или спуска флага (повреждения корпуса).

13.1 Повреждения такелажа

Каждые три «хита» такелажа (игнорируйте остаток) уменьшают скорость движения корабля на 1. Корабль, который получил 15 «хитов» такелажа оказывается «без мачт» и до конца игры может только дрейфовать. См. также 11.4.

Во время сегмента «Корабль дрейфует» Фазы проверки состояния кораблей, каждый неподвижный корабль дрейфует на один гексагон вместе с ветром, откуда дрейф не приводит к столкновению. Дрейфующие корабли никогда не вызывают столкновений, хотя с ними можно столкнуться.

Пока показатель повреждений дрейфующего корабля не уменьшился до нуля, он по-прежнему может быть активизирован для ведения боя.

13.2 Потери людской силы

За каждое очко понесенных потерь людской силы, уменьшите показатель людской силы корабля на один. Показатель людской силы корабля никогда не может быть понижен до значения ниже «единицы». Удваивайте все результаты потерь людской силы при всех атаках в упор (картечный залп гораздо более эффективен на ближней дистанции).

13.3 Повреждения корпуса

Корабль имеет два возможных состояния, поврежденный и неповрежденный. Фишки кораблей начинают игру, демонстрируя свою неповрежденную сторону (если специальные правила сценария не требуют обратного).

Когда корабль получает достаточное число «хитов», равное или превышающее его показатель повреждений, переверните фишку ее поврежденной стороной вверх (сохраняя все лишние повреждения корпуса). *Пример: Корабль с показателем повреждений «четыре» на его неповрежденной стороне, получает шесть «хитов» повреждений корпуса. Переверните этот корабль, его поврежденной стороной вверх, сохранив два очка повреждений.* Поврежденная сторона указывает уменьшенные характеристики (орудийный огонь, людская сила и т.д.).

Каждые шесть «хитов» корпуса (игнорируйте остаток) увеличивает ранг корабля на один (что означает реальное снижение числа действующих орудий). Корабль, у которого осталось всего несколько «хитов» корпуса помечается маркером «Уязвим!» *Vulnerable!*, чтобы обозначить то, что он может затонуть (осталось три «хита») или спустить свой флаг (осталось «пять» хитов).

Поврежденный корабль не может больше вести огонь, если показатель повреждений его корпуса снижен до «нуля».

Затопление – Когда у поврежденного корабля осталось три (3) или менее «хитов» корпуса, он подвергается риску потопления. Во время сегмента «Корабль тонет» Фазы проверки состояния кораблей, бросьте кубик и вычитите число «хитов» корпуса, которое поврежденный корабль все еще может выдержать. Если результат больше чем «пять» («5»), то корабль тонет. Когда корабль тонет, то любые командиры на его борту уничтожаются. Также, любой корабль, запутавшийся снастями (но не сцепившийся) с тонущим кораблем, тоже тонет (прихватывая на дно командиров на его борту).

Спуск флага – Когда у корабля осталось пять (5) или меньше «хитов», он может спустить свой флаг (сиречь – сдать) во время сегмента «Корабль спускает флаг» Фазы проверки состояния кораблей. Попытка захватить корабль, который спустил свой флаг, удается автоматически. Если только не захвачен, корабль, спустивший флаг, считается затонувшим в целях определения победы.

Маркеры «Уязвим!» *Vulnerable!* предусмотрены для того, чтобы обозначать те корабли, которые могут затонуть или спустить флаг во время Фазы проверки состояния кораблей в конце хода.

13.4 Пожары

Во время огневого боя любой результат, который включает звездочку («*»), обозначает то, что пожар может начаться на корабле являющемся целью. Бросьте кубик. Если результат меньше или равен числу «хитов» корпуса и/или такелажа нанесенных этой атакой, то корабль загорелся. Пожар никогда не начинается, когда выброшен результат «9», вне зависимости от числа полученных повреждений. Во время сегмента «Корабль горит» Фазы проверки состояния кораблей, проверьте состояние пожара, бросив кубик по Таблице пожаров *Fire Table*. Пожар может быть потушен, вызвать дополнительные повреждения или даже распространиться на ближайшие сцепившиеся или запутавшиеся снастями корабли.

Если существует шанс того, что пожар распространиться (броски в диапазоне «5-9») во время сегмента «Корабль горит», выполните результаты указанные в Таблице пожаров, и бросьте другой кубик. Бросок «9» приводит к тому, что горящий корабль взрывается и тонет! Удалите взорвавшийся корабль и любые корабли, сцепившиеся или запутавшиеся снастями с ним, из игры. *(Замечание по игре: это отличается от простого потопления корабля, которое не влияет на корабли сцепившиеся с ним.)*

13.5 Перемещение командира

Когда корабль становится поврежденным или горит, любой командир, находящийся на этом корабле, может попытаться переместиться на другой корабль. Если более одного командира находится на корабле, каждый может перемещаться по отдельности. Успешно переместившиеся командиры двигаются на ближайший свой неповрежденный корабль, который не горит. Если два или более кораблей располагаются на одинаковом расстоянии, то игрок может сам выбрать, какой из них получает фишку командира. Попытки перемещения могут быть предприняты немедленно, как только корабль, на котором находится командир, активизирован (е.г., до того как корабль двигался или стрелял).

Для того, чтобы осуществить перемещение бросьте кубик и вычитите из него рейтинг «дерзости» флота. Если бросок больше чем или равен «пяти» («5»), то командир может покинуть корабль.

13.6 Потери командиров

Каждый раз, когда корабль, на котором находится один или более командиров получает повреждения любого рода (включая потери в рукопашной), бросьте кубик за каждого командира на борту. Бросок «9» приводит к тому, что командир становится раненым. Переверните командира стороной «ранен» вверх. Радиус командования раненого командира ополовинивается (округляется вверх), а его рейтинг командования уменьшается на один. При получении ранения бросьте другой кубик. Если этот кубик меньше или равен рейтингу «дерзости» этой стороны, то командир становится убитым и удаляется из игры.

Командир может быть ранен более одного раза, но это не имеет значения. Когда это происходит, просто снова бросьте кубик, чтобы посмотреть, не убит ли командир (другими словами, должно быть выброшено «9», прежде чем появится возможность гибели).

14.0 Рукопашная

Противоборствующие силы могут захватывать вражеские корабли в ходе абордажа. Захваченный корабль, в общем, стоит больше победных очков, чем утопленный. После того как все корабли были активизированы (как те, что в командовании, так и те, что вне командования), рукопашная может произойти между кораблями, которые сцепились друг с другом. Только корабли, которые сцепились с вражескими кораблями (или своими захваченными кораблями) могут участвовать в рукопашной. Игрок, который выиграл инициативу в начале хода, выбирает порядок, в котором будут определяться результаты рукопашных. После выбора группы из двух или более сцепившихся корабле, игрок с инициативой указывает, будет ли он атаковать, и сколько очков людской силы будет выделено для этого (если необходимо). Если игрок с инициативой отказывается атаковать, то игрок без инициативы имеет возможность атаковать и выделять людские силы. Если игрок без инициативы отказывается атаковать, никакой рукопашной не происходит.

14.1 Определение значения рукопашной

До вступления в рукопашную требуется определить значение рукопашной каждого корабля. Чтобы найти это значение, проверьте значение людской силы корабля, вычитите потери людской силы и прибавьте качество командования всех командиров на борту.

Бой нескольких кораблей: Если у атакующего есть корабль, сцепившийся с одним или более вражескими кораблями, он может разделить значение рукопашной корабля, как пожелает, между каждым вражеским кораблем. *(Пример: Если корабль, значение рукопашной которого «5», сцепился с двумя кораблями, то он может использовать три очка против одного из этих кораблей и два против другого.)* Хотя бы одно очко должно быть назначено в

каждую атаку, или враг автоматически захватывает атакующий корабль.

Если два или более атакующих корабля сцепились с одним обороняющимся кораблем, то значения рукопашной всех атакующих кораблей суммируются в одно значение.

Если два или более атакующих корабля сцеплены с двумя или более обороняющимися кораблями (двое на двое, три на четыре и т.д.), то атакующий указывает, каким образом он распределяет очки людской силы. Очки людской силы обороняющихся кораблей не распределяются – они остаются вместе с кораблем для отражения любой атаки.

Соотношение рукопашной: Как только значения рукопашной обоих кораблей, атакующего и обороняющегося, определены, сравните атакующее значение с обороняющимся значением с точки зрения соотношения, округляя до ближайшего целого числа в пользу стороны с меньшим рангом (увеличенным на один за каждые шесть полученных «хитов» корпуса) или в пользу обороняющегося, если они равны.

Заметьте, что обороняющийся всегда имеет один кубик рукопашной, вне зависимости от числа доступных очков рукопашной. Если атакующий не может набрать хотя бы столько же очков рукопашной, что и обороняющийся, не происходит никакой атаки. Вне зависимости от числа очков рукопашной, которое атакующий может набрать, может быть брошено не более четырех кубиков (максимальное соотношение «4 к 1»).

Пример значения рукопашной: Атакующий имеет в сумме значение рукопашной «11» к значению обороняющегося «4». Предположим, что атакующий штурмует корабль, который имеет лучший ранг, тогда соотношение будет «2 к 1». Если бы у атакующего был лучший ранг, то соотношение было бы «3 к 1».

14.2 Определение результатов рукопашной

Чтобы определить результаты рукопашной, каждый игрок бросает число кубиков равное его значению соотношения. Значения кубиков каждой стороны суммируются и сравниваются. Происходит что-то одно из следующего:

Бросок обороняющегося выше: Обороняющийся отбил атаку атакующего. Атакующий теряет одно значение людской силы от каждого корабля вовлеченного в атаку.

Броски равны: Обороняющийся отбил атаку атакующего. Обе стороны теряют одно очко людской силы. Если несколько кораблей вовлечены в атаку, игроки могут выбирать, какой корабль теряет очко.

Бросок атакующего выше: Атака атакующего успешна, и корабль обороняющегося захвачен. Атакующий теряет одно очко людской силы от одного любого из вовлеченных кораблей, а маркер «Захвачен» *Captured* помещается на захваченный корабль.

14.3 Захваченные корабли

Захваченные корабли не могут атаковать, но могут быть частью соединения в целях активизации и движения. Захваченные корабли, которые не являются частью соединения, должны попытаться двигаться в направлении от ближайших вражеских кораблей, если это возможно. Захваченные корабли могут быть отбиты. Захваченный корабль имеет неотъемлемое значение людской силы «один» («1») вне зависимости от того, что напечатано на самой фишке корабля. Считается, также, что он имеет ноль оружейных факторов в целях определения окружения. Захваченные корабли атакуются тем же образом, что и не захваченные корабли. Если корабль отбит, удалите маркер «Захвачен» *Captured* и добавьте достаточное количество маркеров потерь людской силы, чтобы обозначить единственное оставшееся очко людской силы.

14.4 Патентованный мостик Нельсона

Если захваченный корабль запутался снастями с другим вражеским кораблем, то осуществившая захват сторона может немедленно попытаться сцепиться со вторым

кораблем и попытаться захватить его с любой оставшейся людской силой в процессе рукопашной. Последовательные атаки могут предприниматься против дополнительных вражеских кораблей запутавшихся снастями до тех пор, пока каждая рукопашная атака успешна, и у атакующего есть достаточно людской силы, чтобы начать атаку.

Историческое примечание: Именно таким образом Нельсон завоевал славу в сражении при мысе Сент-Винсент. «Сан Николас» San Nicolas столкнулся и запутался снастями с «Сан Хосе» San Jose. Нельсон пошел на бордаж первого, захватил его и, прежде чем экипаж «Сан Хосе» успел опомниться, он захватил и его!

14.5 Затопление кораблей

Когда активизирован, захваченный корабль может быть затоплен вместо того, чтобы двигаться. Игрок может захотеть сделать это, чтобы избежать отбития корабля. Затопленные корабли считаются как потопленные в целях определения победы. Экипаж также может затопить свой собственный корабль, чтобы он не достался врагу, если ему представится такая возможность, хотя, враг получит победные очки за эту потерю. Корабль, который затопляется, попросту удаляется из игры, когда активизируется. Все эффекты кораблей запутавшихся снастями с потопленным кораблем относятся и к затопленным кораблям.

15.0 Определение победы

Игра может закончиться двумя способами:

1. Когда выполнено указанное число ходов сценария (на этой стадии подсчитываются победные очки за захваченные, потопленные и поврежденные корабли).
2. Как только один из противостоящих флотов отступает (15.2).

15.1 Победные очки

Стоимость кораблей в конце игры подсчитывается таким образом:

• Захваченные вражеские корабли:	2 x Значение победных очков
• Потопленные вражеские корабли:	Значение победных очков
• Поврежденные вражеские корабли:	1 /2 x Значение победных очков (сохраняйте дроби)
• Убитый командир:	Значение победных очков

Неповрежденные корабли, уплывающие за край карты, считаются поврежденными, и засчитываются в целях победы только стороне с меньшей «дерзостью». Очки за поврежденные корабли, уплывающие за край карты, засчитываются обычным образом. Корабли могут стоить только свое максимальное значение (таким образом, захваченный поврежденный корабль стоит только значение поврежденного корабля).

Примечание разработчика: Сторона с большей «дерзостью» является агрессором, который теряет победные очки, если ее корабли уплывают с карты.

Уцелевшие неповрежденные корабли, которые не были захвачены, не стоят никаких очков, также как и корабли, отбитые во время игры (хотя, последние и лишают противника очков).

Сражение, которое продолжается до последнего хода, без того, чтобы одна из сторон вышла из боя (см. ниже), является победой для стороны с большей суммой победных очков. Если суммы равны, то сторона с меньшей «дерзостью» одерживает нерешительную победу.

15.2 Проверка на выход из боя

На первый ход, в который сторона теряет судно (потоплено, спустило флаг, захвачено или уплыло за край карты), и каждый ход после этого бросьте кубик по Таблице выхода из боя *Break-off Table* во время Фазы определения победы. Если результат меньше чем или равен «нулю» («0»), этот

флот решает прекратить сражение и бежать. Не бежавший флот одерживает весомую победу.

Возможна ситуация, когда обе стороны отходят одновременно. Суммируйте набранные победные очки, чтобы определить победителя – это нерешительная победа. Флот, который потерял всех своих командиров, или свой флагман (корабль, на котором изначально находился командующий) автоматически выходит из боя. По-прежнему надо сделать бросок за противный флот, если есть шанс на то, что он также выходит из боя (возможно, сохраняя таким образом, победу за отступающим флотом). Модификаторы на выход из боя

- Уменьшите бросок кубика на один, если у противного флота больше неповрежденных кораблей, или на два, если соотношение неповрежденных вражеских кораблей по отношению к стороне, осуществляющей бросок, «два к одному» или больше.
- Увеличьте бросок кубика на «дерзость» стороны, осуществляющей бросок.
- Вычтите качество командования адмирала флота, если он ранен или был убит в бою.

В случае, когда одна или обе стороны имеют многонациональный флот, каждая национальность в составе флота бросает кубик отдельно, используя собственный рейтинг «дерзости» (но использует отмеченного адмирала флота и общее соотношение потерянных кораблей, вне зависимости от национальности). Если какая-либо из национальностей выходит из боя, то и весь флот также выходит из боя, если только обратное не оговорено в правилах сценария.

16.0 Библиография

(Прим. перев. – см. оригинальный буклет правил.)

17.0 Признательность

Существует несколько игр и их разработчиков, которые оказали непосредственное влияние на создание игры *Flying Colors*. Они заслуживают специального упоминания: Игра *Fighting Sail* Джо Балкоски (SPI, 1981): Это сокровище среди игр, которое продемонстрировало, что морской бой эпохи парусников может быть смоделированы через небольшую быструю по времени игру. Многие из механики движения в *Flying Colors* обязано своим появлением этой игре.

Close Action Марка А. Кэмпбелла (Clash of Arms, 1997): Возможно, наиболее точный симулятор морского боя, но она очень сложная и требует значительного времени и людских ресурсов для того, чтобы сыграть большие сценарии. Она была первичным источником для того, чтобы перепроверить боевые расписания и изначальную позицию кораблей в сценариях. Изначально я также изучил сценарий «Леандр» *Leandr* против «Генеро» *Genereux* из игры *Close Action*, который хорошо подходил к другим выбранным сценариям. Марк также содействовал в исследованиях по сценарию Сент-Винсент.

War Galley Ричарда Берга (GMT Games, 1999): Одна из моих любимых игр на все времена. Этот дизайн подтвердил, что очень большие морские сражения могут быть смоделированы через управляемую, быструю по времени систему. Система командования в игре *Flying Colors* это прямой потомок этой игры.

Члены форума *Naval History During the Age of Line Tactics* также сыграли важную роль в доработке этой игры, оказывая содействие в составлении боевых расписаний. Сайт форума www.voy.com/3975/.

Я бы также хотел поблагодарить многочисленных фанатов эпохи парусников на сайте Consimworld.com, которые обеспечили большое количество отзывов и помогли доработать систему *Flying Colors* до ее нынешнего состояния.

18.0 Сценарии

Далее следуют различные сценарии (или игры внутри игры), которые могут быть сыграны, используя фишки включенные в набор игры «Развешивающиеся флаги».

Следующие детали включены в каждый сценарий:

Исходные данные: Исторические подробности, относящиеся к разыгрываемому сражению.

Ходы: Продолжительность сценария. После того, как указанное число ходов сыграно, подсчитайте победные очки, чтобы определить победителя.

«Дерзость»: Модификатор «дерзости» для каждой национальности, вовлеченной в сражение. Эти значения используются, чтобы определять различные модификаторы, используемые в ходе игры.

Ветер: Изначальное направление ветра. Поместите маркер ветра на «розу ветров» так, чтобы его стрелочка была направлена на цифру направления. Если используется конфигурация карт, которая включает две или более «розы ветров», сориентированных в разных направлениях, используйте «розу ветров» на карте с идентификационной буквой, расположенной ближе к началу алфавита.

Конфигурация: Манера, в которой несколько листов карт располагаются, чтобы составить полную карту. Во время «сборки» карты короткая сторона будут слегка не совпадать, а длинные края будут соприкасаться без захождения друг на друга. Когда два длинных края соприкасаются вплотную, не пронумерованные половинки гексагонов считаются частью соответствующей пронумерованной половины гексагона на прилегающей карте.

Отмели: Список тех отмелей, которые используются, и их модификаторов для проверки возможности посадки на мель. Постановка на якорь может быть использована только в сценариях, где используются отмели.

Фишки: Корабли и командиры, принимающие участие в игре, или отмеченные как подкрепления. Для каждого корабля отмечена карта, на которой он начинает, и его гексагоны кормы/носа, для больших кораблей, или единственный номер гексагона и направление, для меньших кораблей. Для батарей указана карта и гексагон расположения, наряду с указанием «ранга/рейтинга повреждений».

Примечание разработчика: Из-за ограничений, накладываемых набором фишек, нам пришлось использовать некоторые корабли в нескольких сценариях. В этих случаях название настоящего корабля указано в описании сценария, со следующим за ним названием замещающего его корабля (того, который Вы будете на самом деле использовать) в скобках. Я надеюсь обеспечить Вас этими «пропущенными» кораблями в будущем «расширении» этой игры или в номерах журнала «С3i».

18.1 Создайте свой собственный сценарий

Если Вам хочется опробовать что-то несколько отличное, или Вам хочется создать сценарий для использования в Вашем турнире, Вы можете использовать значения «покупки» кораблей, чтобы создавать сбалансированные флоты. Сначала определите число очков, которое необходимо потратить каждому игроку (от 75 до 100 очков обеспечит умеренный размер флотов). При покупке флотов корабли и командиры стоят свое значение победных очков в очках «покупки». Флот должен начать хотя бы с одним командиром. Используйте одну карту для меньших сценариев, две для сценариев средних и три для больших сценариев.

Как только флоты куплены и стороны определены («А» или «В»), то игрок «В» развертывает свой флот неподалеку от центра карты в удобном ему построении. Затем игрок «А» выбирает сторону карты, откуда его флот вступит на нее в построении. После того, как эти шаги выполнены, бросьте кубик, чтобы определить направление ветра.

Ходы: 15 (больше или меньше, по желанию).

Дерзость: После того, как флоты созданы, каждый игрок должен бросить кубик и прибавить к броску число не потраченных очков «покупки». Игрок с более высоким результатом получает одно очко дерзости. Равные броски означают равную дерзость.

Северный край: Выбирается по желанию.

Ветер: Бросьте кубик. При результатах в диапазоне «1-6», поместите маркер ветра так, чтобы он указывал в данном направлении. При результатах в диапазоне «7-0», бросьте снова.

Отмели: Выбираются по желанию.

Сторона «А»: Сторона с дерзостью. Автоматически обладает инициативой в первый ход.

Сторона «В»: Сторона без дерзости.

18.2 Турнирная игра

Игрокам может захотеться использовать «Развешивающиеся флаги» в турнирной игре. Все исторические сценарии имеют присущий им сдвиг в пользу той или иной стороны в форме рейтинга дерзости. Сторона с более высокой дерзостью, скорее всего, выиграет большее число раз. Это из-за дизайна, но это не интересно в турнирной игре! Для тех, кто хочет играть в «Развешивающиеся флаги» в соревновательном духе, предлагаются следующие варианты:

- Броски на выход из боя вступают в силу, как только вражеский корабль поврежден (в отличие от того, когда он потоплен, спустил флаг или захвачен). Это радикально укорачивает игру.
- Игроки должны тайно сделать ставку, в виде положительных модификаторов к броску кубика для броска на выход из боя, чтобы играть за сторону с более высокой дерзостью. Например, если один игрок ставит два очка, чтобы играть за исторически превосходящую сторону, другой игрок может прибавлять два (+2) к своим броскам кубика на выход из боя. При равных ставках, они должны быть сделаны снова, но не более, чем три раза. Если ставки по-прежнему равны в третий раз, бросьте кубик. Выбросивший больше, выигрывает торг за право играть за превосходящий флот.

18.3 Минорка

Ходы: 10

Дерзость: британцы – «1», французы – «0»

Направление ветра: «4»

Карты: АВ

Флагманы: британцы – «Рамильи» *Ramilles-b* французы – «Фудроян» *Foudroyant*

18.4 Мыс Генри

Ходы: 8

Дерзость: британцы – «0», французы – «1»

Направление ветра: «6» («ветрено»)

Карты: АВ

Флагманы: британцы «Ройал Оук» *Royal Oak* французы – «Нептун» *Neptune-b*

Специальные правила: Благодаря определенной отдаленности от берега и сильному ветру во время этого сражения, любой корабль, который ведет огонь «по ветру» уменьшает свою огневую мощь на два, вдобавок к другим модификаторам.

18.5 Virginia Capes

Ходы: 16

Дерзость: британцы – «0», французы – «2»

Направление ветра: «6»

Карты: АВС

Флагманы: британцы – «Лондон» *London* французы – «Вилль де Пари» *Villes de Paris*

18.6 Залив фрегатов (Сен-Китте)

Ходы: 24

Дерзость: французы – «0», британцы – «2»

Направление ветра: «4»

Карты: АВС

Флагманы: британцы – «Бедфорд» *Bedford* французы – «Вилль де Пари» *Villes de Paris*

Специальные правила: Все британские корабли начинают на якоре.

18.7 «Славное первое июня»

Исторические расстановки: Ниже приводятся исторические расстановки для каждого из трех дней этого сражения. Дерзость и направление ветра в начале каждого сражения одни и те же, но число ходов отмечено в каждой расстановке. Игроки могут выбрать для розыгрыша сражения отдельный день, или могут сыграть все трехдневное сражение, как это указано в расстановке кампании.

18.7.1 «Славное первое июня»

Расстановка на 28 мая

Ходы: 15

Дерзость: французы – «0», британцы – «1»

Направление ветра: «3»

Карты: АВС

Флагманы: «Куин Шарлотт» *Queen Charlotte* французы – «Монтань» *Montagne*

18.7.2 «Славное первое июня»

Расстановка на 29 мая

Ходы: Нет ограничения. Сражайтесь до тех пор, пока одна из сторон не выйдет из боя.

Дерзость: французы – «0», британцы – «1»

Направление ветра: «3»

Карты: АВС

Флагманы: британцы – «Куин Шарлотт» *Queen Charlotte* французы – «Монтань» *Montagne*

Замечания по сценарию:

1. Вы можете подумать: «Что же случилось с британской кораблем «Одейшес» *Audacios?*». Он был поврежден и покинул сражение после первого дня.
2. Погода не позволила сражению состояться 30 мая.

18.7.3 «Славное первое июня»

Расстановка на 1 июня

Ходы: Нет ограничения. Сражайтесь до тех пор, пока одна из сторон не выйдет из боя.

Дерзость: французы – «0», британцы – «1»

Направление ветра: «3»

Карты: АВС

Флагманы: британцы – «Куин Шарлотт» *Queen Charlotte* французы – «Монтань» *Montagne*

18.7.4 «Славное первое июня»

Расстановка полного сражения

Для настоящих мазохистов это сражение может быть разыграно как кампания трехдневного столкновения. Если оно разыгрывается подобным образом, расставляйте каждое столкновение согласно расстановке приведенной ниже.

Расстановки: Начните игру, как это указано в расстановке сценария 28 мая. После того, как первый сценарий завершен, удалите из игры все поврежденные, спустившие флаги или захваченные корабли. Они считаются потопленными в целях победы. Каждый игрок должен отметить уцелевшие корабли и тайно перечислить то, как они будут развернуты во время наступающего дня сражения. Французский игрок развертывает свои корабли в колонке гексагонов 49xx, между гексагоном 4910 на карте «А» и гексагоном 4934 на карте «С». Затем британский игрок развертывает свои корабли в колонке гексагонов 25xx между гексагоном 2510 на карте «А» и гексагоном 2534 на карте «С». Играйте второй сценарий до тех пор, пока одна из сторон не выйдет из боя. Этот выход из боя не считается автоматической победой, а просто заканчивает сражение во второй день. Как и в конце первого сценария, удалите все поврежденные корабли и отметьте, как уцелевшие корабли будут развернуты в начале третьего дня сражения. Каждый

игрок расставляет свои корабли, согласно ограничениям, используемым для развертывания во второй день. Сражение в третий день также идет до тех пор, пока одна из сторон не выходит из боя. Когда происходит выход из боя, кампания заканчивается, но это не считается автоматической победой. Вместо этого, сложите общее число победных очков набранных в течение всех трех дней. Игрок с большей суммой победных очков является победителем. Если сумма победных очков равна, то результат это французская победа.

Специальные правила

Подкрепления: В конце боя во второй день, французы получают четыре корабля: «Темерэр» *Temerair*, «Трен-эт-ун Мэй» *Tret-un-n Mai*, «Траян» *Trajan* и «Сан Парэйль» *Sans Pareil* и адмирала Ньелли *Nielly*. Они добавляются к французскому плану развертывания третьего дня сражения. Ньелли помещается на борт «Републикэн» *Republicain*, если он все еще доступен. Если нет, то он помещается на «Сан Парэйль» или любой другой корабль с числом орудий больше 80, который не получил ни одного «хита».

Боевые повреждения: Любые повреждения полученные судами во время боя сохраняются между сражениями. Например, если корабль заканчивает день сражения с двумя «хитами» такелажа и тремя «хитами» корпуса, то он начитает боя следующего дня с этими уже полученными повреждениями.

Погода: Условие ветра во время первых двух дней сражения считается «спокойным». Погода на третий день считается обычной.

18.8 Залив Audirne

Ходы: 20

Дерзость: британцы – «1», французы – «0»

Направление ветра: «б» («ветрено»)

Карта: А

Отмели: «D» (-1)

Флагманы: британцы – «Индефэтигебл» *Indefatigable*

Специальные правила:

1. «Друа де л'Ом» *Droits de l'Homme* начинает с шестью «хитами» корпуса, чтобы смоделировать эффекты бурного моря и ненормальных условий скученности на его борту (он перевозил солдат). Он всегда в командовании.

2. Корабли могут сцепляться, только если запутались снастями.

18.9 Мыс Сент-Винсент

Ходы: 20

Дерзость: британцы – «2», испанцы – «0»

Направление ветра: «5»

Карты: АВ

Флагманы: британцы – «Виктории» *Victory*, испанцы «Сантисима Тринидад» *Santisima Trinidad*

18.10 Кэмпердаун (Кампердуйн)

Ходы: 20

Дерзость: британцы – «2», голландцы – «0»

Карты: АВ

Отмели: «В» и «D» (-1)

Флагманы: «Венерабл» *Venerable*, голландцы – «...» *Vrijheid*

Специальные правила: Голландские корабли не должны бросать за посадку на мель, если двигаются в гексагон отмели.

18.11 Бек дю Раз

Ходы: 12

Дерзость: британцы – «1», французы – «0»

Направление ветра: – «5» («ветрено»)

Карты: А

Специальные правила: Оба корабля всегда в командовании. Британский капитан (Александр Худ) имеет качество командования «2». «Эркуюль» *Hercule* должен быть хотя бы в позиции могущей привести к спуску флага (маркер «Уязвим!» *Vulnerable*), чтобы британцы выиграли.

18.12 Нил

Ходы: 30

Дерзость: британцы – «2», французы – «0»

Направление ветра: «4»

Карты: АВС

Отмели: «А», «D» (-1), «В», «С», «Е» (-2)

Флагманы: британцы – «Вангард» *Vanguard*, французы – «Ориент» *Orient*

Специальные правила:

1. Все французские корабли начинают сценарий на якоре. Ни один не может двигаться или вести огонь до тех пока не освобожден от этого ограничения. В начале каждого хода бросьте кубик. Если результат меньше, чем текущий ход, то французский ход становится активным и может действовать и реагировать обычным образом. Если французскому флоту удастся стать активным, поместите Вильнева *Villeneuve* (2-4-1) на «Гилльом Телль» *Guillaume Tell* (который в момент определенной атаки не был готов к тому, чтобы прийти на помощь французской первой линии). Британцы, если желют, могут использовать постановку на якорь.

2. Британский игрок бросает кубик во время расстановки. Если результат в диапазоне «7-9», «Куллоден» *Culloden* начинает в гексагонах 4510-4510. В противном случае, он начинает, будучи севшим на мель в гексагонах 4205-4302 и не может двигаться на протяжении сценария.

18.13 Го́за де Кандия

Ходы: 20

Дерзость: британцы – «1», французы – «0»

Направление ветра: «3»

Карты: «А»

Специальные правила: Единственным способ победы французов является захват «Леандра» *Leander*. Любой другой результат это британская победа. «Леандр» не может затопить себя, чтобы вызвать британскую победу.

18.14 Эль Феррол

Ходы: 12

Дерзость: британцы – «1», испанцы – «0»

Направление ветра: «б»

Карта: А

Флагманы: британцы – «Ринаун» *Renown*, испанцы – «Сан Фернандо» *San Fernando*.

18.15 Копенгаген

Ходы: 24

Дерзость: британцы – «1», датчане – «0», датские батареи – «2»

Направление ветра: «1» (спокойно)

Карты: АВС

Отмели: «G», «H», «I» (-2)

Флагманы: британцы – «Лондон» *London*, датчане – «Даннеброг» *Dannebrog*

Специальные правила: Все датские корабли начинают на якоре и остаются в командовании, пока стоят на якоре. «...» *Jylland* и «...» *Valkyrien* не могут двигаться (у них не было мачт!) и действуют как плавучие батареи.

Не бросайте за изменение ветра. Направление ветра остается изначальным на протяжении сценария.

Если (когда) британцы проваливают проверку на выход из боя, все корабли в пределах 12 гексагонов от «Гайд Паркера» *Hyde Parker* удаляются, если только они не находятся в пределах радиуса командования Нельсона *Nelson* и Грейвса *Graves*. Начиная со следующего хода, определите соединения для Нельсона и Грейвса. Любые другие корабли, которые находятся вне командования, удаляются. Бросьте кубик за Нельсона и Грейвса и вычтите их соответствующие качества командования. Если результат выше, чем «пять», то это соединение удаляется. Если какое-либо из соединений не выходит из боя, то игра продолжается, используя оставшиеся британские соединения. Если оба, и Нельсон, и Грейвс, остаются, то Нельсон становится адмиралом флота, а «Элефант»

Elephant его флагманом. Любые корабли, которые были удалены, как часть это специального процесса выхода из боя, не считаются для победных очков, если только они не были повреждены. После этого первого выхода из боя, рассматривайте оставшийся британский флот, как если бы удаленных кораблей никогда не существовало (например, последующие британские броски на выход их боя не требуются до тех пор, пока хотя бы одно из оставшихся судов не будет потоплено, не спустит флаг или будет захвачено).

18.16 Альжесерасский залив

Ходы: 18

Дерзость: британцы – «0», французы – «2», испанские батареи – «3»

Направление ветра: «5»

Карты: С

Отмели: «D» (-1), «E», «F», «G» (автоматически)

Флагманы: британцы – «Цезарь» *Caesar*, французы «Формидабль» *Formidable*

Специальные правила:

1. Плохие условия ветра действуют на протяжении этого сценария. В начале каждого хода, бросьте кубик и вычитите число очков движения их движения каждого корабля: «0-2» (ничего); «3-6» (-1); «7-8» (-2); «9» (-3).
2. Французы начинают на якоре и должны оставаться в этом положении.
3. Французы автоматически получают инициативу в первый ход.

18.17 Гибралтарский пролив

Ходы: 24

Дерзость: британцы – «3», французы – «1», испанцы – «0»

Направление ветра: «2» («ветрено»)

Карты: АВ

Отмели: «D» (-1)

Флагманы: французы – «Формидабль» *Formidable*, испанцы – «Сабина» *Sabina*

Специальные правила

1. Условия свежего ветра действуют на протяжении этого сценария. Бросайте за изменение направления ветра в начале каждого хода, начиная со второго.
2. «Суперб» *Superb* всегда в командовании.
3. Бросайте один кубик за союзный франко-испанский флот, когда проводите проверку на выход из боя.
4. Британцы автоматически получают инициативу в первый ход.
5. Оба корабля, и «Реал Карлос» *Real Carlos* и «Сан Эрменгильдо» *San Hermenegildo* начинают в командовании и под британским контролем. В начале каждой фазы определения командования, бросьте кубик. Если результат меньше, чем текущий ход, то командование возвращается к франко-испанскому игроку. Пока же под британским командованием, эти два испанских корабля могут вести огонь только друг по другу, наступательно или оборонительно. Они также могут столкнуться друг с другом. Как только они запутались снастями, командование автоматически возвращается к франко-испанскому игроку. Британские подкрепления: В начале каждой Фазы определения командования бросьте кубик. Если результат меньше, чем текущий ход, то следующие корабли начинают ходить где-либо между гексагонами А1001 и А7001: «Одейшес» *Audacious*, «Венерабль» *Venerable*, «Спенсер» *Spencer*, «Цезарь» *Caesar* с *Saumarez* (3-5-3) (флагман). Эти корабли должны входит в построении (согласно 5.2) и все в командовании (даже если «Цезарю» не удастся войти на карту из-за используемого построения или условий ветра). Если «Суперб» был каким-либо образом был потоплен или захвачен до того, как подкрепления появляются, сценарий немедленно заканчивается франко-испанской победой.

18.18 Мыс Финнистерре

Ходы: 18

Дерзость: британцы – «2», французы – «1», испанцы – «0»

Направление ветра: «6» («спокойно»)

Флагманы: британцы – «Принс оф Уэллс» *Prince of Wales*, французы – «Букентаур» *Bucentaur*

Специальные правила: Из-за тумана вычитайте два (-2) из окончательного значения огневой мощи.

18.19 Трафальгар

Ходы: 16

Дерзость: британцы – «2», французы – «1», испанцы – «0»

Направление ветра: «6» («спокойно»)

Карты: АВС

Флагманы: британцы – «Виктори» *Victory*, французы Вильнев *Villeneuve*

Специальные правила: Когда проводите проверку на выход из боя, бросайте отдельно за французский и испанский флота, но используйте их суммированные числа, чтобы определить модификаторы к броску кубика. Каждый флот может выйти из боя по отдельности. Если ода из сторон выходит из боя, удалите ее корабли из игры.

18.20 Мыс Ортугал

Ходы: 12

Дерзость: британцы – «3», французы – «1»

Направление ветра: «6»

Карта: А

Флагманы: британцы – «Цезарь» *Caesar*, французы – «Формидабль» *Formidable*