

SAILS of GLORY

NAPOLEONIC WARS



ARES

Sails of Glory str. 2

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3	REGUŁY STANDARD	22	REGUŁY OPCJONALNE	34	REGUŁY DLA 1. GRACZA	48
ZAWARTOŚĆ	4	ROZSTAWIENIE	22	PLANOWANIE	34	Automatyczny ruch.....	48
REGUŁY PODSTAW	6	TURA GRY	22	☼Niech ludzie się napiją.....	34	Walka i akcje.....	48
Liczba graczy i okrętów.....	6	PLANOWANIE	22	☼Braki w wyszkoleniu.....	34	Baterie nadbrzeżne w grze dla 1. gracza.....	50
ROZSTAWIENIE	7	Czas reakcji.....	22	RUCH	35	SCENARIUSZE	50
TURA GRY	9	Skreć.....	24	☼Zaczeplenie.....	35	GOTOWE SCENARIUSZE	50
PLANOWANIE	9	RUCH	24	WALKA	35	OPRACOWYWANIE NOWYCH	
Okręty i wiatr.....	9	Kolizja pomiędzy sojusznicznymi okrętami.....	25	☼Ciągły ogień.....	35	SCENARIUSZY	50
Planowanie manewrów.....	10	WALKA	25	☼Pierwsza salwa z baterii.....	36	ZAUWAŻONO WROGA!	51
RUCH	10	Salwa wzdłuż kilu.....	25	☼Wymuszone celowanie.....	36	NA PŁYTKICH WODACH	52
Ruch z użyciem zwykłej karty manewru.....	10	Atak amunicją specjalną.....	26	☼☼Podwójne kule.....	36	FORSOWANIE BLOKADY	53
Ruch z użyciem karty kąta martwego.....	11	PRZELADUNEK	27	☼☼☼Celowanie wysoko.....	37	PRZECIW PLACÓWCE	54
Opuszczanie pola gry.....	12	REGUŁY ZAAWANSOW	28	ABORDAŻ	37	ZAOPATRZENIE NADCIĄGA	56
Nachodzenie podstawek podczas ruchu.....	12	ROZSTAWIENIE	28	☼/☼☼Abordaż na podst. i stand. zasad... 37		STRZELANIE DO KACZEK	57
WALKA	14	TURA GRY	28	☼☼☼Abordaż podczas używania		(SCENARIUSZ DLA 1. GRACZA)	
Ogień artylerii.....	14	PLANOWANIE	29	reguł zaawansowanych.....	39	PODSUMOWANIE ŻETONÓW	
Ogień z muszkietów.....	17	TURA GRY	28	Abordaż i zaczeplenie.....	40	I ZNACZNIKÓW	58
Obrażenia.....	18	PLANOWANIE	29	INNE REGUŁY	40	ROZSZERZANIE GRY	60
Poddanie okrętu.....	18	Planowanie akcji załogi.....	29	☼Okręt flagowy.....	40	WSPIERAJĄCY	61
PRZELADUNEK	20	Zwinięte żagle.....	29	☼☼☼Zatonięcie okrętu.....	40		
WYGRANIE GRY	20	FAZA AKCJI	29	☼☼☼Roznoszenie się ognia.....	40		
PODSTAWOWY SCENARIUSZ		Akcje standardowe.....	29	☼Okręty poddane.....	41		
ZAUWAŻONO WROGA	21	Akcje walki.....	30	☼Zmienny kierunek wiatru.....	41		
		Akcje opóźniane.....	30	☼☼☼Zmienna siła wiatru.....	41		
		RUCH	32	ELEMENTY TERENU	43		
		Ustawienia żagli, a ruch.....	32	☼Rafy.....	43		
		WALKA	32	☼Mielizny.....	44		
		Specjalne obrażenia.....	32	☼Wyspy i wybrzeże.....	44		
				☼Baterie nadbrzeżne.....	46		

Sails of Glory str. 3

WSTĘP

Sails of Glory[®] jest systemem gry, który pozwala graczom na odtworzenie epickich bitew morskich Epoki Żagli. Reguły, które czytacie zostały zaprojektowane do odtworzenia taktycznych bitew morskich epoki Wojen Napoleońskich od końca XVIII do początku XIX wieku.

Na stole do gry będziecie żeglować i walczyć maszynowymi okrętami liniowymi i zwinnymi fregatami w epoce, gdy armie i floty francuskiego cesarza Napoleona I walczyły na morzach jak i polach Europy. Potężna Royal Navy Imperium Brytyjskiego stanęła przeciw Francuzom na morzach i oceanach w dramatycznych bitwach morskich jak Trafalgar, czy Bitwa o Nil.

Sails of Glory używa gotowych i pomalowanych miniatuerek okrętów i innowacyjnej mechaniki ruchu, inspirowanej przez wydawany przez nas system **Wings of Glory**.

Ten **zestaw startowy (Starter Set)** zawiera kompletną grę dla 2-4 graczy. Możesz bawić się nią przez wiele godzin, jak i rozwijać ją innymi produktami serii **Sails of Glory**.

W tym zestawie znajdują się 4 gotowe do gry modele statków. Dodatkowe miniatutki **Sails of Glory** można zakupić indywidualnie w **zestawach okrętów (Ship Pack)**, aby rozgrywać większe bitwy. Każdy zestaw składa się z nowej miniatutki, karty okrętu, specjalnej podstawki oraz talii manewrów dla danego okrętu, co pozwala na natychmiastowe użycie modelu w twojej grze.

Możesz także powiększyć swoją grę o używanie modułowych mat do gry lub elementów terenu i inne akcesoria. Odwiedź www.aresgames.eu dla kompletnej listy produktów **Sails of Glory**, które są obecnie dostępne.

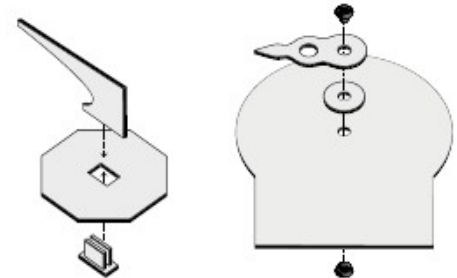
Sails of Glory jest szybką grą i łatwą do opanowania. Wprowadzające *reguły podstawowe* (strony 6-21) są prostym punktem startowym umożliwiającym rozpoczęcie gry zaraz po otwarciu pudełka.

Gdy już zapoznacie się z regułami podstawowymi lub gdy jesteście doświadczonym graczem, możecie użyć *reguł standardowych* (strony 22-27), które czynią grę większym wyzwaniem, gdyż gracze muszą planować swój ruch o jedną turę do przodu oraz dodając specjalne rodzaje amunicji.

Reguły zaawansowane (strony 28-33) zapewniają jeszcze większy poziom realizmu, zawierając reguły akcji załogi, specjalne obrażenia i jeszcze więcej.

W zależności od poziomu złożoności jaki preferujecie podczas gry, możecie użyć reguł opcjonalnych (strony 34-50) i rozegrać statkami różne scenariusze (strony 50-57).

Przed grą należy złożyć dwa wskaźniki kierunku wiatru i różę wiatrów.



Wskaźnik kierunku

róża wiatrów

Sails of Glory str. 4

ZAWARTOŚĆ

MINIATURKI I PODSTAWKI



Courageuse/Unité



Génereux/Aquilon



HMS Terpsichore/HMS Meleager



HMS Defence/HMS Vanguard

KARTY OKRĘTÓW I PODSTAWEK



ZNACZNIKI I ŻETONY



90 żetonów obrazów



210 znaczników i żetonów



10 elementów terenu (4 wyspy, 6 raf)

Sails of Glory str. 5

KART MANEWRÓW



Talia manewrów A (37 kart)



Talia manewrów B (29 kart)



Talia manewrów C (37 kart)



Talia manewrów (29 kart)

INNE ELEMENTY



Ekrany okrętów (4)



Wskaźnik żagli (4)



Róża wiatrów (1)



Wskaźnik siły wiatru (1)



Wskaźnik kierunku (2)



dzienniki okrętów (4)



Linijki (2)

Sails of Glory str. 6

REGUŁY PODSTAWOWE

W **Sails of Glory**[®] gracze kontrolują jeden lub więcej okrętów na morzu, walcząc z przeciwnikami w pojedynkach morskich lub próbując wykonać konkretne zadanie (jak sforsowanie blokady, atakowanie celów nabrzeżnych i tak dalej).

Zalecamy aby rozpocząć grę od pierwszego scenariusza (*Zauważono wroga!* Strona 21). To prosta gra, gdzie każdy z graczy stara się zmusić wrogi okręt do poddania. Zwycięzcą jest gracz (lub zespół graczy), który wyeliminuje okrętu przeciwnika, zanim sam będzie musiał poddać swój.

Kiedy zapoznacie się z mechaniką gry, możecie zarówno zagrać inny scenariusz, podany na końcu książeczki lub opracować własny scenariusz!

Liczba graczy i okrętów

Sails of Glory wymaga przynajmniej dwóch graczy, każdy kontrolujący jeden lub więcej okrętów.

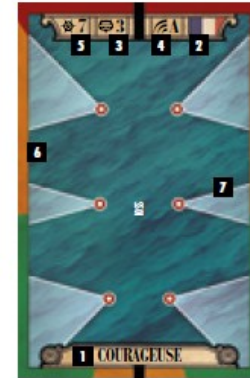
Instrukcja rozstawienia podana na następnej stronie zakłada, że będziecie grali w 2 osoby i każdy będzie kontrolował dwa okręty.

Każdy z graczy planuje manewry, akcje i umieszcza uszkodzenia oddzielnie dla każdego z kontrolowanych okrętów. Jeżeli gracie w więcej, niż dwóch graczy, podzielcie graczy równo, jeżeli to możliwe, na dwa zespoły. Ten zestaw pozwala na zagranie w grę do czterech graczy, ale łatwo można zagrać w większą ilość, jeżeli posiadać wystarczająco miejsca i kupisz dodatkowe **zestawy okrętów (Ship Pack)**.

OPIS KART OKRĘTU I PODSTAWEK

- 1 Nazwa okrętu
- 2 Narodowość
- 3 Ciężar (wielkość)
- 4 Talia manewrów
- 5 Skręt (zwrotność)
- 6 Kolorowy obwód (ustawienie statku)
- 7 Linie pola rażenia

- 8 Liczba dział
- 9 Liczba załogi
- 10 Klasa/typ



- 11 Wskazuje rok wodowania/zdobycia. Nawias określa dla którego roku odnoszą się aktualne statystyki.




Sails of Glory str. 7

ROZSTAWIENIE

Do gry **Sails of Glory** potrzeba płaskiej powierzchni o wymiarach przynajmniej 90x70cm (około 36x26"). Stół, dywan lub podłoga dobrze się nadają, o ile określone są krawędzie. Przed grą należy wybrać scenariusz, który będzie rozgrywany (patrz *Scenariusze*, strona 50). Postępując zgodnie z opisem, wybieramy i rozstawiamy wymagane okręty. Zalecamy użyć podczas pierwszej gry najprostszego scenariusza *Zauważono wroga!* (strona 21).

Dla każdego okrętu, który gracz kontroluje, należy włożyć odpowiednią **kartę podstawki** na podstawkę, przykryć ją

Część komponentów i reguł opcjonalnych używa się tylko podczas gry na regułach podstawowych, standardowych lub zaawansowanych. Jest to określone następującymi symbolami:

 Reguły podstawowe
 Reguły standardowe
 Reguły zaawansowane





przezroczystą szybką i nałożyć na wierzch model. Karty podstawki są dwustronne. Należy wybrać tą na której znajduje się nazwa używanego okrętu.

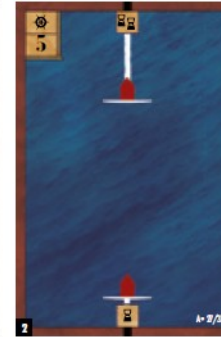
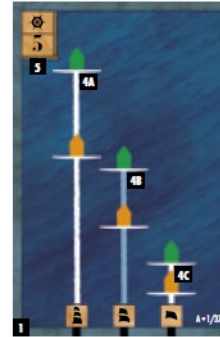
Gracz bierze też **dziennik okrętu**, odpowiednią **kartę okrętu** oraz zestaw **kart manewrów** odpowiadający literze zwrotności określonej na karcie statku. Oddzielamy

karty o niebieskim i czerwonym obramowaniu od kart z ciemno szarym obramowaniem. Karty o szarym obramowaniu są używane podczas gry, w której wykorzystuje się *reguły zaawansowane* (patrz, strona 28).

Położ dziennik okrętu w odpowiednim miejscu ekranu okrętu, a kartę okrętu obok, aby wskazywała, który okręt jest kontrolowany przez który z ekranów.

OPIS KART MANEWRÓW

- 1 Standardowa karta manewrów (niebieska otoczka)
- 2 Karta manewrów cofania przez wiatr (czerwona otoczka)
- 3 Karty manewrów przy złamanym maszcie (ciemno szara otoczka) 
- 4 Linie ruchu
 - 4A Przy pełnych żaglach 
 - 4B Przy żaglach bitewnych
 - 4C Przy reflowaniu 
- 5 Wartość skrętu 



Sails of Glory str. 8

Żetony obrazów należy podzielić na 5 grup w zależności od litery na rewersie. Używając reguł podstawowych będziemy korzystać tylko z żetonów **A, B i E**. Należy je położyć do 3 różnych pojemników lub pogrupować rewersem do góry na stole.

Żetony **C i D** należy odłożyć do pudełka. Są używane tylko podczas gry z użyciem *reguł standardowych* (strona 22) lub *reguł zaawansowanych* (strona 28).



Należy oddzielić żetony **strat załogi** od żetonów specjalnych obrazów. To jedyne żetony specjalnych obrazów używane w zasadach podstawowych.



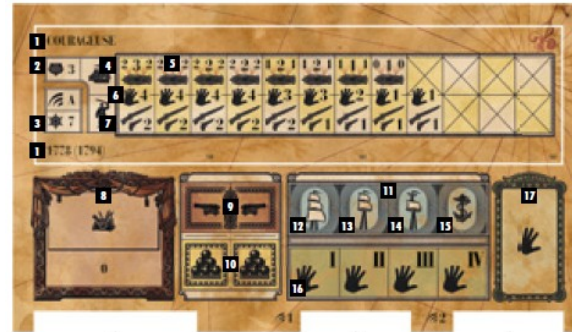
Dla każdego okrętu należy wiać dwa znaczniki kul armatnich spośród **żetonów amunicji**. Należy je położyć na **prawej i lewej baterii burtowej** na ekranie okrętów, awersem do dołu, wskazując, że działa na obu burtach są załadowane i gotowe do strzału.



W podstawowej wersji gry, wiatr zawsze wieje w prawo względem brytyjskiej strony stołu (patrz scenariusz *Zauważono Wroga!*, strona 21). Aby pokazać kierunek wiatru należy położyć **różę wiatrów** na polu gry, ze strzałką zgodnie z początkowym ustawieniem, skierowaną na prawo od Angielskiej Floty.

OPIS DZIENNIKA OKRĘTU I EKRANU OKRĘTU

- 1 Nazwa okrętu i rok
- 2 Ciężar (wielkość)
- 3 Skręt (zwrotność) [☼☼☼]
- 4 Górny rząd: Siła ognia artylerii/
tor obrazów okrętu
- 5 Siła artylerii: Stewa dziobowa,
Pełna burta, Stewa rufowa
- 6 Liczba akcji załogi [☼☼☼☼]
- 7 Dolny rząd: Siła ognia muszkietów
Tor obrazów załogi
- 8 Pole żetonów obrazów „0”/Specjalnych obrazów [☼☼☼☼]
- 9 Bateria burtowa (lewa/prawa)
- 10 Magazyn amunicji (lewa/prawa)
- 11 Ustawienie żagli [☼☼☼☼]
 - 12 Pełne
 - 13 Bitewne
 - 14 Refowanie
 - 15 Zwinięte
- 16 Planowane akcje [☼☼☼☼]
- 17 Nieużywane akcje [☼☼☼☼]



Karta okrętu

1-szy manewr

2-gi manewr

Sails of Glory str. 9

TURA GRY

Każda tura składa się z 4 faz:

- 1) Planowania
- 2) Ruchu
- 3) Walki
- 4) Przeładunku

Wszyscy gracze wykonują te akcje jednocześnie. Należy zakończyć jedną fazę przed przejściem do kolejnej. Po fazie przeładunku, zaczynamy nową turę od fazy planowania.

PLANOWANIE

Podczas fazy planowania wszyscy gracze wybierają karty manewrów, które użyją do poruszenia ich okrętów.

OKRĘT I WIATR

Zanim gracz zaplanuje ruch okrętu, ważne jest zrozumienie pozycji okrętu względem wiatru.

- **Czerwony:** Martwy kąt
- **Pomarańczowy:** Bajdewind
- **Zielony:** Baksztag
- **Pomarańczowy:** Forewind

Aby odczytać kierunek wiatru względem okrętu, gracz umieszcza **wskaźnik kierunku** obok okrętu, w tym samym kierunku, co strzałka róży wiatrów, skierowany do głównego masztu.

Czerwony: Martwy kąt



Pomarańczowy: Bajdewind



Zielony: Baksztag



Pomarańczowy: Forewind

Sails of Glory str. 10

Gracz sprawdza kolor na ramce wokół okrętu, przez który przechodzi wskaźnik kierunku. Kolor określa, czy okręt płynie **bajdewindem/forewindem** (pomarańczowy), **baksztagiem** (zielony), czy też jest w **martwym kącie** (czerwony).

PLANOWANIE MANEWRU

Gracz wybiera kartę manewru z **talii manewrów**, nie pokazując jej innym.

-Jeżeli okręt płynie bajdewindem, forewindem lub baksztagiem (pomarańczowy lub zielony), gracz wybiera dowolną kartę zwykłych manewrów (z niebieskim obramowaniem) jako zaplanowany ruch.



Zwykła karta

-Jeżeli statek jest w martwym kącie (czerwony), gracz może tylko wybrać kartę manewru z czerwoną otoczką jako planowany ruch.



Karta martwego kąta

Jeżeli wskaźnik przechodzi dokładnie pomiędzy dwoma kolorami, gracz zawsze wybiera lepszy (szybszy) kolor z dwóch:

-Jeżeli wskaźnik przechodzi przez czerwony i pomarańczowy, wybiera pomarańczowy

-Jeżeli wskaźnik przechodzi przez pomarańczowy i zielony, wybiera zielony.

Każdy z graczy kładzie kartę zakrytą w miejscu pierwszego manewru na odpowiednim ekranie okrętu. Wybrany manewr będzie wykonany w fazie ruchu w tej turze.

Zabronione są jakiegokolwiek pomiary (jak np. sprawdzanie zasięgu broni) przed planowaniem. Jedyny pomiar jakiegoś wolno dokonać, to sprawdzenie kierunku wiatru.



Ruch z użyciem zwykłej karty (pomarańczowy)

RUCH

Gdy wszyscy gracze zaplanują swoje manewry, odsłania się karty manewrów i jednocześnie porusza okręty. Aby poruszyć okręt, każdy z graczy bierze odpowiednią kartę manewru i kładzie ją na stole.

Aby wykonać ruch, każda podstawka okrętu ma dwa wskaźniki, które muszą się zgadzać z linią ruchu przed i po ruchu.

RUCH Z UŻYCIEM ZWYKŁEJ KARTY MANEWRU

Zwykła (niebieska otoczka) karta manewru jest umieszczana przed okrętem, tak aby czarna linia środkowej strzałki, pasowała do czarnej linii na przodzie okrętu i przylegała przodu do podstawki.

Sails of Glory str. 11

Ruch z użyciem zwykłej kart (zielony)



Zwykła karta manewru posiada 3 różne linie ruchu, reprezentujące ruch statku pod **pełnymi żaglami**, **bitewnymi żaglami** i **refowanymi żaglami**. Tylko niebieska linia (środkowa), reprezentująca ruch pod żaglami bitewnymi, jest używana w podstawowej grze.

Każda linia ruchu ma dwie strzałki ruchu na sobie – strzałkę pomarańczową ruchu używaną podczas płynięcia z baidewindem/forewindem i zieloną strzałkę używaną podczas płynięcia baksztgiem.

Aby ruszyć okręt gracz bierze podstawkę i porusza ją nad kartą manewru tak, aby czarna linia z tyłu podstawki nakładała się na jedną ze strzałek (zieloną lub pomarańczową), w zależności od kierunku wiatru. (Aby ułatwić ułożenie, czarna linia musi pasować do linii ruchu, a tylny kraniec podstawki musi przylegać do poziomej linii na strzałce ruchu pod odpowiednią strzałką).

Po ruchu karta manewru jest zabierana ze stołu i odkładana to talii manewrów.

RUCH Z KARTĄ MARTWEGO KĄTU (CZERWONA OTOCZKA)

Kiedy okręt jest w martwym kącie (wskaźnik kierunku wiatru przechodzi przez czerwoną część otoczki), gracz musi użyć karty ruchu z czerwoną otoczką. Każda karta czerwonego manewru ma dwie linie ruchu – jedną z jedną klepsydrą oraz jedną z dwoma.

Grając na podstawowych zasadach używa się tylko linii z dwiema klepsydrami. Karta manewru jest kładziona za okrętem, zamiast przed nim, co odzwierciedla znoszenie przez wiatr.



Ruch z użyciem czerwonej karty

Sails of Glory str. 12

Następnie gracz porusza okrętem nad kartą, aby podstawić tył podstawki nad strzałką, w ten sam sposób jak podczas zwykłej karty manewru. Po zakończeniu ruchu karta manewru jest zabierana ze stołu i odkładana to talii manewrów.

OPUSZCZANIE POŁA GRY

Jeżeli jakaś część podstawki statku opuści pole gry, okręt jest eliminowany z gry i traktowany jako poddany.

NACHODZENIE PODSTAWEK PODCZAS RUCHU

Jeżeli z powodu wybranych manewrów, dwa lub więcej okrętów mogłoby poruszyć się tak, że na końcu ruchu ich podstawki nachodzą na siebie, ruch nie jest wykonywany w zwykły sposób.

Wszystkie okręty biorące udział w nachodzeniu wracają na pierwotne pozycje lub zostawia się je tam, gdzie były na początku fazy. Ruch jednostek niezaangażowanych w nachodzenie wykonuje się normalnie, potem porusza się nachodzące jednostki zgodnie z następującymi regułami.

Notka: Może zdarzyć się wyjątkowa sytuacja, gdy dwa okręty płyną naprzeciw siebie. Jeżeli każdy może skończyć swój ruch w taki sposób, że na końcu ruchu obie podstawki

nie nachodzą na siebie, nie ma kolizji i ich ruch jest rozpatrywany normalnie (patrz: Obrazek)



Notka: Ciężar to liczba przy symbolu kadłuba zarówno na podstawce modelu, jak i w dzienniku.



1) OKREŚLANIE KOLEJNOŚCI RUCHU

Kiedy dochodzi do nakładania podstawek, okręty nie ruszają się jednocześnie. Nachodzące na siebie okręty poruszają się **jeden po drugim** zgodnie z następującymi zasadami:

1) Wybierz okręt z największym ciężarem spośród tych, które nachodzą na siebie. Ten okręt porusza się pierwszy.

- 2) Jeżeli dwa lub więcej ma ten sam ciężar, pierwszy poruszy się ten z kosztowniejszym wiatrem (pierwszy zielony, potem pomarańczowy, a ostatni czerwony).
- 3) Spośród okrętów o tym samym ciężarze i wietrze, kolejność ruchu jest określana losowo.
- 4) Po określeniu kolejności okręty porusza się kolejno, jeden po drugim

Sails of Glory str. 13

2) RUCH I ROZSTRZYGANIE KOLIZJI

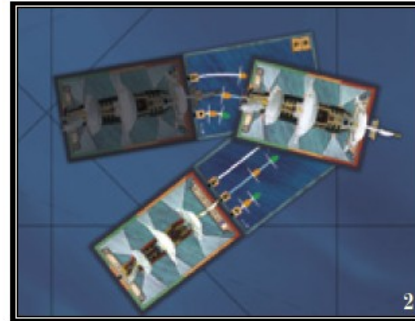
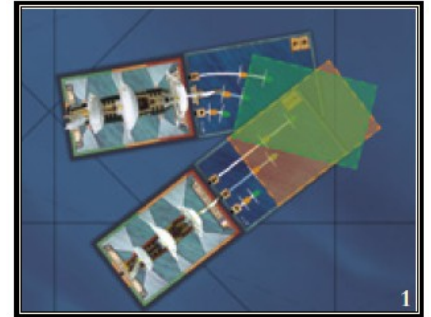
Podczas ruchu w kolejności wyznaczonej poprzednio, może być niemożliwe, aby okręt wykonał zwyczajnie kompletny ruch, gdyż inny okręt stoi na drodze. (Nie ma znaczenia, czy przeszkadzający okręt poruszył się, czy nie). W tym przypadku dochodzi do **kolizji**. Gracze muszą poruszyć okręty wzdłuż linii, tak daleko jak to tylko możliwe, stosując się do następujących zasad:

- 1) Należy położyć kartę manewru przed ruszającym się okrętem
- 2) Należy sprawdzić, czy jest możliwe położenie okrętu na karcie:
 - Jeżeli da się, należy poruszyć okręt po stole tak, aby *tylna* kreska podstawki poruszała się po linii ruchu na karcie
 - Jeżeli nie da się, należy poruszyć okręt po stole tak, aby *przednia* kreska podstawki poruszała się po linii na karcie ruchu.

Ruch kończy się, gdy podstawka poruszającego się okrętu dotknie podstawki innego okrętu. Potem przystępujemy do ruchu następnego okrętu uczestniczącego w kolizji, aż poruszą się wszystkie okręty.

ROZSTRZYGANIE KOLOZJI – PRZYKŁAD 1

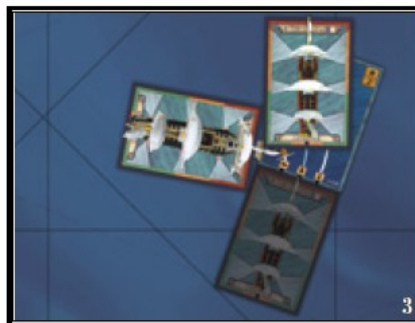
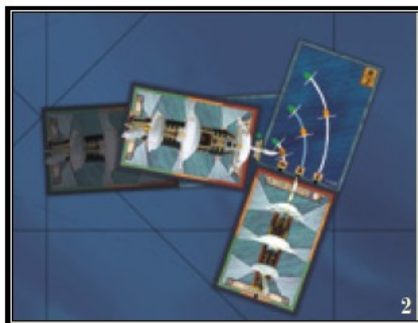
- 1) Dwa okręty po ruchu nachodziłyby na siebie
- 2) Okręt z największym ciężarem porusza się pierwszy, używając zwykłego manewru.
- 3) Drugi okręt porusza się tak, aby przednia strzałka poruszała się po strzałce ruchu, aż podstawka dotknie pierwszego okrętu, wtedy kończy ruch.



Sails of Glory str. 14

ROZSTRZYGANIE KOŁOZJI – PRZYKŁAD 1

- 1) Dwa okręty po ruchu nachodziłyby na siebie
- 2) Okręt z największym ciężarem porusza się pierwszy, używając zwykłego manewru.
- 3) Drugi okręt porusza się tak, aby tylna strzałka poruszała się po strzałce ruchu, aż podstawka dotknie pierwszego okrętu, wtedy kończy ruch.



WALKA

Po zakończeniu fazy ruchu, gracze sprawdzają, czy któryś z ich okrętów może zaatakować. Są dwa typy ataków: **artyleryjski** i **muszkietami**. Wszystkie ataki są rozstrzygane równocześnie, niezależnie od rodzaju ataku.

OGIEŃ ARTLERII

Okręt ma dwie baterie dział, jedną po każdej stronie, zwane **bateriami burtowymi**. Są one oznaczone dwoma polami na ekranie okrętu.



POLE RAŻENIA

Każda z dwóch baterii burtowych ma 3 różne **poła rażenia**, każde określone przez czerwoną kropkę i dwie białe linie ograniczające kolorowy kąt.

- 1) Kiedy jest dobre ustawienie pomiędzy okrętem i potencjalnym celem, centralne pole rażenia może być użyte. To oznacza, że okręt strzela do celu pełną salwą burtową, więc atak ma maksymalną siłę ognia (patrz *Siła ognia i zasięg*, strona 16).
- 2) Jeżeli ustawienie pomiędzy okrętem i celem nie jest najlepsze, ten może ciągle użyć dziobowego lub rufowego pola rażenia. Atak ma zmniejszoną siłę ognia, ponieważ tylko część dział może efektywnie ostrzelać cel.

Sails of Glory str. 15

OSTRZAŁ Z PEŁNEJ BURTY



Aby sprawdzić, czy cel może być ostrzelany, gracz bierze linijkę i po określeniu pola rażenia, kładzie jej koniec w czerwonym punkcie pola rażenia.

Jeżeli linijka może dotrzeć do jakiegokolwiek części podstawki celu, pozostając w polu rażenia, okręt może strzelać działami, korzystając z tego pola rażenia.

Notka: Czasami cel może być ostrzelany zarówno z głównego pola rażenia, jak i dziobowego/rufowego. W tym przypadku gracz może wybrać, którego pola rażenia użyć (w większości przypadków najbardziej opłacalne jest użycie centralnego pola rażenia).

OSTRZAŁ Z DZIÖBU



AMUNICJA

Okręt może strzelać baterii burtowej tylko, jeżeli działa na tej burcie są **załadowane**.



Na początku gry obie baterie burtowe są naładowane. Obrazuje to położenie żetonu amunicji, awerssem do dołu, na każdym polu baterii burtowych.

Po wystrzeleniu z baterii, gracz odwraca żeton amunicji awerssem do góry, jako przypomnienie, że amunicja została użyta.

OSTRZAŁ Z RUFY



Działa na tej burcie są teraz uznawane za **niezaładowane** i nie mogą strzelać ponownie do czasu załadunku (patrz *załadunek*).

WYBÓR CELU

Okręt może strzelać *raz* z każdej strony. Jeżeli działa na burcie mogą strzelać do więcej niż jednego celu (zarówno z głównego pola rażenia, jak i pozostałych), gracz musi wybrać *jeden* cel.

Jeżeli okręt ma cele po obu stronach, może zaatakować jeden cel z *każdej* burty strzelając z obu burt.

Sails of Glory str. 16

Strzelanie nigdy nie jest obowiązkowe. Gracz może zdecydować się nie strzelać do celu lub strzelić tylko z jednej burty, jeżeli obie mają cel w tej samej fazie.

LINIA WIDZENIA

Okręt nie może strzelić poprzez podstawkę innego okrętu, wrogiego lub sojuszniczego. Jeżeli niemożliwe jest osiągnięcie punktu celu nieprzecinając podstawki innego okrętu, linia widzenia jest zablokowana. Okręt może wybrać inne pole rażenia lub inny cel, jeżeli są dostępne.

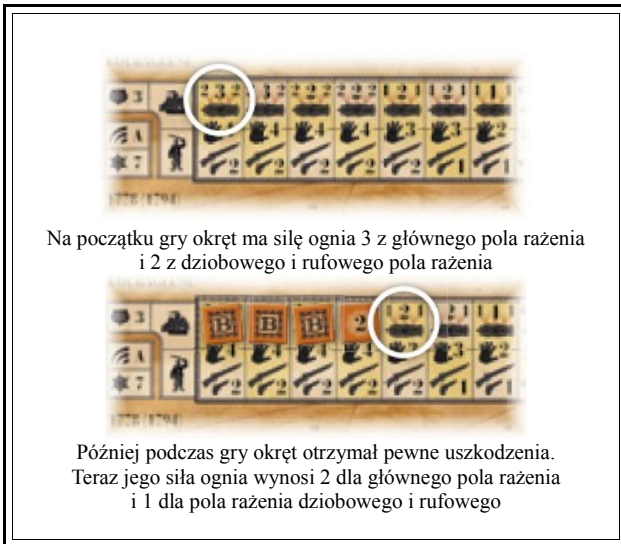
SIŁA OGNI I ZASIĘG

Gdy okręt strzela, gracz musi określić **siłę ognia** i **zasięg**. Siła ognia określa ile żetonów obrażeń pociągnie cel, a zasięg określa, jaki typ żetonów będzie losowany.

Siła ognia zależy od użytego pola rażenia i obrażeń, które otrzymał okręt. Ostrzał jest równoczesny, więc obrażenia otrzymane w tej turze nie modyfikują siły ognia.



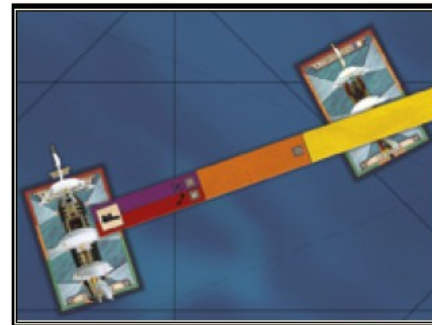
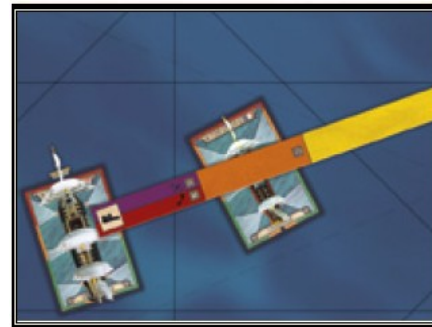
Najdalej położone na lewo w górnym rzędzie puste pole w dzienniku okrętu (z symbolem „okrętu”) wskazuje obecną siłę ognia okrętu. Są tam 3 liczby. Liczba w środku określa siłę ognia centralnego pola rażenia, liczba po lewej określa siłę ognia dziobu, a po prawej rufy.



Ważne: Jeżeli okręt może strzelić do celu więcej, niż jednym polem rażenia, używa się tylko siły ognia wybranego pola rażenia, nie sumy wszystkich.

Zasięg jest określany z użyciem linijki, mierząc od kropki do dowolnego miejsca podstawki celu:

ZASIĘG BLISKI CENTRALNEJ BATERII



ZASIĘG DALEKI CENTRALNEJ BATERII

Sails of Glory str. 17

- Jeżeli podstawka celu jest osiągnięta przez pierwszą połówkę linijki (określana przez czerwony/fioletowy lub pomarańczowy kolor), cel jest w **bliskim zasięgu** i otrzyma tyle żetonów obrażeń B, ile wynosi siła ognia atakującego.
- Jeżeli podstawka celu jest osiągnięta przez drugą połówkę linijki (określona przez żółty kolor), cel jest w **dalekim zasięgu** i otrzyma tyle żetonów obrażeń A, ile wynosi siła ognia atakującego.

Notka: Może dojść do sytuacji, gdy odległość zmierzona z jednego pola rażenia jest daleka, a z innego jest bliska. Należy pamiętać, że atakujący może wybrać, którego pola rażenia używa podczas ataku.

OGIEŃ Z MUSZKIETÓW

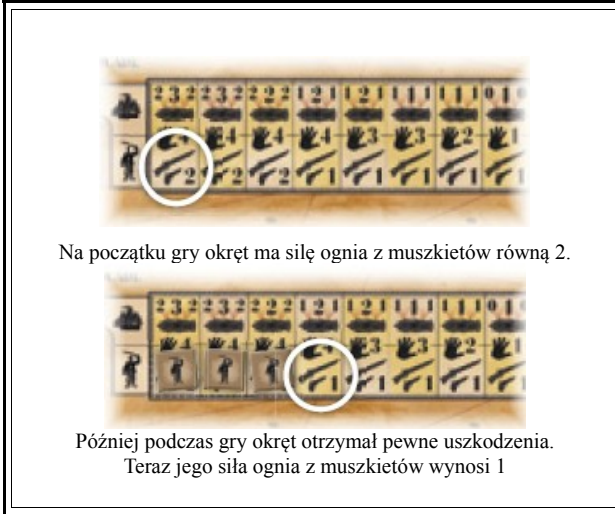
Jeżeli okręt znajduje się w odległości *szerokości* linijki lub bliżej (w dowolnym kierunku) od wrogiego okrętu, jest możliwy atak **ogniem z muszkietów**.

Ogień z muszkietów jest dodatkowym atakiem obok ognia artyleryjskiego i nie jest obowiązkowy. Okręt może zaatakować tylko 1 cel z muszkietów w każdej turze. Gracz może wybrać na cel ognia z muszkietów inny cel, niż cel ataku artyleryjskiego, jeżeli więcej celów jest w zasięgu.

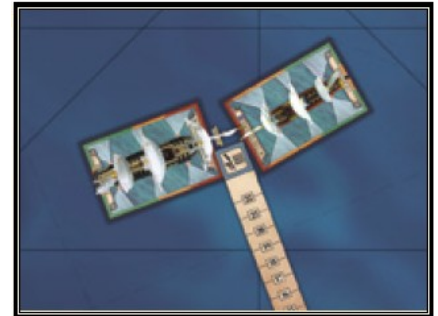
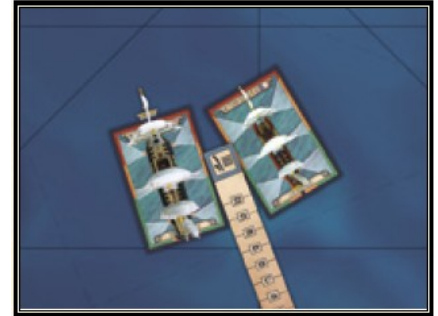


Siła ognia z muszkietów jest oznaczona na dolnym rzędzie pól dziennika okrętu (z symbolem załogi). Liczba w pustym polu najbardziej po lewej w tym rzędzie oznacza siłę ognia z muszkietów tego okrętu. Cel otrzyma tyle żetonów obrażeń E, ile wynosi ta liczba.

Ogień z muszkietów jest zawsze dostępny i nie wymaga przeładunku.



PRZYKŁADY DWÓCH OKRĘTÓW W ZASIĘGU MUSZKIETÓW







Sails of Glory str. 18

OBRAŻENIA

Kiedy okręt jest celem jednego lub kilku ataków, grający nim losuje żetony obrażeń (jak określono wcześniej) i pokazuje je przeciwnikom.

Gdy *wszystkie* ataki zostają rozstrzygnięte i *wszyscy* gracze wylosują żetony obrażeń dla okrętów, żetony są rozmieszczane na dzienniku okrętu każdego z uszkodzanych okrętów, zgodnie z następującymi zasadami:

-  Jeżeli żetonem jest „0” gracz kładzie go na odpowiednim miejscu ekranu okrętu (zamiast na górnym rządzie).
-  Wszystkie cyfry są kładzione na torze obrażeń okrętu (górny rząd pól z symbolem „okrętu”). Te żetony reprezentują obrażenia okrętu.
-  Jeżeli żeton ma symbol utraty załogi, jest kładziony na polu obrażeń załogi (dolny rząd pól, z symbolem „załogi”).
-  Jeżeli żeton ma zarówno cyfrę, jak i symbol załogi, jest kładziony na torze obrażeń okrętu, a gracz bierze znacznik specjalnych obrażeń z symbolem załogi i kładzie go na torze obrażeń załogi.

- Wszystkie inne symbole na żetonach obrażeń są ignorowane i traktowane jako żetony z samą cyfrą. Te specjalne obrażenia nie są używane podczas gry na regułach podstawowych.

Żetony są wykładane na niezapełnionych polach odpowiedniego toru zaczynając od lewej (patrz niżej).

OBRAŻENIA OKRĘTU

Żetony z cyframi reprezentują obrażenia okrętu i są umieszczane na torze obrażeń okrętu (górny rząd). Kiedy gracz umieszcza żetony z cyframi, zawsze zaczyna od najwyższych wartości na żetonach, **od najwyższych do najmniejszych**.

Każde pole na torze obrażeń okrętu może mieścić jeden lub więcej żetonów, aż suma ich wartości nie wyrówna lub przekroczy wartości ciężaru okrętu.

Kiedy suma wartości żetonów wyrówna lub przekroczy tą wartość, pole jest **pełne**. Obraca się żeton awersem do dołu, aby wskazać, że pole jest pełne i nie można do niego dokładać żetonów. Gracz musi teraz dokładać żetony do następnego pola po prawej.

Gdy pojedynczy żeton ma wartość większą lub równą ciężarowi okrętu, żeton jest kładziony bezpośrednio na najdalej wysunięte na lewo całkowicie puste pole.

To pole jest natychmiast uznawane za zapełnione i zaznaczamy to obracając żeton. Kolejne obrażenia mogą być dodawane do wcześniejszych niezapełnionych pól.



OBRAŻENIA ZAŁOGI

Obrażenia załogi są śledzone na torze obrażeń załogi (dolny rząd) w dzienniku okrętu. Kiedy żeton utraty załogi jest wyciągnięty, gracz musi położyć go na polu tego toru. Każde pole może pomieścić tylko jeden żeton.

Jeżeli gracz wylosuje żeton, który posiada zarówno cyfrę, jak i utratę załogi, gracz używa żetonu utraty załogi na torze obrażeń załogi, a żetonu z cyfrą na torze obrażeń okrętu.

PODDANIE OKRĘTU

Gdy w którejkolwiek chwili wszystkie pola na torze obrażeń okrętu lub załogi zostaną zakryte, okręt **poddaje się** i jest usuwany ze stołu gry.

Wszystkie żetony obrażeń z dziennika i ekranu okrętu, włączając „0” są znów mieszane z żetonami obrażeń danego typu. Należy pamiętać, że obrażenia są rozstrzygane równocześnie, więc okręt, który się poddaje ciągle może strzelić w fazie, podczas której zostaje wyeliminowany.

Sails of Glory str. 19

PRYZDZIELANIE OBRAŻEŃ - PRZYKŁAD

Courageuse (Ciężar 3) jest trafiony po raz pierwszy i otrzymuje siedem żetonów. W kolejnej turze okręt otrzymuje 6 żetonów obrażeń B: obrażeń B podczas tury. Po losowaniu okazuje się, że uzyskał:



- „0” są natychmiast kładzione w polu „0 obrażeń” na ekranie okrętu
- Dwa żetony utraty załogi są kładzione na torze obrażeń załogi. Siła ognia z muszkietów pozostaje jako 2, jak wskazuje 3 pole, pierwsze bez żetonu.
- Później przydzielane są obrażenia dla okrętu. Ponieważ ciężar wynosi 3, „6” idzie na pierwsze pole i zostaje obrócony wskazując, że pole jest wypełnione. „4” zajmuje 2 pole i również wypełnia to pole. „2” zajmuje trzecie pole. Siła ognia z artylerii wynosi teraz 2/2/2, jak wskazuje 4 pole, pierwsze bez żetonu.



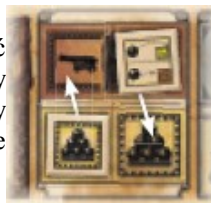
- „0” są natychmiast kładzione na polu „0 obrażeń” na ekranie okrętu.
- Dwa znaczniki strat załogi (wylosowany i specjalny, dobrany, gdyż wylosowano „2 z utratą załogi”), zajmują 3 i 4 pole toru obrażeń załogi. Siła ognia z muszkietów wynosi wciąż 2.
- Przydzielane są obrażenia dla okrętu. „3” będące równe ciężarowi, wypełnia 4 pole. „2” idzie do „2” na 3 polu (ciężar wynosi 3, więc jedna „2” nie wypełniła pola) i oba żetony są obracane, ponieważ pole jest wypełnione. Dwie „1” zajmują 5 pole i pozostają tam awerssem do góry, ponieważ pole nie jest wypełnione. Siła ognia z artylerii wynosi teraz 1/2/2, jak wskazuje 6 pole.



Sails of Glory str. 20

PRZELADUNEK

Działa każdej burty mogą być przeładowane tylko podczas tury następującej *po* turze w której strzeliły lub każdej następnej (bateria może strzelać w każdej innej turze).



Podczas fazy przeładunku gracz może przesunąć obrócony rewersem do góry żeton z magazynu amunicji odpowiedniej baterii do *pustego* pola baterii (czyli tego, które strzelało we *wcześniejszej* turze), zostawiając go obrócony. Ta amunicja może być użyta do otwarcia ognia z odpowiedniej baterii na tej burcie w *następnej* turze.

Później gracz musi przesunąć wszystkie odwrócone awersem do góry na polu baterii (czyli te, które wystrzelono w *tej* turze) do odpowiedniego pola magazynu amunicji, obracając żeton rewersem do góry. Ta amunicja może być przeładowana pod koniec następnej tury.

Notka: Podczas tury statek może przeładować działa na obu burtach, jeżeli obie były rozładowane na początku tury.

Przykład:

a) Podczas tury 1 HMS Defence strzela z prawej burty. Żeton amunicji jest obracany na polu baterii.



b) Podczas tury przeładunku na koniec tury 1, żeton jest przenoszony do pola magazynu amunicji i obracany.



c) Podczas tury 2, w fazie przeładunku żeton jest przenoszony z pola magazynu amunicji, do pola baterii.



d) W fazie walki tury 3 okręt może znów wystrzelić z prawej baterii.

WYGRANIE GRY

Warunki zwycięstwa określone są przez scenariusz, który wybrano do gry.

Poznałeś teraz podstawowe zasady **Sails of Glory**. Polecamy rozegranie pierwszego scenariusza (*Zauważono Wroga!*, strona 21) przynajmniej 1 raz przed przejściem do reguł standardowych. Jeżeli chcesz, możesz dodać trochę *reguł opcjonalnych* (strona 34) aby gra była bardziej szczegółowa i realistyczna.

Sails of Glory str. 21

PODSAWOWY SCENARIUSZ – ZAUWAŻONO WROGA!

DWIE MAŁE FLOTY ATAKUJĄ SIĘ NA OTWARYM MORZU

 FRANCUSKA KRAWĘDŹ



 BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 2-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej.

Powierzchnia gry: Długość 90cm (ok. 36"), szerokość 90cm (ok. 36") lub jedna mata do gry.

Gracz(e) Francuski: Courageuse i Généreux, pół długości linijki od francuskiej krawędzi.

Gracz(e) Brytyjski: HMS Terpsichore i HMS Defence, pół długości linijki od brytyjskiej krawędzi.

Warunki zwycięstwa: Zwycięża strona, której okręty pozostaną na plansz, gdy wszystkie wrogie okręty opuszczą obszar gry lub poddadzą się.

Sails of Glory str. 22

REGUŁY STANDARDOWE

Gdy gracze zapoznają się z regułami podstawowymi, zasady tego rozdziału mogą zostać dodane, aby gra była bardziej szczegółowa i wymagająca. Niniejsze reguły są zestawem, co oznacza, że są dodawane razem.

Reguły standardowe wprowadzają **czas reakcji**, **skręty**, specjalne rodzaje **amunicji** i dodatkowe reguły **nachodzenia**.

Poprzednie zasady, które nie zostają zmienione, są dalej stosowane podczas gry na zasadach standardowych.

ROZSTAWIENIE

Podczas gry na zasadach standardowych, gracze mogą wybierać różne typy amunicji do załadowania: **kule**, **kule łańcuchowe** i **kartacze** (podwójne kule są używane tylko z regułą opcjonalną *Podwójny strzał*, strona 36).



kule armatnie



kule łańcuchowe



kartacze

Dla każdego okrętu gracz bierze dwa żetony każdego rodzaju amunicji i kładzie po jednym zakrytym żetonie tego typu w każdym z magazynów amunicji.

Następnie każdy z graczy przesuwają jeden z żetonów do baterii burtowych na ekranie gry, nie zdradzając, który żeton przesunął. Typ amunicji jest dowolny spośród posiadanych i może różnić się między burtami.

Na koniec każdy z graczy wybiera i kładzie jedną kartę manewru o niebieskiej otoczce na pierwszym miejscu ekranu okrętu. To manewr, który okręt wykona podczas pierwszej tury.

TURA GRY PLANOWANIE

Podczas gry na regułach standardowych, gracze muszą planować swoje manewry z wyprzedzeniem (reguła *Czas reakcji*, patrz poniżej) i zwracać uwagę na zwrotność okrętów (reguła *skręt*, strona 24).

CZAS REAKCJI

Gra zaczyna się z zaplanowaną kartą manewru.

Podczas fazy planowania każdej tury (włączając pierwszą), gracze sekretnie wybierają nieużywaną kartę z niebieską otoczką z talii manewrów dla każdego okrętu. Ta karta jest manewrem, który okręt wykona podczas *następnej* tury, po manewrze, który został już zaplanowany.

Każdy z graczy kładzie wybraną kartę, koszulką do góry, na drugim miejscu odpowiedniego ekranu okrętu.

Manewr w pierwszym miejscu będzie wykonany w *tej* turze, a karta na drugim miejscu, którą właśnie położono, będzie użyta w *następnej* turze.

Sails of Glory str. 23

PRZYKŁAD PLANOWANIA I RUCHU



1) Jedna karta manewru została zaplanowana w poprzedniej turze



2) Planujemy drugi manewr i kładziemy go na drugim miejscu ekranu



3) Odslaniamy zaplanowaną turę wcześniej kartę



4) Kładziemy obecną kartę manewru



5) Wykonujemy ruch zgodnie z kartą




6) Druga karta manewru staje się pierwszą kartą podczas następnej tury

Sails of Glory str. 24

Gracze *nie* mogą sprawdzać kierunku wiatru przed wybraniem karty manewru. Sprawdzanie kierunku będzie następowało dopiero w fazie ruchu.

SKRĘT

Każdy okręt ma wartość **skreću** (zwrotności), określoną jako liczba obok symbolu koła sterowego  na podstawie, karcie okrętu i dzienniku.

Każda karta manewru ma także wartość skreću w górnym rogu, obok ikonki koła sterowego.

Podczas fazy planowania gracz nie może wybrać karty manewru, którego wartość skreću różni się od poprzedniej karty manewru o więcej, niż wartość skreću okrętu.



Przykład:

Généreux ma wartość skreću 5. Jeżeli ostatnio zaplanowana karta miała wartość 2, następna karta może mieć wartość od 2 (najniższa w talii) do 7. Niemożliwe jest zagranie karty 8, ponieważ różnica wynosi 6 (8-2), więcej, niż wartość skreću.

Jeżeli ujawniony zostanie niedozwolony manewr, należy do zastąpić kartą prostego ruchu (z wartością skreću 5 i prostymi liniami ruchu).



RUCH

Gdy wszyscy gracze zaplanują manewry, odsłaniają karty manewrów z pierwszego miejsca (wybrane w poprzedniej turze) i ruszają swoje okręty.

Każdy z graczy sprawdza kierunek wiatru dla swojego okrętu (patrz strona 9).

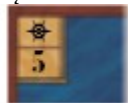
- Jeżeli okręt płynie **baksztagiem, forewindem** lub **bajdewindem (pomarańczowy lub zielony)**, manewr jest wykonywany normalnie, tj. tak samo jak na regułach podstawowych.
- Jeżeli okręt jest w **martwym kącie (czerwony)**, odsłonięty manewr musi być zastąpiony kartą manewru z czerwoną otoczką. Gracz musi wybrać kartę z czerwoną otoczką o odpowiedniej wartości skreću względem zamienianej karty: 4 lub mniej, dokładnie 5, 6 lub więcej.

Przykład:

Wybrano kartę manewru o wartości 7. Jest zamieniana na kartę z czerwoną otoczką o wartości „6 lub więcej”.



4 lub mniej



dokładnie 5



6 lub więcej

- **W pierwszej turze podczas której okręt jest w martwym kącie**, wykorzystuje się do ruchu okrętu linię oznaczoną jedną klepsydrą. Ruch jest wykonywany tak samo jak zwykle karty manewry, kładąc kartę przed okrętem.
- **Jeżeli okręt jest w martwym kącie przez dwie lub więcej rund pod rząd**, wykorzystuje się do ruchu okrętu linię oznaczoną dwiema klepsydrami. W tym przypadku kartę ruchu kładzie się za podstawką okrętu, przedstawiając cofanie przez wiatr (tak samo jak w regułach podstawowych).

Gdy ruch z użyciem czerwonej karty zostanie zakończony, pozostawiamy kartę odsłoniętą na wierzchu talii manewrów, aby przypominała, że okręt był w martwym kącie w tej turze.

Po zakończeniu ruchu zasłonięta karta z drugiej pozycji zostaje przeniesiona na 1 pozycję.

Sails of Glory str. 25

OKRĘT W MARTWYM KĄCIE 1 TURE, UŻYWA STRZAŁKI Z 1 KLEPSYDRĄ



KOLIZJA POMIĘDZY SOJUSZNICZYMI OKRĘTAMI

Jeżeli dochodzi do kolizji (patrz *Nachodzenie podczas ruchu*, strona 12) pomiędzy sojuszniczymi okrętami (na przykład dwoma francuskimi okrętami), uczestniczące w niej okręty otrzymują obrażenia.

Każdy okręt otrzymuje żetony obrażeń B w liczbie równej sumie ciężaru wszystkich pozostałych okrętów nachodzących na niego.

WALKA SALWA WZDŁUŻ KILU

Salwa wzdłuż kilu jest atakiem, który przecina całą długość okrętu, zamiast trafiać w bardziej chronione burty.

Atakująca gracz musi prześledzić linię widzenia z kropki centralnej baterii do głównego masztu celu.

Jeżeli linia przejdzie przez krótszą krawędź podstawki celu, okręt może wystrzelić salwę wzdłuż kilu z głównej baterii – salwę burtową, która przecina pokład celu na całej długości, zadając dodatkowe obrażenia.

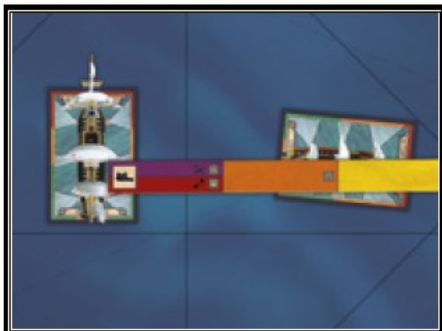
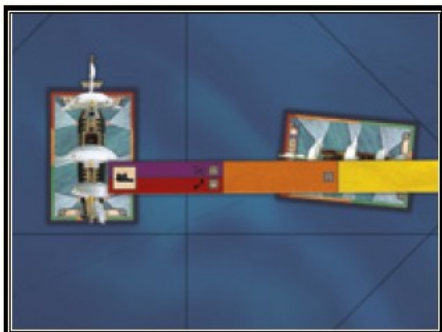
Jeżeli strzał przechodzi przez **przednią krawędź** podstawki, cel otrzymuje jeden dodatkowy żeton obrażeń na każde trzy (zaokrąglane do góry) żetony, które powinien otrzymać.

OKRĘT W MARTWYM KĄCIE 2 TURE, UŻYWA STRZAŁKI Z 2 KLEPSYDRAM



Sails of Glory str. 26

SALWA WZDŁUŻ KILU OD DZIUBU



SALWA WZDŁUŻ KILU OD RUFY

-Jeżeli strzał przechodzi przez **tylną krawędź** podstawki, cel otrzymuje jeden dodatkowy żeton obrażeń na każde dwa (zaokrąglane do góry) żetony, które powinien otrzymać (ponieważ rufa jest najbardziej wrażliwą częścią okrętu).

Przykład:

HMS Defence jest trafiony przez salwę wzdłuż kilu od dziobu przez Couraguese (Siła ognia 3) na dalekim zasięgu. Normalnie HMS Defence powinien pociągnąć 3 żetony obrażeń A. Jednak salwa wzdłuż kilu zadaje 1 dodatkowy żeton obrażeń, zwiększając liczbę żetonów do 4. Podobnie salwa od rufy zadalaby 2 dodatkowe żetony obrażeń (3 dzielone na 2, zaokrąglone w górę), zadając łącznie 5 żetonów obrażeń.

Salwa wzdłuż kilu od dziobu HMS Defence od Génereux (siła ognia 7) zada 3 dodatkowe obrażenia (7 dzielone na 3, zaokrąglone w górę), zadając 10 żetonów obrażeń, a taka salwa od rufy zadalaby 4 dodatkowe żetony obrażeń (7 dzielone na 2, zaokrąglone w górę), zadając łącznie 11 żetonów obrażeń.

ATAK SPECJALNĄ AMUNICJĄ

Trzy różne rodzaje amunicji są używane podczas gry na standardowych regułach. Typ załadowanej amunicji jest odslaniany, gdy okręt strzela salwą.



Kule armatnie są „zwykłą” amunicją. Kula ma większy zasięg i zwykle zadaje więcej obrażeń kadłubowi, niż załodze lub żaglom.

Jak opisano w podstawowych regułach, jeżeli podstawka celu jest osiągalna przez pierwszą połowę linijki, cel jest w **bliskim** zasięgu i otrzymuje tak dużo żetonów obrażeń B, jile wynosi siła ognia atakującego okrętu. Jeżeli podstawka celu jest osiągalna przez drugą połowę linijki, cel jest w dalekim zasięgu i otrzymuje tak dużo żetonów obrażeń A, ile wynosi siła ognia atakującego okrętu.



Kula łańcuchowa jest specjalnym rodzajem amunicji, składającym się z kul połączonych łańcuchem, które kręcą się po wystrzeleniu. Kule

łańcuchowe mają krótszy zasięg, niż kule armatnie i służą do zadawania obrażeń pokładowi, masztom i żaglom celu. Kiedy strzela się kulami łańcuchowymi, a podstawka jest osiągalna przez czerwoną/pomarańczową część linijki (oznaczoną C/D), cel otrzymuje tyle żetonów obrażeń C, ile wskazuje siła ognia atakującego okrętu. Poza tym zasięgiem, cel nie zostaje trafiony i nie otrzymuje obrażeń.

Sails of Glory str. 27



Kartacze są masą małych kulek i kawałków metalu, które rozpraszają się, aby zadać jak najwięcej obrażeń załodze, zamiast kadłubowi okrętu. Mają krótszy zasięg niż kule armatnie i wywołują mniejsze obrażenia kadłubowi okrętu. Kiedy strzela się kartaczami a podstawka jest osiągnięta przez czerwoną/pomarańczową część linijki (oznaczoną C/D), cel otrzymuje tyle żetonów obrażeń D, ile wskazuje siła ognia atakującego okrętu. Poza tym zasięgiem, cel nie zostaje trafiony i nie otrzymuje obrażeń.

Kiedy okręt strzeli salwą burtową, pozostawia się użyty żeton amunicji odwrócony awersem do góry na polu baterii, do następnej fazy przeładunku (kiedy zostanie przeniesiony do magazynu amunicji).

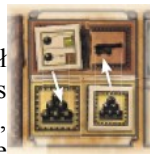
PRZEŁADUNEK

Przeładunek jest podobny do reguł podstawowych, za wyjątkiem, że podczas załadunku baterii, gracz musi zdecydować, czy chce załadować kule armatnie, kule łańcuchowe, czy kartacze.

Podczas fazy przeładunku, każdy z graczy potajemnie wybiera jeden z zasłoniętych żetonów amunicji z magazynu amunicji i przenosi go do odpowiedniego *pustego* pola odpowiedniej baterii (czyli tej, którą wystrzelono w *poprzedniej* turze), nie odsłaniając go przed innymi. Ten rodzaj amunicji może zostać użyty do strzału z danej baterii w następnej turze.

Później gracze muszą przenieść wszystkie odsłonięte żetony z pola baterii (czyli tego, z którego strzelono w *tej* turze) to pola magazynu amunicji, obracając go rewersem do góry. Ta bateria może zostać przeładowana na koniec *następnej* tury tym samym rodzajem amunicji lub innym.

Kiedy amunicja jest załadowana, nie może być zmieniona. Jest dozwolone wystrzelenie pocisków nawet, jeżeli nie ma celu w zasięgu, aby opróżnić działa i aby później można było je załadować innym rodzajem amunicji w późniejszych kolejkach.



Przykład:

Na początku gry gracz Brytyjski sekretnie wybiera załadowane żetony amunicji na jego okręt.

Podczas walki w turze 1, HMS Defence strzela baterią z prawej burty. Żeton jest odwracany i pokazany, że to kule armatnie. Podczas fazy przeładunku na koniec tury 1, żeton jest przenoszony do magazynu amunicji i obracany rewersem do góry.

Podczas tury 2, w fazie przeładunku, gracz brytyjski decyduje, że chce załadować kartacze, gdyż okręty przeciwnika są blisko. Sekretnie wybiera żeton kartaczy i przenosi go z pola magazynu amunicji do pola baterii. Działa są gotowe do strzału od tury 3 włącznie, nowym typem amunicji.

Poznałeś standardowe zasady **Sails of Glory**.
Polecamy rozegranie przynajmniej jednego scenariusza na tych zasadach przed przystąpieniem do nauki reguł zaawansowanych.

Sails of Glory str. 28

REGUŁY ZAAWANSOWANE

Gdy gracze zapoznają się z regułami standardowymi, mogą chcieć dodać grze realizmu przez wprowadzenie reguł z tego rozdziału.

Reguły zaawansowane wprowadzają **akcje zalogi**, **specjalne obrażenia** i inne efekty.

Wszystkie wcześniejsze zasady, które nie zostają zmienione są stosowane podczas gry na zasadach zaawansowanych.

ROZSTAWIENIE



Oprócz elementów przedstawionych we wcześniejszych rozdziałach, każdy z graczy bierze pełen zestaw **żetonów akcji** dla każdego okrętu i kładzie je na **polu nieużywanych akcji** na ekranie okrętu.



Przeladowanie lewej baterii



Przeladowanie prawej baterii



Atak z lewej baterii



Atak z prawej baterii



Ogień z muskietów



Rozwijanie żagli



Zwijanie żagli



Pompowanie wody



Gaszenie ognia

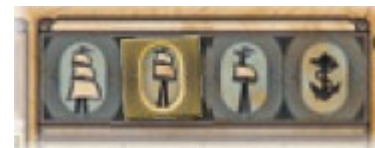


Naprawa uszkodzeń

3 pozostałe żetony akcji (Abordaż, Pusty i Grog) są używane tylko podczas gry z odpowiednimi regułami opcjonalnymi.



Dodatkowo każdy gracz bierze **żeton wskaźnika żagli** i kładzie go na wybranej pozycji na ekranie okrętu: **pełne żagle**, **żagle bojowe** lub **refowanie**.



Na tym przykładzie wskaźnik żagli wskazuje na to, że okręt płynie na żaglach bitewnych

TURA GRY

Podczas gry na regułach zaawansowanych tura gry jest rozszerzana o nową fazę, **fazę akcji**:

- 1) Faza planowania
- 2) Faza akcji
- 3) Faza ruchu
- 4) Faza walki
- 5) Faza przeladunku

Sails of Glory str. 29

PLANOWANIE



Podczas gry na zaawansowanych regułach, faza planowania zostaje zmodyfikowana o planowanie **akcji załogi** oraz możliwość **zwinienia żagli** na okręcie.

PLANOWANIE AKCJI ZAŁOGI

Dziennik każdego okrętu pokazuje **liczbę akcji załogi** dla każdego okrętu. Jest to cyfra obok symbolu dłoni.

Oprócz wyboru manewru, gracz z kładzie na polu planowanych akcji tyle zakrytych żetonów ile chce, nie przekraczając liczby akcji dla okrętu.

Gdy okręt zostanie uszkodzony, używa się najdalej wysuniętego na lewo symbolu, niezakrytego zarówno przez tor obrażeń okrętu, jak i załogi.

ZWINIĘTE ŻAGLE

Dla okrętu ze zwinionymi żaglami (patrz *ruch*, strona 32) nie planuje się nowych kart manewrów.

FAZA AKCJI

Gdy wszyscy gracze zaplanują już manewry i akcje, odsłaniane są zaplanowane akcje i można rozstrzygnąć ich efekt zgodnie z poniższym opisem. Rozstrzygnięcie akcji jest dobrowolne, o ile nie napisano inaczej.

Jeżeli niedozwolona akcja została zaplanowana (atak z niezaladowanych dział, gaszenie ognia, którego nie ma, itd.), akcja nie ma żadnego efektu, a żeton akcji wraca do puli nieużytych akcji i będzie można go użyć w następnej turze.

AKCJE STANDARDOWE

Te akcje mają efekt podczas fazy akcji, natychmiast po ich odsłonięciu, po czym wracają do puli nieużywanych akcji.



Rozwijanie żagli. Ta akcja modyfikuje ustawienia żagli, zwiększając prędkość okrętu. Jeżeli okręt miał zwinione żagle, te stają się żaglami reflowanymi, żagle reflowane stają się żaglami bitewnymi, a żagle bitewne stają się pełnymi żaglami. Jeżeli okręt płynie pod pełnymi żaglami, akcja nie ma żadnego efektu. Gracz zmienia ustawienie żagli, przesuwając wskaźnik żagli w lewo.



Zwijanie żagli. Ta akcja modyfikuje ustawienia żagli, zmniejszając prędkość okrętu. Jeżeli okręt miał pełne żagle, te stają się żaglami bitewnymi, żagle bitewne są reflowane, a reflowane stają się zwinione. Jeżeli okręt ma zwinione żagle, akcja nie ma żadnego efektu. Gracz zmienia ustawienie żagli, przesuwając wskaźnik żagli w prawo.

PRZYKŁAD PLANOWANIA AKCJI



Okręt ma zajęte 3 pola uszkodzeń okrętu i 4 pola utraconej załogi. Liczba akcji jest obniżona do 3.



Gracz wybiera do 3 akcji i umieszcza je zakryte na ekranie okrętu



Pompowanie wody. Jeżeli okręt posiada żeton obrażeń z przeciekami na torze obrażeń (patrz *obrażenia specjalne*, strona 33), gracz usuwa 1 z nich. Jeżeli pole zajmowane przez znacznik nie jest najbardziej wysuniętym polem na prawo zajmowanym przez przynajmniej 1 żeton obrażeń, przesuwamy żetony po prawej na lewo, aby nie pozostawić pustego pola.

Sails of Glory str. 30

PRZYKŁAD POMPOWANIA WODY



1) Fregata otrzymała zwykłe obrażenia, pożar i przeciek



2) Podczas akcji pompowania, żeton przecieku jest usuwany



3) Pozostałe żetony obrażeń z prawej są przesuwane na lewo, aby nie pozostawić pustego pola obrażeń.

AKCJE WALKI

Te akcje są wykonywane podczas fazy walki podczas tury, w której zostały odsłonięte.



Atak z lewej (lub prawej) baterii:

Gracz może zaplanować tę akcję tylko, jeżeli odpowiednia bateria jest załadowana. Gdy ta akcja została zaplanowana, okręt może strzelić raz z odpowiedniej baterii zgodnie z normalnymi zasadami (patrz strona 14). Atak nie jest obowiązkowy, nawet jeżeli zaplanowano akcję. Po wystrzeleniu z baterii, gracz obraca żeton amunicji awersem do góry, aby przypominał, że amunicja została wystrzelona. Gracz na koniec fazy walki zwraca żeton ataku do puli niewykorzystanych akcji, nawet jeżeli jego okręt nie wystrzelił z baterii.



Ogień z muskietów: Gdy ta akcja jest zaplanowana, okręt może zaatakować raz z muskietów, stosując się do normalnych zasad (patrz strona 17). Strzelanie z muskietów *nie* jest obowiązkowe. Gracz na koniec fazy walki zwraca żeton ataku do puli niewykorzystanych akcji, nawet jeżeli jego okręt nie wystrzelił z muskietów.

AKCJE PRZEŁADUNKU

Te akcje mają efekt podczas fazy przeładunku tury, w której zostały odsłonięte.



Przeładunek prawej (lub lewej)

baterii: Gracz może wybrać tę akcję tylko, jeżeli pole baterii jest puste.

Kiedy akcja jest zaplanowana, gracz może przesunąć jeden wybrany żeton amunicji (zakryty) z pola magazynu amunicji do pola baterii. Gracz zwraca żeton do puli nieużytych akcji na koniec fazy przeładunku.

AKCJE OPÓŹNIANE

Te akcje, gdy zostaną odsłonięte są pozostawiane na polu akcji planowanych do czasu fazy akcji w następnej turze. Akcja jest liczona jako zaplanowana na następną turę, więc gracz ma mniejszą liczbę akcji w następnej turze, niż wskazywana przez dziennik okrętu.



Gaszenie ognia:

Jeżeli na pokładzie jest pożar (patrz *specjalne obrażenia*, strona 32), gracz pozostawia ten żeton odwrócony na polu planowanych akcji do czasu fazy akcji następnej rundy. Podczas fazy akcji następnej rundy, akcja jest rozpatrywana. Żeton akcji jest przenoszony do pola specjalnych obrażeń, aby wskazać, że akcja ma miejsce. Akcja jest zakończona na *koniec* tury. Żeton akcji i jeden żeton pożaru z pola specjalnych obrażeń są usuwane – ogień został ugaszony i akcja jest znów dostępna. Żeton obrażeń od pożaru na torze obrażeń nie jest usuwany.

Sails of Glory str. 31

Jeżeli okręt posiada więcej niż 1 żeton pożaru, akcja usuwa tylko 1 z nich. Gracz musi zaplanować kolejne akcje do ugaszenia pozostałych pożarów.

Przykład:

Podczas 3 tury, HMS Defence zostaje trafiony i wylosowano żeton pożaru na pokładzie. Żeton pożaru jest kładziony na polu specjalnych obrażeń.

-W fazie planowania 4 tury, gracz brytyjski planuje akcję gaszenie ognia. W fazie akcji żeton jest odwracany i pozostawiany odsłonięty. Okręt otrzymuje obrażenia od ognia w tej turze.

-Podczas fazy akcji 5 tury żeton akcji gaszenie ognia jest przenoszony do pola specjalnych obrażeń. Okręt wciąż otrzymuje obrażenia od ognia w tej turze.

-Na koniec 5 tury, ogień zostaje ugaszony. Zarówno żeton akcji, jak i żeton pożaru są usuwane z pola specjalnych obrażeń.



Naprawa uszkodzeń: Gracz zostawia ten żeton odwrócony na polu planowanych akcji do czasu fazy akcji następnej rundy. Podczas fazy akcji następnej rundy, akcja jest rozpatrywana.

Wtedy gracz decyduje czy:

- **naprawia uszkodzenia okrętu**
- **tamuje przeciek**
- **naprawia uszkodzony ster**
- **naprawia złamany masz**

Naprawianie uszkodzeń okrętu

Gracz natychmiast przenosi wszystkie żetony z 1 pola toru obrażeń do pola „0 obrażeń” na ekranie okrętu. Jeżeli pole to nie było ostatnie, przesuwa się żetony na lewo, aby nie było pustego miejsca na torze uszkodzeń. Gracz nie może usunąć żetonu ognia i wody tą akcją.

Notka: Jakikolwiek specjalne obrażenia powodowane przez usunięte uszkodzenia dalej działają jak wcześniej.

Tamowanie przecieku

Jeżeli okręt ma przeciek, gracz może zdecydować się na zatamowanie jej: Przenosi żeton naprawy do pola specjalnych obrażeń. Akcja jest kończona na *koniec* tury. Żeton akcji i jeden żeton przecieku są usuwane z pola obrażeń specjalnych i akcja staje się znów dostępna. Woda z toru obrażeń nie jest usuwana.

Naprawa uszkodzonego steru

Jeżeli okręt ma uszkodzony ster, gracz może zdecydować się na jego naprawę. Akcja jest kończona na *koniec* tury. Żeton akcji i jeden żeton uszkodzonego steru są usuwane z pola obrażeń specjalnych i akcja staje się znów dostępna.

Naprawa złamanego masztu

Jeżeli okręt ma złamany masz, gracz może zdecydować się na jego naprawę. Akcja jest kończona na *koniec* tury. Żeton akcji i żeton jeden złamanego masztu są usuwane z pola obrażeń specjalnych i akcja staje się znów dostępna.

PRZYKŁAD NAPRAWY USZKODZEŃ



1) Fregata ma zajęte 4 pola obrażeń w tym pożar i przeciek



2) Gracz usuwa żetony z pełnego pola (nie może usunąć pożaru)



3) Pozostałe żetony obrażeń z prawej są przesuwane na lewo, aby nie pozostawić pustego pola obrażeń.

Sails of Glory str. 32

Limity naprawy

Podczas gry, okręt może użyć żetonu naprawy uszkodzeń do naprawy tyłu przecieków i uszkodzonych sterów, ile chce. Jednak uszkodzenia okrętu i złamany maszt mogą być naprawiane tylko 1 raz na grę. Usunięte żetony obrażeń lub złamanego masztu muszą zostać pozostawione w polu „0 obrażeń”, aby przypominały, że akcja została już użyta do tego celu.

RUCH

USTAWIENIE ŻAGLI, A RUCH

Podczas gry na zaawansowanych regułach każdy okręt może mieć różne ustawienie żagli, które obrazuje wskaźnik żagli na ekranie okrętu: **pełne żagle**, **żagle bitewne**, **refowanie** lub **zwinione żagle**.

Gdy karta z niebieskim obramowaniem jest używana, użyta linia manewru zależy od ustawień żagli.

Notka: Kiedy używana jest karta manewru z czerwoną lub ciemno szarą otoczką, ustawienia żagli nie wpływają na ruch okrętu.

ZWINIĘTE ŻAGLE

Kiedy okręt ma zwinione żagle, nie planuje się więcej kart manewrów. Wcześniej zaplanowane karty manewru są rozgrywane, używając ruchu w martwym kącie, a potem okręt zatrzymuje się.

Później, jeżeli okręt użyje akcji rozwijania żagli, żagle zostaną zmienione na refowane.

Począwszy od fazy planowania *następnej* tury, okręt może planować ponownie karty manewrów, jeden na turę. Gdy obie karty manewrów zostaną zaplanowane, okręt znów zaczyna się normalnie ruszać.

Jeżeli okręt ma tylko jeden przygotowany manewr, gdy zmienia żagle z refowanych do zwijanych (ponieważ zmieniał je w sekwencji zwinione->refowane->zwinione), karta manewru nie jest wykonywana i wraca do talii manewrów.

WALKA

Podczas gry na zaawansowanych regułach, faza walki jest zmodyfikowana przez potrzebę planowania i używania akcji załogi do strzelania z burt i muszkietów oraz przez wprowadzenie specjalnych efektów obrażeń.

SPECJALNE OBRAŻENIA

Część żetonów obrażeń posiada, zamiast lub oprócz liczby, symbol określający zadawane atakowanemu okrętowi **specjalne obrażenia**.



Żetony z tym symbolem oznaczają, że trafienie zadaje **straty w załodze** celowi. Jak w podstawowych regułach, kiedy żeton utraty załogi jest wylosowany, kładziony jest na torze strat załogi, po 1 na pole. Jeżeli gracz wyciągnie żeton, który posiada zarówno symbol, jak i cyfrę, musi użyć znacznika strat załogi, aby śledzić straty załogi, a żeton z cyfrą kładzie na torze obrażeń okrętu, zgodnie z normalnymi zasadami.



Sails of Glory str. 33



Żeton z tym symbolem oznacza, że wybuch **pożar na pokładzie**. Gracz musi umieścić znacznik pożaru w polu specjalnych obrażeń, aby przypominał o pożarze na pokładzie. Na *początku* każdej tury, przed fazą planowania, okręt bierze znacznik obrażeń od ognia za każdy znacznik pożaru w polu specjalnych obrażeń, i umieszcza go na torze obrażeń okrętu. Pole jest traktowane jako pełne i żaden dodatkowy znacznik nie może być tam dodany. Pożar na pokładzie kończy się, kiedy zostanie ugaszony (patrz *akcje specjalne, Gaszenie ognia*, strona 30).



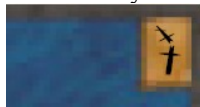
Znacznik z tym symbolem oznacza, że trafienie spowodowało **przeciek** kadłuba. Gracz musi umieścić znacznik przecieku w polu specjalnych obrażeń, aby przypominał o przecieku kadłuba. Na *początku* każdej tury, przed fazą planowania, okręt bierze znacznik zalewania za każdy znacznik przecieku w specjalnych obrażeń, i umieszcza go na torze obrażeń okrętu. Pole jest traktowane jako pełne i żaden dodatkowy znacznik nie może być tam dodany. Przeciek kończy się, kiedy zostanie zatamowany (patrz *akcje specjalne, naprawa uszkodzeń*, strona 31). Akcja pompowania wody (patrz strona 29) jest przeciwnością przecieku, ale nie naprawia go.



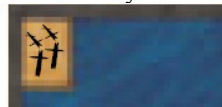
Znacznik z tym symbolem oznacza, że trafienie **złamało jeden z masztów okrętu**. Począwszy od następnej tury okręt może planować tylko manewry o ciemno szarej otoczce z symbolem jednego lub dwóch złamanych masztów. Wcześniej zaplanowane manewry są rozgrywane normalnie.

W zależności od kierunku okrętu, używa się odpowiedniej strzałki (pomarańczowej lub zielonej). Jeżeli okręt jest w martwym kącie, zamienia się ją na losowo wybraną kartę z czerwonym obramowaniem.

Gdy drugi masz zostanie złamany, można planować tylko karty manewru z symbolem dwóch złamanych masztów.



Jeden maszt złamany



Dwa maszty złamane

Gdy trzeci masz zostanie złamany, okręt poddaje się.

Maszty mogą być naprawiane użyciem akcji *naprawa uszkodzeń* (patrz strona 31) raz na grę.



Żetony z tym symbolem oznaczają, że trafienie **uszkadza żagle**. Gracz kładzie żeton uszkodzonych żagli w polu specjalnych obrażeń, aby o tym przypominał. Pierwsze uszkodzenie nie ma żadnego efektu.

Kiedy okręt otrzyma 2-gi żeton uszkodzonych żagli, nie może dłużej używać pełnych żagli. Jeżeli płynie na pełnych żaglach, te są natychmiast zmieniane na żagle bojowe.

Kiedy okręt otrzyma 4-ty żeton uszkodzenia żagli, okręt może używać tylko refowania. Jeżeli płynie na żaglach bitewnych, te natychmiast zmieniamy na refowanie.

Kiedy okręt otrzyma 6-ty żeton uszkodzenia żagli, okręt jest traktowany jako posiadający złamany masz (patrz wyżej), który nie może zostać naprawiony.

Dalsze obrażenia tego typu nie mają żadnego dodatkowego efektu.



Żeton z tym symbolem oznacza, że trafienie **uszkodziło ster**. Gracz musi położyć znacznik uszkodzenia steru w polu specjalnych obrażeń.

Wartość skrętu okrętu jest zmniejszona o 1.

Dalsze obrażenia tego typu są traktowane jako złamany masz: Gracz musi położyć żeton złamanego masztu w polu specjalnych obrażeń okrętu za każde uszkodzenie steru ponad pierwsze.

Notka: Należy pamiętać, że wybrany manewr jest uzależniony o wartości skrętu i gracz musi sprawdzić, czy manewr jest dozwolony w chwili *odslaniania go*, więc manewr, który był dozwolony przed uszkodzeniem steru, może stać się zabronionym podczas odslaniania, a manewr, który był zabroniony w chwili planowania, może stać się dozwolonym, jeżeli w międzyczasie, ster zostanie naprawiony.



Sails of Glory str. 34

REGUŁY OPCJONALNE

Ten rozdział zawiera reguły, które zwiększają szczegółowość gry. Gracze powinni ustalić na które opcjonalne reguły się zgadzają, przed rozpoczęciem gry.

Jeżeli gracze z użyciem reguł podstawowych, możecie wybrać tylko reguły oznaczone {☼}. Jeżeli gracze z użyciem reguł standardowych, możecie użyć opcjonalnych reguł oznaczonych {☼☼}. Podczas gry na zaawansowanych regułach można także użyć opcji oznaczonych {☼☼☼}. Takie same znaki są używane, gdy efekty są różne w zależności od używanych reguł.

Niektóre reguły opcjonalne wymagają, aby gracze losowo określili, czy wydarzenie będzie miało miejsce. W takim przypadku losowany jest jeden żeton obrażeń E jako wynik losowania.

Jeżeli żeton ma znacznik utraty załogi, wydarzenia zdarza się (żeton nie zadaje żadnych obrażeń).

Jeżeli żeton ma „0” wydarzenie nie następuje.

W obu przypadkach żeton wraca do puli nieużywanych żetonów obrażeń E

PLANOWANIE

☼ NIECH LUDZIE SIĘ NAPIJĄ!



Podczas okresu historycznego opisanego w grze, wydawanie alkoholu, aby podnieść morale załogi było częstą praktyką. Aby to odwzorować, każdy okręt otrzymuje żeton **grogu**. Ta akcja może być użyta tylko raz na grę podczas fazy planowania i tylko, jeżeli w odległości połowy miarki od okrętu nie ma wroga. Kiedy zostaje użyty, gracz przenosi jeden żeton utraty załogi z toru strat załogi do pola obrażeń „0”.

{☼☼☼} Podczas gry na zaawansowanych regułach, żeton grogu jest planowany i używany jak zwykła akcja. Jej efekt aplikuje się natychmiast po odsłonięciu. Akcja może być użyta tylko jeden raz na grę.

☼ BRAKI W WYSZKOLENIU

Załoga może posiadać różne poziomy wyszkolenie, jak podano w scenariuszu lub jak wybrali gracze. Jeżeli ta reguła jest stosowana w scenariuszu, jeden lub więcej okrętów może być obsadzone przez niedoszkoloną załogę.

Podczas gry na podstawowych i standardowych regułach gracze mogą używać tylko *niewyszkolonych kanonierów*.

Podczas gry na regułach zaawansowanych, gracze mogą używać *niewyszkolonych kanonierów*, *niewyszkolonych marynarzy*, albo obu.

NIEWYSZKOLENI KANONIERZY

Niewyszkoleni kanonierzy potrzebują dodatkowej tury, aby załadować baterie.

Podczas fazy przeładunku po wystrzeleniu z burty, żeton jest przenoszony do magazynu amunicji, ale nie jest odwracany, aby zaznaczyć brak wyszkolenia.

Podczas fazy przeładunku w następnej turze, żeton amunicji jest obracany w magazynie. Działa są ciągle przeładowywane.

{☼☼} Podczas gry na regułach standardowych, nie można załadować obróconych żetonów amunicji, dopóki jest w nim nieobrócony żeton amunicji.

W kolejnej fazie przeładunku (drugiej po strzelaniu), gracz może normalnie załadować baterie amunicją z magazynu.

Sails of Glory str. 35

Jeżeli stosowana jest zasada *ciągły ogień*, losowane żetony są trzecią częścią normalnej wartości (zaokrąglane w dół), zamiast połowy.

{ 🚩🚩🚩 } Podczas gry na zaawansowanych regułach, ignoruje się powyższą procedurę. Używa się normalnej procedury przeładunku, z wyjątkiem, że przeładowanie baterii jest **akcją opóźnianą**. Kiedy żeton przeładunku jest odkryty, gracz zostawia go odkrytego w polu akcji planowanych do fazy akcji w następnej turze. Podczas fazy akcji w następnej turze, przenosi się żeton akcji do odpowiedniego pola magazynu amunicji. Podczas fazy przeładunku, bateria może zostać przeładowana, a żeton akcji wraca do puli nieużywanych akcji.

🚩🚩🚩 NIEWYSZKOLENI MARYNARZE

Niewyszkoleni marynarze nie wykonują rozkazów tak dobrze, jak doświadczeni marynarze i może nie udać im się wykonać jednej z wcześniej zaplanowanych akcji.

Przed odkrywaniem akcji zaplanowanych dla okrętu, gracz wybiera jeden losowy żeton spośród zaplanowanych (nie włączając akcji opóźnianych z poprzedniej tury). Gracz później miesza ten żeton z pustym i losowo wyciąga jeden z nich.

Jeżeli wyciągnięto żeton akcji, akcja jest wykonywana normalnie. Jeżeli wylosowano pusty żeton, akcja nie jest wykonywana i wraca do puli nieużywanych akcji.

RUCH

🚩 ZACZEPIENIE

Gdy dwa okręty są na bliskim dystansie, jest możliwe, że ich reje i liny zaczepią się, utrudniając ruch.

Zaczepienie i rozczępienie jest rozstrzygane na początku fazy planowania, zanim wybrane zostaną manewry.

Jeżeli podstawki dwóch okrętów się stykają, gracze losują żeton obrażeń E. Jeżeli na żetonie jest symbol utraty załogi, okręty **zaczepiły się**. Jeżeli żetonem jest „0” nic się nie dzieje.

Należy położyć znacznik zaczepienia między dwoma modelami okrętów, aby przypominał o zaczepieniu.

Te dwa okręty nie mogą ruszyć się do czasu ich **rozczepienia**.

{ 🚩 } Podczas gry na podstawowych regułach, okręty nie planują manewrów do czasu, aż okręty się rozczępią.

{ 🚩🚩/🚩🚩🚩 } Podczas gry na regułach standardowych i zaawansowanych, odrzuca się kartę manewru zaplanowaną dla każdego z okrętów. Okręty nie poruszają się podczas tej tury. Gracze ciągle mogą planować manewry, które będą wykonane w następnej turze, o ile rozczępią się w międzyczasie.

Notka: Jeżeli kilka okrętów styka się na końcu fazy ruchu, sprawdza się zaczepienie dla każdej pary z osobna.

Aby rozczępić statki, należy wylosować żeton obrażeń E na początku kolejnej fazy planowania dla każdej pary zaczezionych okrętów.

Jeżeli na żetonie jest symbol utraty załogi, oba okręty się rozłączyły i mogą planować manewry i ruszać się normalnie. Jeżeli na żetonie jest „0” okręty pozostają zaczezione, w opisanych powyżej efektami.

WALKA

🚩 CIĄGLY OGIEŃ

Gdy ta reguła jest używana, baterie mogą strzelać nawet, jeżeli są niezaladowane. W tym wypadku atak zadaje tylko połowę żetonów obrażeń (zaokrąglając w dół). Bateria nie może zostać załadowana podczas rundy w której atakuje.

Sails of Glory str. 36

{**} Podczas gry na regułach standardowych, oprócz powyższych reguł:

- Modyfikator salwy wzdłuż kilu jest dodawany przed dzieleniem obrażeń na 2.
- Przed rozstrzygnięciem ognia, wszyscy gracze sekretnie wybierają rodzaj amunicji używanej dla każdej baterii strzelającej ciągłym ogniem. Wybrana amunicja jest równocześnie odsłaniana i atak jest rozstrzygany.
- Nie można używać podwójnych kul do ognia ciągłego.

{***} Podczas gry na zaawansowanych regułach, do powyższych zasad dodaje się następujące reguły:

- Gracz musi zaplanować akcję strzelania z baterii, aby użyć ognia ciągłego (nawet jeżeli bateria nie jest załadowana).
- Gracz nie może planować przeładunku baterii z której zamierza strzelać.

** PIERWSZA SALWA Z BATERII

Pierwsza salwa z baterii była zazwyczaj bardziej skuteczna, gdyż działa były starannie przygotowane do strzału zanim bitwa się rozpoczęła.

Na początku gry, należy położyć żeton akcji przeładunku baterii na ekranie okrętu, wraz z wybranym żetonem

amunicji, aby przypominało, że pierwsza salwa burtowa nie została jeszcze oddana.

Gdy okręt pierwszy raz strzeli z tej baterii, cel otrzymuje jeden żeton obrażeń więcej na każde trzy (zaokrąglane do góry), które powinien otrzymać.



Później przenosi się żeton przeładunku do puli nieużywanych akcji (lub odrzuca, jeżeli gra się korzystając z reguł standardowych lub podstawowych), a okręt będzie teraz atakował normalnie z tej burty.

Przykład:

Gdy HMS Terpsichore strzela pierwszy raz jego siła ognia z pierwszej całej burty wynosi 6, zamiast zwykłego 4.

{**} Podczas gry na regułach standardowych, efekty salwy wzdłuż kilu i pierwszej salwy z baterii liczy się oddzielnie.

Przykład:

HMS Terpsichore (siła ognia pełnej burty 4) strzela pierwszy raz i jest to salwa wzdłuż kilu celu od dziobu. Dwa pierwsze żetony są dodane za pierwszą salwę i dwa kolejne za salwę, do łącznej sumy 8 żetonów obrażeń.

** WYMUSZONE CELOWANIE

Ta opcjonalna reguła powoduje, że kiedy okręt strzela z baterii, musi strzelić do najbliższego celu z tej strony. (rozpatrując wszystkie trzy pola rażenia). Miarka na tyle linijki może być użyta do określenia dystansu.

Jeżeli najbliższym statkiem jest sojusznik, bateria nie może strzelić.

** PODWÓJNE KULE



Podczas rozstawiania do żetonów amunicji dla każdej burty okrętu należy dodać **podwójne kule**.

Kiedy podwójne kule są ładowane, ładowanie zajmuje dłużej. Nie można strzelić w turze następującej po załadowaniu, (2 tury wymagane do załadowania).

Aby o tym pamiętać, należy obrócić żeton podwójnych kul w magazynie amunicji w pierwszej turze, a w następnej przenieść i obrócić awersem do dołu na polu baterii.

Gdy okręt strzela podwójnymi kulami w zasięgu połowy miarki (czerwony/fioletowy i pomarańczowy), cel otrzymuje obrażenia zarówno typu A i B (np. 3 obrażenia oznaczają 3 żetony A i 3 żetony B). Gdy okręt strzela na dalszy dystans, atak pudłuje i cel nie otrzymuje obrażeń.

Sails of Glory str. 37

CELOWANIE WYSOKO

Jeżeli ta opcjonalna reguła jest używana, gracz może zdecydować się do celowania wysoko, aby zadać więcej obrażeń w maszty i żagle, ale mniej w kadłub.

Celować wysoko można tylko kulami armatnimi (oraz podwójnymi kulami, jeżeli korzysta się z opcjonalnej reguły *podwójne kule*).

Kiedy celuje się wysoko, strzelanie z baterii przeprowadza się normalnie z następującymi wyjątkami:



Gdy wszystkie żetony obrażeń zostaną wylosowane, żetony z podkreśloną cyfrą (w tym przykładzie „6”, żeton z przeciekiem i uszkodzeniem steru) oraz żetony strat załogi bez cyfry są kładzione w polu „0 obrażeń”, a zamiast nich ciągnie się żetony obrażeń C.

Dodatkowo, oprócz efektów nowych żetonów:

- Jeżeli pierwotny żeton obrażeń miał symbol przecieku, cel otrzymuje 1 obrazenie żagli
- Jeżeli pierwotny żeton obrażeń miał symbol uszkodzenia steru, uszkadza się celowi 1 maszt.

Należy wziąć odpowiednie żetony obrażeń specjalnych, dla tych obrażeń.

PRZYKŁAD CELOWANIA WYSOKO

Courageuse strzela pełną salwą na bliskim zasięgu do HMS Terpsichore, a gracz Francuski decyduje się celować wysoko. Wylosowano 3 żetony obrażeń B: jeden z 2/straty w załodze, stratę załogi i 3/przeciek.



Cel otrzymuje 1 trafienie w żagle ze względu na żeton przecieku.

Później za żeton strat załogi i 3/przeciek losowane są dwa żetony obrażeń C



Ostatecznie Terpsichore otrzymuje następujące obrażenia:



ABORDAŻ

ABORDAŻ NA PODSTAWYCH I STANDARDOWYCH ZASADACH

Gdy dwa wrogie okręty stykają się na początku fazy planowania, gracz musza zdecydować, czy chcą, czy nie dokonywać abordażu na wrogi okręt.

DEKLAROWANIE ABORDAŻU



Przed planowaniem kart manewry, każdy gracz bierze żeton akcji **abordażu** i **pusty** żeton akcji dla każdego okrętu zaangażowanego, aby określić, czy załoga zarzuci haki na drugi okręt i abordaż stanie się możliwy.

Gracze sekretnie wybierają jeden z dwóch żetonów i kładą je zakryte na ekranie okrętu.

Później gracze odsłaniają wybrane żetony

- Jeżeli obaj gracze wybrali puste żetony, nie ma abordażu i tura przebiega normalnie.
- Jeżeli oba żetony wskazują na abordaż, abordaż ma miejsce. Okręty są **uwiązane** i nie mogą się ruszyć. Należy położyć żeton między nimi (np. strat załogi), aby o tym przypominał.

Sails of Glory str. 38

- Jeżeli jeden żeton wskazuje chęć abordażu, a drugi jest pusty, należy je pomieszać i losowo wybrać jeden.
 - a) Jeżeli wylosowano pusty żeton, nie dochodzi do abordażu i tura przebiega normalnie
 - b) Jeżeli wylosowany żeton wskazuje na abordaż, abordaż ma miejsce. Okręty są **uwiązane** i nie mogą się ruszyć. Należy położyć żeton między nimi (np. strat załogi), aby o tym przypominał.

Gdy okręty są uwiązane:

{☠} Podczas gry na podstawowych regułach, dla okrętów gracze nie planują manewrów dla okrętów zaaranżowanych w abordażu.

{☠☠} Podczas gry na regułach standardowych lub na regułach zaawansowanych, aktualnie zaplanowany manewr jest odrzucany bez efektu. Okręty nie ruszają się w tej turze. Gracze zwyczajnie planują manewry na następną turę, które będą wykonane, jeżeli uwiązanie okrętów się skończy

ROZSTRZYGANIE ABORDAŻU

Abordaż jest rozstrzygany po zakończeniu ognia artyleryjskiego i ognia z muszkietów. Jeżeli żaden z okrętów nie poddał się ze względu na te ataku, gracze przechodzą do **walki abordażem**.

Każdy okręt zadaje żetony obrażeń E w liczbie równej ciężarowi okrętu.

Należy losować po jednym żetonie dla każdego okrętu i aplikować efekty żetonów w tym samym czasie.

Jeżeli jeden z okrętów ma większy ciężar, niż inne, pozostałe żetony są losowane na koniec.

Gdy jeden z okrętów podda się, atak abordażem kończy się i pozostałe żetony nie są losowane.

Przykład:

Courageuse, o ciężarze 3, jest atakowany abordażem przez HMS Terpsichore o ciężarze 2.

Każdy z dwóch okrętów losuje żeton obrażeń E. Jeżeli którykolwiek z okrętów podda się, nie losuje się żadnych żetonów. Jeżeli żaden z okrętów nie podda się, losuje się dla nich drugi żeton.

Jeżeli po wylosowaniu dwóch żetonów, żaden z dwóch okrętów nie poddał się, Courageuse zadaje 3 żetony obrażeń dla Terpsichore, a potem walka abordażem kończy się w tej turze.

Abordaż nie może skończyć się dwoma eliminującymi się okrętami. Jeżeli wylosowane żetony zadają ostatnie obrażenie, które powoduje poddanie się obu okrętów, losowo należy wybrać, który z okrętów poddaje się.

ZAKOCZENIE ABORDAŻU

Jeżeli żaden z okrętów nie poddał się podczas walki abordażem, okręty pozostają uwiązane do następnej tury.

Na początku fazy planowania, powtarza się procedurę abordażu, aby zobaczyć, czy abordaż trwa, czy nie.

ABORDAŻ, A KILKA OKRĘTÓW

Jeżeli podstawa okrętu styka się z więcej, niż jednym wrogiem okrętem, uwiązanie jest określone odpowiednio dla każdej pary okrętów, w zależności od wybranych żetonów.

Gdy okręt styka się podstawką z więcej, niż jednym wrogiem, gracz musi najpierw sekretnie określić dla każdego okrętu, czy próbuje uwiązać jeden wrogi okręt, czy nie, przez wybranie odpowiedniego żetonu. Nawet jeżeli okręt ma kontakt z wieloma, wybiera się tylko jeden żeton.

Później, gracz, który wybrał żeton abordażu deklaruje, który wrogi okręt chce pochwytać.



Deklarowanie pochwylenia zaczyna się od okrętu z najniższą załogą (określana przez liczbę załogi na karcie okrętu). W przypadku remisu zaczyna okręt z większymi stratami załogi. Jeżeli dalej jest remis, losuje się kolejność.

Sails of Glory str. 39

Pochwycenie jest określane osobo dla każdej pary okrętów, w zależności od deklaracji:

- Jeżeli oba okręty zadeklarowały pochwycenie się wzajemnie, są uwiązane.
- Jeżeli okręt deklaruje próbę pochwycenia okrętu, który nie chce pochwyć go, losuje się żeton obrażeń E. Jeżeli wylosowana zostanie strata załogi, okręty są uwiązane. W przypadku wylosowania „0” nie dochodzi do uwiązania.
- Jeżeli żaden z okrętów nie próbuje pochwyć przeciwnika, nie dochodzi do uwiązania.

Należy oznaczyć każdą parę uwiązanych okrętów żetonem (np., żetonem strat załogi) pomiędzy nimi.

Jeżeli okręt skończy uwiązany więcej, niż z jednym przeciwnikiem, walka abordażem jest rozstrzygana równocześnie.

Przed ciągnięciem żetonów dla każdego okrętu określa się cel, a potem losowany jest 1 żeton zadawany przez każdy z uczestniczących okrętów. Okręt może zadać obrażenie tylko dla wybranego celu, ale może otrzymać obrażenia od wielu przeciwników. Jeżeli wymaga tego sytuacja, cele deklaruje się w tej samej kolejności, co pochwycenia (zaczynając od okrętu z najmniejszą załogą).

*** ABORDAŻ PODCZAS UŻYWANIA REGUŁ ZAAWANSOWANYCH

Podczas gry na regułach zaawansowanych, akcje abordażu reprezentują przygotowywanie ofensywnych lub defensywnych grup abordażowych.

Abordaż pomiędzy dwoma okrętami, które stykają się podstawkami jest rozstrzygany jak podano wcześniej, za wyjątkiem, że akcja abordażu musi być zaplanowana, jak każda inna akcja i odsłonięty wraz z innymi.

Pochwycenia i abordaż są rozpatrywane w podobny sposób jak podczas gry na regułach podstawowych i standardowych, z następującymi zmianami:

- Próba abordażu i pochwycenia wrogich okrętów jest wykonywana na koniec tury planowania, po odsłonięciu żetonów akcji.
- Tylko okręty na których zaplanowano akcję abordażu mogą deklorować abordaż. Nie jest to obowiązkowe – można zaplanować akcję abordażu, a potem zadeklarować pusty żeton przeciw próbie abordażu przeciwnika.
- Jeżeli okręt zostanie pochwycony i abordaż się rozpocznie, a wróg nie wybrał abordażu, atakujący ma przewagę nad przeciwnikiem:

- Przed rozpoczęciem ataku abordażem, okręt, który nie zadeklarował abordażu otrzymuje jeden żeton obrażeń E.
- Podczas walki abordażem, efekt losowanych obrażeń nie jest równoczesny. Obrażenia dla każdego żetonu najpierw są zadawane przez okręty, które zaplanowały abordaż, a potem przez pozostałe biorące udział w abordażu okręty.

Przykład:

Couregeuse o ciężarze 3 dokonuje abordażu na HMS Terpsichore, o ciężarze 2. Couregeuse zaplanował akcję abordażu, podczas gdy załoga Terpsichore, która była zajęta próbą gaszenia ognia na pokładzie, nie.

Najpierw jeden żeton obrażeń E jest zadawany Terpsichore, później jeden żeton jest losowany dla Terpsichore. Jeżeli brytyjski okręt nie poddał się, żeton obrażeń jest losowany dla Courageuse.

Później Courageuse losuje żeton obrażeń: ostatnia utrata załogi zadawana jest Terpsichore, który się poddaje, więc nie trzeba losować więcej żetonów obrażeń przeciwko Courageuse.

Sails of Glory str. 40

ABORDAŻ I ZACZEPIENIE

W przypadku stosowania reguły opcjonalnej *zaczepienie* (patrz strona 35), dwa okręty mogą zarówno zaczepić się (przez przypadek), jak i zostać uwiązane (przez działanie załogi przynajmniej jednego okrętu). W tym przypadku okręty muszą zarówno się rozczepić, jak i przerwać abordaż, aby móc się dalej ruszać.

INNE REGULY

☼ OKRĘT FLAGOWY

Jeden z okrętów każdego gracza może zostać określony jako **okręt flagowy**, jak zaznaczono w scenariuszu lub zgodnie z ustaleniem graczy.

Gdy okręt flagowy podda się, zatonię, eksploduje lub w jakikolwiek inny sposób zostanie wyeliminowany z gry, pozostałe okręty tej strony biorą po 2 żetony strat załogi i kładzie je na torze strat załogi, co reprezentuje upadek morale załogi.

Wszystkie okręty drugiej strony usuwają jeden żeton strat załogi ze swojego toru strat załogi (jeżeli jakiś mają) i przenoszą go do pola „0 obrażeń”, co reprezentuje podniesienie ich morale. Każdy okręt, który w tej turze strzelał z armat lub muszkietów do wyeliminowanego okrętu flagowego, usuwa dwa żetony strat załogi, zamiast jednego.

Gdy okręt flagowy opuszcza mapę, efekt jest taki sam, chyba, że scenariusz mówi inaczej.

☼☼☼ EKSPLOZJA AMUNICJI



Gdy okręt ma pożar na pokładzie i otrzymał dwa lub więcej żetonów obrażeń od ognia magazyn amunicji może eksplodować.

Za każdym razem, gdy okręt otrzyma nowy żeton obrażeń od ognia ponad drugi, gracz musi pomieszać trzy znaczniki pożaru i jeden żeton eksplozji razem i losowo wybiera jeden z nich:

- Jeżeli wyciągnięty zostanie żeton pożaru, obrażenia od ognia aplikuje się normalnie.
- Jeżeli wyciągnięty zostanie żeton eksplozji, pożar dosięga magazynu amunicji i następuje eksplozja. Okręt jest eliminowany.

Każdy okręt, który styka się podstawką z eksplodującym okrętem, może zostać uszkodzony lub zapalić się. Każdy okręt, którego podstawka styka się z eksplodującym, losuje 1 żeton obrażeń B, który liczy się jako uszkodzenie:

- Jeżeli żetonem nie jest „0”, oprócz obrażeń na okręcie wybucha pożar. Należy położyć żeton pożaru w polu specjalnych obrażeń, aby oznaczyć, że na pokładzie wybuchł pożar.

- Jeżeli żeton obrażeń wskazuje na wybuch pożaru, należy położyć dwa żetony pożaru w polu specjalnych obrażeń, zamiast jednego.

☼☼☼ ZATONIĘCIE OKRĘTU



Gdy okręt ma przeciek i otrzymał dwa lub więcej żetonów zalewania, kadłub może nie wytrzymać i okręt może natychmiast zatonać.

Za każdym razem, gdy okręt otrzyma nowy żeton zalewania ponad drugi, gracz musi pomieszać trzy znaczniki zalewania i jeden żeton zatonięcia razem i losowo wybiera jeden z nich:

- Jeżeli wyciągnięty zostanie żeton zalewania, obrażenia od zalania aplikuje się normalnie.
- Jeżeli wyciągnięty zostanie żeton zatonięcia, kadłub nie wytrzymuje i okręt tonie. Okręt jest eliminowany.

☼☼☼ ROZDOSZCZENIE SIĘ OGNIA

Gdy okręt strzela z burty przeciw okrętowi, z którym styka się podstawką i skutek ataku wylosowany zostanie żeton pożaru, pożar wybucha także na atakującym okręcie.

Aby uniknąć rozprzestrzeniania się ognia na własny okręt, załoga czasami zamiast strzelania z dział, rzucała wiadrami

Sails of Glory str. 41

z wodą we wrogi okręt. Aby to odwzorować, strzelający okręt może zaplanować akcję gaszenia ognia, deklarując, że użyje go przeciw wrogiemu okrętowi. W tym przypadku, jeżeli wylosowany zostanie żeton pożaru, pożar nie wybucha na żadnym z okręcie.

Ogień wywołany przez inne strzelające okręty lub palący się od wcześniejszych tur jest ignorowany przez tą regułę.

❁ OKRĘTY PODDANE

Z tą regułą opcjonalną, kiedy okręt podda się, nie jest usuwany z gry. Model pozostaje na obszarze gry, jako przeszkoda dla innych okrętów.

Okręt wykonuje ostatni manewr (jeżeli ma) normalnie, bez planowania kolejnych. Potem zatrzymuje się i jest traktowany jako **wrak**. Wrak pozostaje na pozycji, bez ruszania się i wykonywania akcji do końca gry.

Żetony obrażeń z dziennika okrętu są mieszane z pozostałymi, jak podczas eliminacji okrętu.

Notka: Jeżeli stosuje się reguły *abordażu*, wrak nie może być uwiązany i szturmowany abordażem.

{❁❁❁} Gdy okręt podda się, ciągle zadaje obrażenia od kolizji sojuszniczym okrętom, gdy się rusza. Kiedy zatrzyma się i stanie się wrakiem, zadaje obrażenia wszystkim kolidującym okrętom (także wrogim).

{❁❁❁} Jeżeli okręt zostanie wyeliminowany na skutek używania opcjonalnej zasady *eksplozji amunicji* lub *zatonięcia* modelu nie zostawia się na polu gry.

❁ ZMIENNY KIERUNEK WIATRU

Podczas bitwy kierunek lub siła wiatru może się zmieniać. Tą możliwością zajmują się podane tu zasady.



Kierunek wiatru na początku gry może być określony przez scenariusz, ustalony przez graczy lub określony losowo używając żetonów **kierunku wiatru**.

Gracze kładą różę wiatrów na stole gry (położony tak, aby leżał równoległe do krawędzi stołu) i obracają strzałkę wiatru w wyznaczonym kierunku.




Żetony **zmiany kierunku** kładzie się w nieprzezroczystym pojemniku lub jako stos, awerssem do dołu.


ZMIANA WIATRU


Na początku fazy planowania każdej tury, należy wylosować jeden żeton zmiany kierunku.

Wiatr zmienia się, gdy wylosowane zostaną dwie zmiany wiatru w tym samym kierunku.

W zależności od wylosowanego żetonu:

-  Jeżeli wylosowany zostanie pierwszy żeton zmiany kierunku wiatru, kładzie się go na różę. Kierunek wiatru nie zmienia się teraz, ale może się wkrótce zmienić.

-  Jeżeli wylosowany żeton nie ma symbolu, wiatr nie zmienia się. Miesza się żeton z niewykorzystywanymi żetonami zmiany kierunku wiatru. Jeżeli jakiś żeton zmiany kierunku wiatru leży na różę wiatrów, pozostawia się go tam.

-  Jeżeli zostanie wylosowany żeton zmiany wiatru, gdy jeden leży już na różę, porównuje się te żetony:

a) Jeżeli oba żetony wskazują *ten sam* kierunek (oba wskazują zmianę zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), wiatr się zmienia. Przekręca się wskazówkę różę o 45° zgodnie z ruchem wskazówek zegara (np. z N na NE) lub przeciwnie (np. z N na NW).

b) Jeżeli oba żetony wskazują *przeciwnie* kierunku, wiatr nie zmienia się.

W obu przypadkach, oba żetony miesza się z niewykorzystywanymi żetonami zmiany kierunku.


Sails of Glory str. 42


Gdy kierunek wiatru zmienia się, natychmiast zmienia się jego wpływ na okręty podczas fazy ruchu obecnej tury.

Przykład:


Na początku gry wiatr wieje na zachód.




 Podczas tury 1 wylosowano żeton zmiany zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Żeton jest kładziony na różę, ale wiatr nie zmienia kierunku

 Podczas tury 2 wylosowano pusty żeton. Pusty żeton wraca do pojemnika, a żeton zmiany zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostaje na różę, ale wiatr nie zmienia kierunku.



 Podczas tury 3 wylosowano drugi żeton zmiany kierunku zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wiatr zmienia kierunek na północny-zachód, a oba żetony wracają do pojemnika.



 Gdyby wylosowano zamiast niego żeton zmiany kierunku przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, wiatr nie uległby zmianie, a żetony wróciłyby do pojemnika.

❄❄❄ ZMIENNA SIŁA WIATRU

Kiedy gra się z zasadą *zmiennego kierunku wiatru* na zaawansowanych zasadach, wiatr może zmieniać siłę, wskazaną na torze siły, róży wiatrów.

Siła wiatru na początku gry jest zazwyczaj średnia (patrz siła wiatru poniżej).

Scenariusz może określać inną początkową siłę.

Podczas rozstawienia żeton siły wiatru kładzie się na środkowym kwadracie toru, wskazującym na średnią siłę.



Następnie miesza się żetony **zmiany siły wiatru** i kładzie się je do pojemnika lub układa z nich stos, kładąc żetony awersem do dołu.



SIŁA WIATRU


Pozycja żetonu siły wiatru na różę wiatrów wskazuje aktualną siłę wiatru.


- Jeżeli wiatr jest **slaby**, ustawienie żagli okrętu jest traktowane jako niższe o jeden stopień. Każdy okręt na pełnych żaglach używa linii żagli bitewnych, okręt z żaglami bitewnymi używa linii refowania, a każdy okręt z refowanymi żaglami traktuje się jako okręt ze zwiniętymi żaglami.
- Jeżeli wiatr ma **średnią** siłę, okręty ruszają się normalnie.
- Jeżeli wiatr jest **silny**, ustawienie żagli okrętu jest traktowane jako wyższy o jeden stopień. Każdy okręt z refowanymi żaglami używa linii żagli bitewnych, każdy okręt z bitewnymi żaglami używa linii pełnych żagli, a okręt ze zwiniętymi żaglami dalej jest traktowany, jak okręt ze zwiniętymi żaglami. Każdy okręt z pełnymi żaglami ciągle używa linii ruchu pełnych żagli, ale za każdym razem, gdy się porusza, gracz musi pociągnąć żeton obrażeń E. Jeżeli na wylosowanym żetonu jest symbol utraty załogi, okręt otrzymuje obrażenia żagli (patrz strona 33). Jeżeli na żetonie jest cyfra 0, nic się nie dzieje.


Sails of Glory str. 43

ZMIANA KIERUNKU

Na początku fazy planowania każdej tury, należy wylosować jeden żeton zmiany siły wiatru. Wiatr może się zmienić w zależności od wylosowanego żetonu:

-  Jeżeli wylosowany zostanie pierwszy żeton zmiany siły wiatru, kładzie się go na rózę. Siła wiatru nie zmienia się teraz, ale może się wkrótce zmienić.

-  Jeżeli zostanie wylosowany żeton zmiany siły wiatru, gdy jeden leży już na rózę i żetony mają przeciwny znak, wiatr nie zmienia się. Oba żetony wracają do puli nieużywanych żetonów zmiany siły wiatrów.

-  Jeżeli wyciągnięty żeton zmiany siły wiatru nie ma symbolu, są dwie możliwości:

a) Jeżeli na rózę nie ma żetonu zmiany siły wiatru. Żeton zwraca się do puli nieużywanych żetonów zmiany siły wiatru i miesza z nimi.

b) Jeżeli na rózę wiatrów leży żeton zmiany siły wiatru z poprzedniej tury (zwiększenia lub zmniejszenia siły wiatru), wiatr zmienia siłę. Jeżeli siła wiatru *zmniejsza się*, przesuwa się żeton siły wiatru o jeden poziom *w lewo* (ze średniej siły wiatru do słabej lub z silnego wiatru do średniej siły). Jeżeli wiatr jest już słaby, nie zmienia się). Jeżeli siła wiatru *zwiększa się*, przesuwa się żeton siły wiatru o jeden poziom *w prawo* (z słabego do średniego lub z średniego do silnego). Jeżeli wiatr już jest silny, nie zwiększa się).

Oba żetony zmiany siły następnie zwraca się do puli nieużywanych żetonów zmiany siły wiatru.

Gdy siła wiatru zmienia się, natychmiast zmienia się jej wpływ na okręty podczas fazy ruchu obecnej tury.

ELEMENTY TERENU

Podczas gdy wiele bitew morskich toczono na otwartym morzu, często do walk dochodziło w pobliżu wybrzeża lub wysp.

Zasady zawarte w tej części instrukcji opisują kilka różnych typów terenu, które mogą znaleźć się na polu gry, aby bitwy były bardziej interesujące lub aby odtworzyć konkretny scenariusz.

Każdy teren jest określony przez kartonowy kształt, określający część obszaru gry, na którą oddziałuje.

Kilka elementów terenu (małe rafy i wyspy) wchodzi w skład zestawu startowego. Dodatkowe elementy terenu są sprzedawane osobno w **zestawach terenu (Terrain Pack)**.

✿ RAFY



Rafy reprezentują skały, rafy koralowe i inne twarde przeszkody wystające z wody lub zanurzone tuż pod powierzchnią.

Jeżeli poprzez wybrany manewr, okręt powinien ruszyć się tak, aby skończyć swój ruch z podstawką nachodzącą na element rafy, ruch nie jest rozstrzygany w normalny sposób.

Sails of Glory str. 44

Okrętem wraca się do pierwotnej pozycji i rusza ponownie w taki sam sposób, jak rozstrzygnięcie nachodzenia na inny okręt (patrz strona 12).

Notka: Jeżeli konieczne, z powodu ryzyka nachodzenia na inne okręty, rozstrzyga się ten ruch w kolejności określonej przez nachodzenie okrętów (patrz strona 12).

Ruch okrętu kończy się, gdy podstawka dotknie elementu rafy. Okręt otrzymuje żetony obrazów B w licznie równej ciężarowi.

Jeżeli w pojedynczej turze okręt otrzyma więcej obrazów od rafy, niż wynosi ciężar okrętu, *osiada na ziemi*. Okręt który osiadzie na ziemi nie może ruszać się przez resztę gry (kiedy gra się na regułach standardowych lub zaawansowanych, wszystkie zaplanowane karty manewrów są odrzucane). Jeżeli okręt posiada przeciek (patrz strona 33), nie otrzymuje z tego powodu kolejnych obrazów.

{ **** } Gdy okręt uderzy w rafę, wszystkie żetony specjalnych obrazów (za wyjątkiem uszkodzenia steru i przecieku) na wylosowanych żetonach są ignorowane – tylko cyfry są stosowane.

Rafy nie mają żadnego wpływu na walkę.

❁ MIELIZNY

Mielizny reprezentują mielizny, pływizny i inne podobne przeszkody, które z powodu na płytkość wód są zagrożeniami dla okrętów.



Jeżeli, ze względu na wybrany manewr, okręt ruszy się tak, że zakończy swój ruch z podstawką nachodzącą na mieliznę, osiada na ziemi.

Okręt który osiadzie na ziemi, nie może ruszyć się przez resztę gry (a podczas gry na regułach standardowych i zaawansowanych odrzuca zaplanowane karty manewrów). Jeżeli okręt posiada przeciek (patrz strona 33), nie otrzymuje z tego powodu kolejnych obrazów.

{ **** } Gdy stosuje się regułą opcjonalną *zatonięcie okrętu* (patrz strona 40) lub *poddawania się okrętów* (patrz strona 41), okręty nie mogą zatonać na mieliznie.

Mielizny nie mają żadnego wpływu na grę.

Notka: Mielizny nie wchodzi w skład zestawu startowego, ale wchodzi w skład **zestawu terenów (Terrain pack)**.

❁ WYSPY I WYBRZEŻE

Scenariusz może zawierać wybrzeża lub wyspy.



Elementy wybrzeża są przeznaczone do umiejscawiania ich na krawędzi obszaru gry i/lub przyległe do innych elementów wybrzeża.



Wyspy są przeznaczone do bycia otoczonymi przez wodę ze wszystkich stron. Oprócz różnic w wyglądzie, wybrzeża i wyspy korzystają z tych samych reguł.

Notka: Wybrzeża nie wchodzi w skład zestawu startowego, ale wchodzi w skład **zestawu terenów (Terrain pack)**.

WPLYW NA RUCH

Gdy w scenariuszu występuje wybrzeże (lub wyspa) elementy mogą mieć **piaszczysty brzeg, skalisty**, albo żaden z nich. Scenariusz może także określać w jakiej odległości od wybrzeża nawigacja jest ryzykowna:

- W odległości szerokości linijki
- W odległości czerwonej/fioletowej jej części.
- W żadnej odległości.

Sails of Glory str. 45

Jeżeli ze względu na wybrany manewr, okręt poruszy się tak, że zakończy swój ruch z podstawką zbyt blisko wybrzeża (bliżej, niż określona odległość), może otrzymać obrażenia lub osiąść na ziemi.

- Jeżeli jakakolwiek część podstawki okrętu znajdzie się w wyznaczonej odległości od piaszczystego wybrzeża, traktuje się go jak wpływającego na mieliznę.
- Jeżeli jakakolwiek część podstawki okrętu znajduje się w wyznaczonej odległości od skalistego wybrzeża, traktuje się go jak wpływającego na rafę.



Linia widzenia jest zablokowana dla środkowego stożka pola rażenia, ale nie dla przedniego



Linia widzenia jest całkowicie zablokowana przez półwysep. Atak jest niemożliwy.

Wybrzeże lub wyspa mogą być określone jako **port** lub jako bezpieczne w nawigacji z innych powodów. W takim przypadku nie stosuje się powyższych zasad i okręty mogą zbliżać się do wybrzeża/wyspy bez ryzykowania negatywnych efektów. Jednak, jeżeli okręt znajdzie na nie, otrzymuje obrażenia i osiada na ziemi.

WPLYW NA WALKĘ

Obecność elementów wybrzeża i wysp blokuje linię widzenia.

Okręt nie może strzelać *poprzez* elementy terenu, jeżeli wszystkie pola rażenia są zablokowane.



Linia widzenia przechodzi przez półwysep. Atak na budynek na wyspie jest niemożliwy.

Sails of Glory str. 46


Gdy strzela się z lub do wybrzeża lub wyspy, linia widzenia nie jest blokowana przez elementy tej samej wyspy lub wybrzeża i okręt może strzelić do dowolnego celu na lądzie, o ile linia widzenia nie jest blokowana przez inny obiekt lub okręt.

Okręty i baterie nadbrzeżne mogą strzelać do siebie, jak i baterie na tym samym wybrzeżu. Jedynym wyjątkiem jest strzelanie, gdy linijka przechodzi nad morzem, potem nad lądem i potem znów nad morzem. Jeżeli nie ma możliwości osiągnięcia części celu, pozostając w polu rażenia bez przechodzenia kolejno nad morzem, lądem i morzem, linia wzorku jest zablokowana i okręt musi wybrać inny cel, o ile takie są dostępne.

❁ BATERIE NADBRZEŻNE



Wybrzeże lub wyspy mogą zawierać **baterie nadbrzeżne**, oznaczone przez obecność jednej lub więcej czerwonych kropek i jednego lub więcej pól rażenia. Każda bateria ma różne charakterystyki, zaznaczone na **ekranie baterii**.

Górny rząd na ekranie jest **torem obrażeń baterii** i działa podobnie do toru obrażeń okrętu. Tor ma zaznaczoną siłę ognia dla każdego z pól rażenia. Pojemność obrażeń każdego pola zależy od **współczynnika fortyfikacji** {  } baterii, który działa podobnie do ciężaru okrętu.

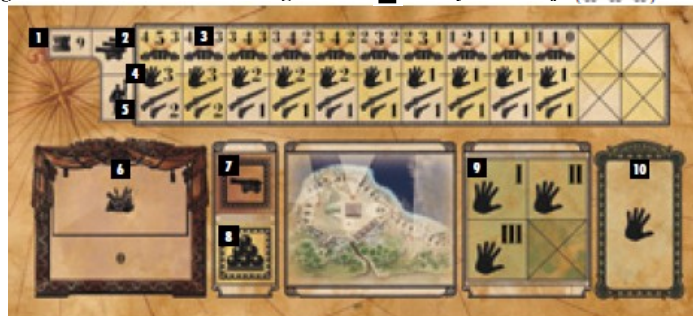
Dolny rząd na ekranie jest **torem strat załogi** i działa podobnie do toru obrażeń załogi na dzienniku okrętu.

Baterie nadbrzeżne nigdy się nie ruszają, ani nie obracają, więc planowanie nie jest wymagane (za wyjątkiem planowania akcji, gdy gra się na *regulach zaawansowanych*, patrz strona 48).

Notka: Baterie nadbrzeżne nie wchodzą w skład zestawu startowego, ale wchodzą w skład **zestawu terenów (Terrain pack)**.

OPIS EKRANU BATERII

- ❁ Współczynnik fortyfikacji
- ❁ Górny rząd: Siła ognia artylerii/tor obrażeń baterii
- ❁ Siła ognia artylerii
- ❁ Liczba akcji załogi {  }
- ❁ Dolny rząd: Siła ognia muszketów/Tor strat załogi
- ❁ Pole „0” obrażeń/Pole specjalnych obrażeń {  }
- ❁ Pole armaty
- ❁ Pole magazynu amunicji
- ❁ Zaplanowane akcje {  }
- ❁ Nieużywane akcje {  }



Sails of Glory str. 47

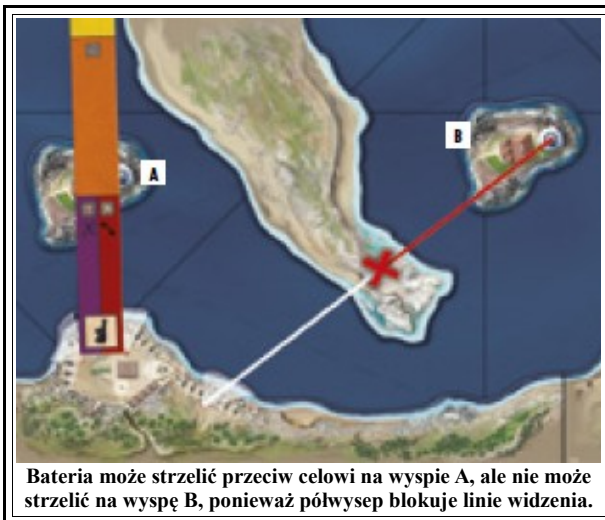
BATERIE W WALCE

Podczas walki baterie podlegają podobnym regułom, jak okręty. Strzelają, przeładowują i otrzymują obrażenia w ten sam sposób.

Najbardziej lewe puste pole górnego rzędu na ekranie baterii (z symbolem dział) wskazuje na aktualną siłę ognia baterii (jest tyle liczb, ile pól rażenia baterii).

Bateria jest zarządzana w podobny sposób do baterii okrętu.

- Bateria może posiadać jeden lub więcej pól rażenia, każdy określony czerwoną kropką i białymi liniami ograniczającymi stożek pola rażenia.
- Baterie mogą strzelić do jednego celu na turę.
- Linia widzenia jest określana w ten sam sposób, jak dla okrętów. Może być blokowana przez okręty lub przechodząc przez elementy innego terenu, niż ten, na którym znajduje się bateria.
- Jeżeli cel może być trafiony przez więcej, niż jeden stożek, gracz wybiera którego stożka chce użyć (np, gdy mają różną siłę ognia).



- Ponieważ bateria nie ma podstawki jak okręt, zasięg jest zawsze mierzony do i z czerwonej kropki. Jeżeli podstawka celu jest osiągnięta przez czerwoną/fioletową część linijki, mierząc od czerwonej kropki, bateria może także zaatakować z muszkietów.

{***} Podczas gry na regułach standardowych, bateria zadaje obrażenia za salwę wzdłuż kilu, jeżeli przynajmniej jeden stożek pola rażenia spełnia wymagania do salwy wzdłuż kilu.

{****} Podczas gry na zaawansowanych regułach, ignoruje się wszystkie specjalne efekty obrażeń, za wyjątkiem strat załogi i pożarów (jeżeli korzysta się z reguły opcjonalnej *Eksplozja amunicji*, ze strony 40, stosuje się go dla baterii, tak samo jak dla okrętów).

Jest możliwe, aby bateria strzelała we wrogi cel na wybrzeżu (może tak się zdarzyć, gdy scenariusz symuluje oblężenie). W tym przypadku linia widzenia jest blokowana tylko przez elementy terenu różne od elementu atakującego i obrońcy (np. przez interweniujący okręt).

ELIMINOWANIE BATERII

Jeżeli w jakiegokolwiek chwili, wszystkie pola toru obrażeń baterii są przykryte żetonami, bateria jest **zniszczona**. Jeżeli wszystkie pola toru strat załogi są przykryte żetonami, bateria **poddaje się**. W obu przypadkach efekt na grę jest taki sam – bateria jest eliminowana z gry. (Reguły scenariusza mogą jednak rozróżniać te efekty dla warunków zwycięstwa).

Sails of Glory str. 48

Kiedy bateria jest eliminowana, wszystkie żetony obrażeń baterii (włączając „0”, wracają do pulu żetonów obrażeń tego samego typu.

Należy pamiętać, że efekty obrażeń są rozstrzygane równocześnie i eliminowana bateria ciągle może strzelić w tej samej fazie, podczas której jest niszczona lub się poddaje.

AKCJE BATERII

Gracz kontrolujący baterię musi planować akcje podobnie jak to się robi dla okrętów, ale jego liczba akcji jest ograniczona:



Efekty wszystkich akcji są podobne do ich odpowiedników dla okrętów (patrz strony 29-31), za wyjątkiem, że *Naprawa uszkodzeń* może tylko naprawić zwykłe obrażenia.

REGUŁY DLA 1 GRACZA

Historycznie, kilka bitew stoczono przeciw flotom w porcie lub na kotwicy. Scenariusze przeznaczone dla pojedynczego gracza może używać jednego lub większej ilości wrogich okrętów na kotwicy, jako cel.

Scenariusz dla pojedynczego gracza może także zawierać jeden lub więcej wrogich okrętów poruszających się w losowy sposób po stole, podczas gdy gracz próbuje je zatrzymać.

Na przykład, wrogi okręt wkracza na jednej krawędzi stołu, uciekając przed graczem. Gracz może zarówno ścigać je, jak i wchodzić z innej krawędzi, aby je przechwycić.

AUTOMATYCZNY RUCH

Dla każdego okręt ruszającego się losowo, szykuje się talię manewrów wybierając karty ze skrzętem pomiędzy 3 i 7, a następnie je potasować. Pozostałe karty nie są używane.

Podczas fazy ruchu należy wziąć górną kartę z talii każdego okrętu ruszającego się losowo i wykonać ruch, a potem odłożyć kartę do stosu użytych kart, leżącą obok talii manewrów.

Za każdym razem, gdy stos użytych kart posiada dwa zygzaki (skrzęt 5 i ruch z 2 skrzętami) o przeciwnych zwrotach, tasuje się je z talią manewru i wszystkimi prostymi. Jeżeli w stosie kart użytych jest 3 zygzak lub skrzęty, zostawia się je w stosie kart użytych.

Za każdym razem, gdy stos kart użytych zawiera skrzęty w prawo i w lewo, których suma wynosi dokładnie 10, tasuje się je z talią manewru i wszystkimi prostymi, pozostawiając zygzaki i inne skrzęty w stosie kart użytych.

{ } Podczas gry na regułach standardowych i zaawansowanych, poruszające się losowo okręty nie przygotowują ruchu o jedną turę do przodu.

WALKA I AKCJE

Kiedy gra się na podstawowych lub standardowych regułach, okręty nie kierowane przez gracza strzelają korzystając z następujących reguł:

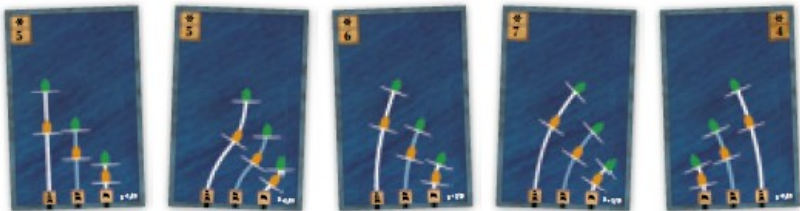
Strzelają z baterii za każdym razem, gdy mają załadowane działa i cel w zasięgu. Następnie przeladowują działa zgodnie z normalnymi zasadami.

Jeżeli kilka celów jest w zasięgu, zawsze wybierają cel zgodnie z *wymuszonym celowaniem* (patrz strona 36).

Sails of Glory str. 49

AUTOMATYCZNY RUCH – PRZYKŁAD

1) HMS Defence porusza się automatycznym ruchem
Następujące karty wylosowano przez pierwsze 5 tur, tworząc stos kart użytych.



2) W tym momencie „6” i „4” (w sumie 10) muszą być przetasowane z talią manewrów i prostą „5”. Teraz stos kart użytych wygląda następująco:



3) Jeżeli w następnej turze wylosowany zostanie lewy zygzak, oba zygzagki zostaną zwrócone do talii manewrów i przetasowanie, a zwrot „7” pozostanie w stosie kart użytych.

Gdy używa się reguły ciągły *ogień*, strzelają zawsze, jeżeli cel jest w zasięgu i przeladują tylko wtedy, gdy w zasięgu nie ma wroga.

{☼☼☼} Podczas gry na regułach standardowych i zaawansowanych, okręty nie kontrolowane przez gracza będą strzelać korzystając z następujących reguł:

Nie wybierają typu amunicji do załadunku dział. Gdy burta strzela w zasięgu czerwonej/fioletowej części linijki, cel otrzymuje żetony obrażeń C, jeżeli strzela na pomarańczowej części linijki, cel otrzymuje obrażenia typu B, a jeżeli cel jest dalej, w żółtej części linijki, cel otrzymuje obrażenia typu A.

{☼☼☼☼} Podczas gry na regułach zaawansowanych, akcje okrętu są wybierane w następującej kolejności, aż do osiągnięcia limitu dostępnych akcji lub zakończenia możliwości akcji:

- 1) Strzelanie z muszkietów, jeżeli jest cel w zasięgu.
- 2) Gaszenie ognia, jeżeli jest pożar na pokładzie
- 3) Naprawianie przecieku, jeżeli ten występuje
- 4) Strzelanie z burty, jeżeli działa są załadowane i cel w zasięgu (nawet gdy działa są niezaladowane, jeżeli używa się reguł „ognia ciągłego”).
- 5) Przeladowanie burty, jeżeli jest niezaladowana
- 6) Naprawa obrażeń w kolejności: naprawa uszkodzeń (jeżeli okręt jest uszkodzony i nie użyto akcji), naprawa masztu (jeżeli jest złamany i nie użyto akcji) oraz naprawa steru (jak jest uszkodzony).

Sails of Glory str. 50

BATERIE NADBRZEŻNE W GRZE DLA POJEDYNCZEGO GRACZA

Baterie nadbrzeżne pasują do gry dla 1 gracza, gdzie gracz manewruje jednym lub większą ilością okrętów przeciw baterii nadbrzeżnej strzelającego w zautomatyzowany sposób.

Baterie nadbrzeżne nie ruszają się. W walce używa się ich podobnie jak okręty nie kontrolowane przez gracza, z wyjątkiem, że podczas gry w której używa się zaawansowanych reguł, priorytety akcji są zmienione:

- 1) Gaszenie ognia, jeżeli jest pożar na pokładzie
- 2) Strzelanie z armat jeżeli działa są załadowane i cel w zasięgu (nawet gdy działa są niezaladowane, jeżeli używa się reguł „ognia ciągłego”).
- 3) Strzelanie z muszkietów, jeżeli jest cel w zasięgu.
- 4) Przeladowanie armat, jeżeli są niezaladowane
- 5) Naprawa obrażeń, jeżeli bateria jest uszkodzona i nie użyto tej akcji podczas gry

SCENARIUSZE

GOTOWE SCENARIUSZE

Następne strony zawierają kilka różnych sytuacji, nazywanych **scenariuszami**, które można rozegrać modelami wchodzącymi w skład zestawu oraz tymi dostępnymi w **zestawach okrętów (Ship Pack)**.

Długość i szerokość podana w opisie jest zalecanym minimum obszaru gry, ale zawsze można dostosować obszar gry do wielkości stołu.

Alternatywnie, jeżeli używasz oficjalnych **mat do Sails of Glory (Sails of Glory Game Mat)**, każdy scenariusz opisuje, ilu mat należy użyć.

Gdy elementy terenu są używane w scenariuszu, na przykładzie pokazano przykładowe rozstawienie.

Każdy scenariusz także podaje, jakie dodatkowe reguły są wymagane. Inne reguły opcjonalne mogą być dodane, jeżeli gracze zgodzą się na to przed rozpoczęciem gry.

OPRACOWYWANIE NOWYCH SCENARIUSZY

Gdy zaznajomicie się grą, możecie dowolnie wymyślać własne scenariusze, używając podanych tutaj jako przykładów. Jeżeli będziesz posiadał kilka zestawów i **zestawów okrętów (Ship Pack)**, możesz opracować daleko bogatsze sytuacje w grze.

Aby stworzyć zbalansowany scenariusz, możesz użyć reguł turniejowych i systemu punktowego, które można pobrać za darmo z www.aresgames.eu.

Możesz także stworzyć niezbalansowane scenariusze. W tym przypadku należy wziąć pod uwagę nierówną sytuację, kiedy opracowuje się warunki zwycięstwa.

Sails of Glory str. 51

ZAUWAŻONO WROGA!

DWIE MAŁE FLOTY ATAKUJĄ SIĘ NA OTWARYM MORZU

FRANCUSKA KRAWĘDŹ



BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 2-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej.

Powierzchnia gry: Długość 90cm (ok. 36"), szerokość 90cm (ok. 36") lub jedna mata do gry. Francuzi rozstawiają się naprzeciw Brytyjczyków.

Gracz(e) Francuski: Courageuse i Généreux, pół długości linijki od francuskiej krawędzi.

Gracz(e) Brytyjski: HMS Terpsichore i HMS Defence, pół długości linijki od brytyjskiej krawędzi.

Wymagane dodatkowe reguły: Brak

Warunki zwycięstwa: Zwycięża strona, której okręty pozostaną na planszy, gdy wszystkie wrogie okręty opuszczą obszar gry lub poddadzą się.

Warianty:

- Możesz zmienić pozycje startowe. Na przykład rozmieszczając zespoły na przyległych krawędziach lub położyć po jednym okręcie każdego gracza na tej samej stronie stołu.
- Można zamienić jeden lub więcej okrętów z tymi z przeciwnej strony karty okrętu
- Można dodać jeden lub więcej okrętów do każdej strony, tak długo, jak okręty są zbalansowane (na przykład dodaje się dwa 74-działowe okręty liniowe do każdej ze stron)
- Można zdecydować się, że Francuskie okręty mają *niewyszkoloną załogę* (Patrz strona 34), a wiatr wieje od strony francuskiej.

Sails of Glory str. 52

NA PŁYTKICH WODACH

BITWA TOCZY SIĘ BLISKO BRZEGU, W POBLIŻU NIEBEZPIECZNYCH RAF

FRANCUSKA KRAWĘDŹ



BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 2-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej.

Powierzchnia gry: Długość 90cm (ok. 36"), szerokość 90cm (ok. 36") lub jedna mata do gry.

Na początku rozkłada się wyspę na środku gry, uznając, że jest otoczona skalistym wybrzeżem na głębokość szerokości linijki.

Następnie gracze na zmianę rozstawiają po jednej rafie, przynajmniej pół długości linijki od rafy lub wyspy, do czasu, aż rozstawione zostanie 6 raf.

Na koniec określa się losowo, którą stronę stołu dostaną Brytyjczycy, a którą (przeciwną) Francuzi. Gdy już opozycyjne krawędzie wybrano, wiatr wieje w prawą stronę względem Brytyjczyków. Jeżeli krawędzie nie są naprzeciw siebie, należy losowo określić, czy wiatr wieje od strony Brytyjczyków, czy Francuzów.

Gracz(e) Francuski: Unité i Aquilon, pół długości linijki od francuskiej krawędzi.

Gracz(e) Brytyjski: HMS Meleagner i HMS Vanguard, pół długości linijki od brytyjskiej krawędzi.

Wymagane dodatkowe reguły: Rafy, wybrzeże i wyspy.

Warunki zwycięstwa: Zwycięża strona, której okręty pozostaną na plansz, gdy wszystkie wrogie okręty opuszczą obszar gry lub poddadzą się.

Jeżeli okręty obu stron osiadą na lądzie i cel stanie się niemożliwy do rozstrzygnięcia, zwycięża gracz z większą ilością okrętów, które przetrwały lub z okrętem liniowym, jeżeli przeciwnikowi przetrwała fregata. Jeżeli obu stronom przetrwała ta sama ilość okrętów, tych samych klas, gra kończy się remisem.

Warianty:

Takie same jak w *Zauważono Wroga!* (strona 51).

Sails of Glory str. 53

FORSOWANIE BLOKADY

DWA OKRĘTY CHCĄ SFORSOWAĆ BLOKADĘ I DOTRZEĆ DO PORTU

 FRANCUSKA KRAWĘDŹ



 BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 1-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej. Dla gry dla 1 gracza spójrz na warianty (poniżej).

Powierzchnia gry: Długość 120cm (ok. 48"), szerokość 90cm (ok. 36") lub dwie maty do gry. Gracz brytyjski wybiera jedną z krótszych krawędzi, gracz Francuski zajmuje przeciwną. Wiatr wieje na prawo względem Brytyjskiej strony.

Gracz(e) Francuski: Courageuse i Génereux, pół długości linijki od Brytyjskiej krawędzi i przynajmniej linijki długości od dłuższej krawędzi planszy.

Gracz(e) Brytyjski: HMS Terpsichore i HMS Defence są kładzione jako drugie w promieniu połowy długości linijki od środka stołu.

Wymagane dodatkowe reguły: Brak

Warunki zwycięstwa: Francuzi wygrywają, jeżeli oba okręty wyjdą z planszy przez Francuską krawędź. Brytyjczycy wygrywają, jeżeli przynajmniej 1 francuski okręt zostanie wyeliminowany lub opuści grę przez niewłaściwą krawędź.

Warianty:

- Zamień strony. Brytyjczycy zaczynają na Francuskiej stronie i próbują przejść przez stół unikając strat, podczas gdy Francuzi zaczynają na środku stołu i muszą ich powstrzymać.
- Zagraj grę dwa razy, zamieniając strony. Zwycięzcą jest gracz, który jako przebijający się wyprowadzi więcej okrętów przez swoją stronę stołu. W przypadku remisu, wygrywa ten, który miał mniej uszkodzonych pól (kadłuba i załogi) na okrętach, które opuściły planszę, gdy przebijal się. Jeżeli wciąż mamy remis, wygrywa osoba, która zatopiła więcej ścigających okrętów. W przypadku remisu wygrywa osoba, która zadała więcej pól obrażeń ścigającym okrętem.

Wariant dla pojedynczego gracza: Okręty francuskie poruszają się ruchem automatycznym (patrz strona 48). Zaczynają grę tyłem okrętu skierowanym do brytyjskiej krawędzi, jedna długość linijki od siebie, na środku brytyjskiej strony stołu.

Sails of Glory str. 54

PRZECIWIW PLACÓWCE

Mała brytyjska eskadra została wysłana, aby zmusić wrogą placówkę do poddania się

 FRANCUSKA KRAWĘDŹ



 BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 2-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej.

Powierzchnia gry: Długość 120cm (ok. 48"), szerokość 90cm (ok. 36") lub dwie maty do gry. Gracz brytyjski wybiera jedną z krótszych krawędzi, gracz Francuski zajmuje przeciwną. Wiatr wieje na prawo względem Brytyjskiej strony.

Gracz(e) Francuski: Francuzi rozstawiają jedną wyspę (tą z budynkiem) pół liniiki długości od francuskiej krawędzi i przynajmniej liniijkę długości od dłuższych krawędzi. Traktuje się ją jako posiadającą skalisty brzeg na długości szerokości liniiki. Następnie rozstawia dwie rafy przynajmniej pół długości liniiki od siebie i krawędzi stołu. Courageuse i Généreux, są kładzione po Brytyjskich okrętach pół długości liniiki środka stołu.



Gracz(e) Brytyjski: HMS Terpsichore i HMS Defence są kładzione po rafach, ale przed Francuskimi okrętami, gdziekolwiek, pół liniiki odległości od brytyjskiej krawędzi stołu.

Wymagane dodatkowe reguły: Rafy, wyspy.

Specjalne zasady: Brytyjczycy mogą strzelać do brązowego budynku na wyspie, celując w jakąkolwiek część rysunku. Budynek poddaje się, gdy otrzyma 8 punktów obrażeń, 4 punkty strat załogi lub gdy francuska flota zostanie pokonana (niezależnie czy podda się, czy opuści stół), o ile pozostałe okręty brytyjskie nie osiadą na ziemi.

Warunki zwycięstwa: Gra kończy się, gdy wszystkie okręty Brytyjskie poddadzą się lub osiadą na ziemi lub gdy budynek się podda, a flota Francuska się podda lub osiadzie na ziemi. Gracz brytyjski otrzymuje 8 punktów jeżeli budynek się podda, 4 jeżeli jest uszkodzony (otrzyma przynajmniej 1 uszkodzenie lub żeton straty załogi) i traci 4 punkty, jeżeli budynek na koniec gry pozostanie nieuszkodzony. Każdy z graczy otrzymuje 5 punktów za każdą wrogą fregatę, która podda się lub opuści stół, 9 za każdy okręt liniowy, który podda się lub opuści stół; 3 punkty za każdą fregatę wroga i 5 za każdy okręt liniowy, który osiadzie na ziemi.

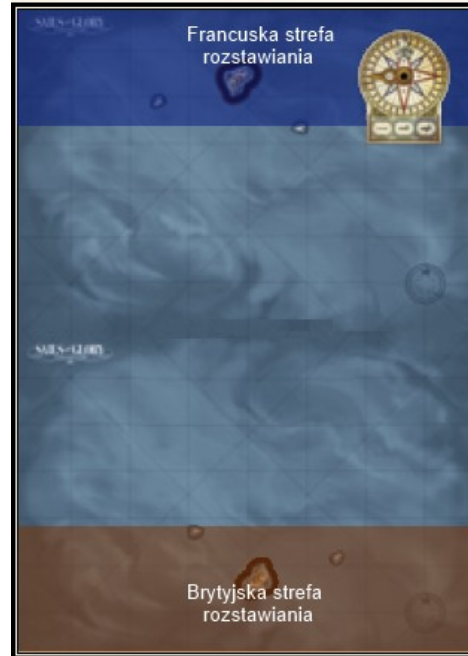
Okręty Brytyjskie mogą opuścić planszę przez brytyjską krawędź bez kar, po poddaniu się budynku na wyspie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Sails of Glory str. 55

Warianty:

- Zagraj grę dwa razy, zamieniając strony. Wygrywa gracz, który w sumie zdobędzie więcej punktów.
- Gracz Brytyjski kładzie drugą wyspę ze skalistym wybrzeżem na głębokość szerokości linijki pół linijki długości od brytyjskiej krawędzi i przynajmniej linijkę długości od dłuższych krawędzi. Następnie rozstawia dwie rafy przynajmniej pół długości linijki od siebie i krawędzi stołu. Obaj gracze zaczynają z okrętami w odległości linijki od krawędzi. Obie strony mają za zadanie zmuszenie do poddania się budynku i tak samo punktują. Każdy okręt opuszczający pole gry punktuje dla przeciwnika.

 FRANCUSKA KRAWĘDŹ



 BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Sails of Glory str. 56

ZAOPATRZENIE NADCIĄGA

Francuski okręt liniowy eskortuje fregatę z zaopatrzeniem dla oblezionej wyspy

 FRANCUSKA KRAWĘDŹ



 BRYTYJSKA KRAWĘDŹ

Gracze: 2-4, podzielonych równo między dwa zespoły. W przypadku gry na 3 graczy, jeden gracz kontroluje oba statki jednej strony, a przeciwnicy po 1 statku drugiej.

Powierzchnia gry: Długość 120cm (ok. 48"), szerokość 90cm (ok. 36") lub dwie maty do gry. Gracz brytyjski wybiera jedną z krótszych krawędzi, gracz Francuski zajmuje przeciwną. Wiatr wieje na prawo względem Brytyjskiej strony.

Gracz(e) Francuski: Courageuse i Généreux są kładzione pół długości linijki od Brytyjskiej krawędzi i przynajmniej linijkę długości od dłuższej krawędzi planszy. Gracz Francuski kładzie wyspę pół długości linijki od Francuskiej krawędzi i trzy rafy przynajmniej pół długości linijki od siebie, wyspy i krawędzi stołu. Wyspa jest traktowana jako port.

Gracz(e) Brytyjski: HMS Terpsichore i HMS Defence są kładzione jako drugie w promieniu połowy długości linijki od środka stołu.

Wymagane dodatkowe reguły: Reguły zaawansowane, rafy, Wyspy.

Warunki zwycięstwa: Gra kończy się, gdy wszystkie okręty poddadzą się lub osiadą na ziemi.

Francuzi zdobywają 2 punkty za każdą turę, gdy Courageuse stoi nieruchomo ze zwiniętymi żaglami w odległości czerwonej/fioletowej części linijki od krawędzi wyspy, do maksymalnie 6 punktów. Gdy gracz Francuski dostanie w stan sposób 6 punktów, jego okręty mogą opuścić plansze przez francuską krawędź, nie ponosząc żadnych kar. Jeżeli gracz Francuski nie zdobędzie w ten sposób żadnych punktów, gracz Brytyjski dostaje 3 punkty. Każdy z graczy otrzymuje 5 punktów za każdą wrogą fregatę, która podda się lub opuści stół; 9 za każdą okręt liniowy, który podda się lub opuści stół; 3 punkty za każdą fregatę wroga i 5 za każdy okręt liniowy, który osiadzie na ziemi.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

Warianty:

- Zagraj grę dwa razy, zamieniając strony. Wygrywa gracz, który w sumie zdobędzie więcej punktów.

Sails of Glory str. 57

STRZELANIE DO KACZEK (SCENARIUSZ DLA 1.GRACZA)

Dwa okręty atakują dwa wrogie okręty stojące na kotwicy

FRANCUSKA KRAWĘDŹ



Gracze: 1

Powierzchnia gry: Długość 90cm (ok. 36"), szerokość 90cm (ok. 36") lub jedna mata do gry. Należy rozstawić 2 wyspy i 3 rafy w podany sposób. Wiatr wieje na prawo względem Francuskiej strony. Wyspy mają skaliste wybrzeże na głębokości szerokości linijki

Gracz Francuski: Unité i Aquilon, pół długości linijki od francuskiej krawędzi.

Gracz Brytyjski (automatyczny): HMS Bellerophon i HMS Juno, zakotwiczone jak pokazano.

Wymagane dodatkowe reguły: Rafy, wyspy, zasady dla pojedynczego gracza. Zakotwiczone okręty są okrętami, które po prostu się nie ruszają.

Warunki zwycięstwa: Gracz Francuski wygrywa, gdy żaden z jego okrętów nie osiadzie na ziemi, oba Brytyjskie okręty są wyeliminowane i oba Francuskie okręty mają na koniec gry zapełnione mniej, niż połowę pól obrażeń.

Warianty:

- Można zamienić jeden lub więcej okrętów na te, przedstawione na tyłach karty okrętu.
- Można zamienić strony i pozycje okrętów. Teraz gracz kontroluje Brytyjskie okręty, umiejscowione w odległości połowy długości linijki od górnej krawędzi gry. Brytyjskie okręty atakują, a Francuskie stojące na kotwicy są automatyczne.

Sails of Glory str. 58

PODSUMOWANIE ŻETONÓW I ZNACZNIKÓW

ŻETONY OBRAŻEŃ



Żeton obrażeń
typu A (90)



Żeton obrażeń
typu B (90)



Żeton obrażeń
typu C (60)



Żeton obrażeń
typu D (60)

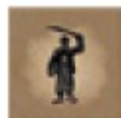


Żeton obrażeń
typu D (90)

ŻETONY SPECJALNYCH OBRAŻEŃ



Rewers



Straty załogi (39)



Ogień/
pożar (16)



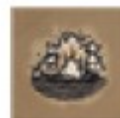
Przeciek/
zalanie (13)



Uszkodzenie
żagli (12)



Żeton
zatonięcia (2)



Żeton
eksplozji (2)



Znacznik
zacepienia (5)



Uszkodzenie
steru (6)



Złamany
maszt (8)

ZNACZNIKI WIATRU



Kierunek wiatru
(Rewers)



Żeton kierunku
wiatru (8)



Zmiana kierunku
wiatru (rewers)



Żeton zmiany
kierunku wiatru
zgodnie z
ruchem wskazówek
zegara (3)



Żeton zmiany
kierunku wiatru
przeciwnie do
ruchu wskazówek
zegara (3)



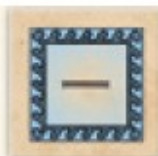
Żeton braku
zmiany kierunku
wiatru (4)



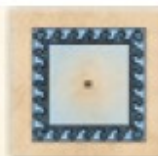
Żeton siły
(rewers)



Zwiększenie
siły wiatru (1)



Zmniejszenie
siły wiatru (1)



Brak zmian
siły wiatru (1)

Sails of Glory str. 59

ŻETONY AMUNICJI



Rewers



żeton kul
armatnich (8)



żeton kul
łańcuchowych (8)



żeton kartaczy (8)



żeton podwójnych
kul armatnich (8)

ŻETONY AKCJI WALKI



Rewers



żeton przeladunku
lewej baterii (4)



żeton przeladunku
prawej baterii (4)



żeton ognia
z muskietów (4)



żeton ognia
z lewej baterii (4)



żeton ognia
z prawej baterii (4)

INNE ŻETONY AKCJI



Rewers



Zwijanie żagli (4)



Rozwijanie żagli (4)



Naprawa
uszkodzeń (4)



Gaszenie ognia (4)



Wypompowywanie
wody (4)



Abordaż (4)



Pusty żeton (4)



Żeton grogu (4)

Sails of Glory str. 60

ROZSZERZANIE GRY

Grę można rozszerzyć o nowe okręty kupowane w zestawach okrętów (Ship Pack).

Aby wprowadzić do gry więcej, niż 4 okręty naraz, należy zakupić dodatkowe ekrany okrętów



SGN101A (Fregata Brytyjska)
HMS Concorde/HMS Unite
1783 1796



SGN101B (Fregata Francuska)
Hermione/L'Inconstante
1779 1786



SGN102A (Brytyjski okręt liniowy)
HMS Impetueux/HMS Spartiate
1796 1798



SGN102B (Francuski okręt liniowy)
Commerce de Bordeaux/Duguay-Trouin
1785 1788



SGN103A (Fregata Francuska)
Embuscade/Le Succès
1798 1801



SGN103B (Fregata Brytyjska)
HMS Cleopatra/HMS Iphigenia
1779 1780



SGN104A (Francuski okręt liniowy)
Le Berwick/Le Swiftsure
1795 1801



SGN104B (Brytyjski okręt liniowy)
HMS Bellona/HMS Goliath
1760 1781

Sails of Glory str. 61

WSPIERAJĄCY

Powstanie gry byłoby niemożliwe bez wsparcia ponad 1000 wspierających na Kickstarterze. Zaslugują na najszersze podziękowania od zespołu Ares Games i są tu podani w zależności od rangi.

Admirałowie

12-7-Games
Cape Fear Games
Chris Robbins
ComicReaders Downtown
Cool City Games
Dominic Postiglione
Ed Kiernan
Game Nite
Gerald Sunkin
Hobby Games Mart
Imperial Outpost Games
Keith Upton
Le Valet D'Coeur
Mike Crouch
Noble Knight Games
Richard Kurtin
Robert Coach
Robert J. Finamore
Steven Mynes
The Keep
Time Warp Comics & Games
Komodorzy
Alberto Rojas
Alex Parker
Andreas Brueckner
Andreas Froening
Andrew Noskoiff
Brendon Kernp
Brett Bozeman
Brian Waltersdorff
Bruce Kirkpatrick
Bruce Laing
Byoung Yong Kang
Cardinet François
Cleigh Currie
Dana & Robert Stusse
Daniel Duldig
Dean Sestak
Ed May
Eric Teoro
Fu Hua Cheng
Graham Cummings
Graham Ecacott
Jack McNaughton

James Buckett
James Wickline
Jeff Blakemore
Jeremy George
Jeremy Gray
Jesper Asmussen
Joerg Mueller
John DiPonio
Jonathan Shaw
Keith Medlin
Keith Parkes
Ken Hiseler
Kevin Bertram
Kevin Roust
Lance King
LTC Shannon Espinoza
Maik Brinkmann
Marc Lenz
Michael Piasek
Paul Brelsford
Paul Cleveland
Paul Schemm
Paul Schwartz
Robert Corbett
Robin Brown
Roger Lai
Scott Alden
Shane Ivey
Stuart Fern
Susan Davis
Timothy Link
Timothy Totten
Ulrich Naumann
Kapitanowie
Aaron Filter
Abul Ali
Adam Goodmurphy
Adam Marquis
Adrian Zollinger
Brian Dowd
Brian Hicks
Brian Leet
Brian Maillet
Brian Poe
Britt Davis
Bruce Harlick
Alex Sorbello
Allan Udy

Allen Middlebro
Alma T. Miller
Alyssa Faden
Andre Suwanda
Andrew Bouffard
Andrew Hinnebusch
Andrew Kluessendorf
Andrew Korson
Andrew Mathieson
Andrew Migliore
Andrew Neve
Andrew Nicholson
Andrew Scarlatelli
AndrewMcDougall
AndrewMcdougall
Andy Rucker
Angus McEachran
Ann D. Christy
Antonin Lefebvre
Ari Suntuoinen
Arnaud Sinnesael
Arthur Farrar
Avi Hecht
Barry Kendall
Ben Hutchings
Bern Entriken
Bertrand-Xavier Asselin
Bill Coon
Bill Hand
Bill Valonis
Bjorn Munson
Bob Bankston
Bob Gallavan
Brandon Foster
Brandon Slaten
Brent Lloyd
Brenton Tester
Brett Cruickshank
Brian Dowd
Brian Hicks
Brian Leet
Brian Maillet
Brian Poe
Britt Davis
Bruce Harlick
Bryan Dillow

C Angelette
Cameron Esfahani
Cary Hovker
Casey Lent
Chad Marlett
Charles Rowland
Chip Bowles
Chris French
Chris Gilbride
Chris Hattlestad
Chris Herbert
Chris Jepson
Chris Montgomery
Chris Rogers
Christian Nord
Christopher Barreno
Christopher E. Gerber
Christopher Haigh
Christopher Islaub
Christopher Thomas Cardwell
Clifton Sutton
Cornelis DeBruin
Craig Barboza
Craig Staley
Curtis Thornock
Cyrus Lendvay
D F Visker
Dale Davis
Damon Richardson
Damon Van Demark
Daniel Lkesson
Daniel Brown
Daniel Leister
Daniel Sheron
Daniel Weitz
Darwin Viernes
Daryl Bewley
Espan Costella
David Brown
David Buckland
David C Mason
David Huston
David J Schaffner
David Kaufman
David Leciston
David Manley

David Mann
David Merrick
David Pollard
David Seeley
David Thompson
Davis Brasfield
Davis VanderVelde
Dean Morris
Deborah Block-Schwenk
Derek Dunn
Derlot Gilles
Detlef Vanis
Dieter Galli
DJ Brookshire
Dominic Lee
Dominic McDowall-Thomas
Douglas S. Southwell
Dr Ken Neal
Ed McGrady
Edward Docherty
Edward L. Hensen
Edward Woods
Edwin Youngstrom
Elias A Guerra
Eric Baldwin
Eric Czerwinski
Eric E Moore
Eric Halil
Erick Holt
Eric Hutchison
Eric Johnson
Eric R. Leet
Eric R. Martin
Eric Wetterlind
Erik Berglund
Erik Holmgreen
Erin Tucker
Espan Gätzschmann
Eugene Koh
Evan Rattner
Everitt Long
Felix Le Rouzes
Francesco Berucci
Jeff McCarroll
Fu Hua Cheng
Gabriel Lim

Garry Stuart
Gary H. Wishik, M.D.
Gav Thorpe
Georg Zoeller
Gerhard Gohr
Gerry Lowe
Glen Ivey
Glenn Mochon
Gordon Davis
Graeme Rigg
Greg Marchand
Grover Shipman
Guenter Chalupka
Guglielmina Angrisani
Guillermo Regalo
Hauke Kueck
Henrik Backlund
Herbert Seifert
Howard D. Warren
Hugh Thompson
Hugo Olsson
Hussain Zaman
Ian Nash
Ian O'Neill
Ian Stewart
Inkari Coelho Bonilha
Jack Cameron
Jacob Jones
Jacob Yackenovich
James Chen
James Cook
James Ferich
James Ijievich
James Isemann
James Wire
Japheth A. Jones
Jason Chang
Jason Hsu
Jason Negrette
Jason Pierce
Jason Saldana
Jay Mann
Jay Shukert
Jeff McCarroll
Jeff Newell
Jeff Yeackle

Jeffrey Nolin
Jeffrey T Coutru
Jeffrey Taylor
Jeffrey Welfare
Jens Wortmann
Jerald Haerle
Jeremy Coffey
Jeremy Kodziora
Jerry Winchell
Jim Antell
Jim Johnson
Joao Didelet
Joe Banderet
Joe Charles
Joe Duke
Joel Agee
John Bambauer
John Barker
John Debnam
John Fairley
John Giacchino
John Luongo
John Munro
John Retzer
John Rogers
John Steemson
John Stern
John W Roberts
Manfred Gabriel
John Wollard
John Zitterstein
Jon Reinertsen
Jonathan Hsu
Jorge Luis Aldana
Jose Luis Meseguer
Joseph Budovec
Joseph H Nonnast
Joseph Propati
Joseph Todd
Joshua Mosher
Josh Howard
Justin Hoffman
Justin Kuiper
Karl Hiesterman
Karl W. Evoy
Kathleen Dawson
Keegan Fink

Keith Henige
Keith Holkins
Keith J. Potter
Ken Altfather
Ken Coble
Ken Machacek
Kent Ivey
Kent Falconer
Kevin Bunn
Kevin Liu
Kevin McCarthy
Kevin Parent
Kevin Viands
Kevin W. Brennan
Kevin Windbigler
Kirk McCord
Kris Gould
Kris kline
Kurt McMahon
Lai Cheong Sang
Lance Hinkel
Lance Savage
Larry Davidson
Larry Doherty
Larry Rice
Lawrence Wimsatt
Lee Monroe
Leon Higley
Louis Morneau
Manfred Gabriel
Marc-Andre Grenier
Marcus Ervin
Mario Clarino
Mark Anderson
Mark D. Boyce
Mark Gamble
Mark Gratkowski
Mark Herman
Mark Jimenez
Mark Meier
Mark Schumann
Mark Solino
Mark Zitny
Markus Degen
Marky Erhardt
Marti Javier
Martin Gallo

Massimiliano Pineschi
Mattias Duarte
Matt Hurlburt
Matt Rollefson
Matt Sorsen
Matthew Brick
Matthew Green
Matthew Johnson
Matthew Kiriazis
Matthew Liddick
Matthew Nikkari
Michael Belmont
Michael Davis
Michael DeSensi
Michael Frank
Michael Groll
Michael Imella
Michael Larson
Michael Lewis
Michael Miller
Michael Olszewski
Michael P. Bailey
Michael Pearson
Michael Petrosky
Michael Stikeleather
Michael Van Biesbrouck
Mickey Nuttall
Mike Affourtit
Mike Bentley
Mike Eckert
Mike Gingold
Mike Kozlowski
Mike Vogell
Mike Zebrowski
Mmike
Mr J N Dale
Nate Parkes
Nathan Fawer
Nathan Herring
Nathan Karpinski
Nathaniel Lonza
Nicholas Cotton
Nick Huntington
Nick Kolacia
Nigel Montford
Oliver Bogler

Sails of Glory str. 62

Patrick J. Crowley	Robert Nelson	Theo Clarke	Andrei Borangiu	Chris E. Shockey	Dietmar Volkemer	Jason Hopper	Kimito Wynn	Miguel S. Espallargas
Patrick Kenna	Robert Sheets	Theodore Groth	Andrew Bartle	Chris Farrell	Don Hackett	Jason Krish	Kurt Weils	Mike Beerbower
Patrick Knight	Robert Sudik	Thomas Drummond	Andrew Carlstrom	Chris Hough	Don Lynch	Jay Olsen	Kurt Zadamo	Mike Houser
Paul Crispi	Robin Rathbun	Thomas Gramvold	Andrew Czapl	Chris Langland	Donald Hegarty	Jeff Fox	Kyle Buckingham	Mike Mauser
Paul Davis	Rolf Laun	Thomas Monaghan	Andrew Edwards	Chris Page	Donald Lovejoy	Jeff Jesse	L Jack France	Mike Mestemaker
Paul Davison	Ronald Fajarit	Thomas Schellenberg	Andrew Garnett	Chris Severn	Dorlisa McCracken	Jeff Johnston	Lake Pearson	Mike OBrien
Paul Gelder	Russell Khater	Thomas Shydler	Andrew Gattinger	Chris Tham	Douglas	Jeff Rakow	Lance Garner	Mike Thompson
Paul Goodsell	Ryan Caputo	Tim Carroll	Andrew Haufe	Chris Townley	Dusty Erker	Jeffrey Hintz	Lance M Kazmark	Miles Reidy
Paul Herkes	Saitou Yutaka	Tim Hammond	Andrew Nelson	Christian Holmes	Edgar Pabon	Jeremy Gale	Lawrence Collins	Nathan Woods
Paul Turnbull	Sal Francis	Tim Porter	Andrew Sudbury	Christopher Jackson	Edward Nelson	Jeremy Martin	Lawrence Tilly	Nevin Beaver
Paul Wilt	Sam Colechio	Tim Titsworth	Andrew Weiss	Christopher Kelso	Emilio G. Acevedo	Jerome McCauley	Lee Talbert	Oliver Papov
Peggy Carpenter	Sarah Symons	Tim Zier	Andrew Welburn	Christopher W Ganshaw	Eric Boyle	Jesse Danielson	Lois M Zaleski	Oscar M. Doniz Hernandez
Peter Baldwin	Scott A Akers	Timothy Bailey	Andy Blozinski	Claus Nielsen	Eric Clinton	Jim Hansen	M.A. van Peenen	Patrick Bailey
Peter Geoffrey Hunt	Scott Christian	Timothy Frisbee	Anthony Rivera	Clay Converse	Eric Lee Smith	Jim McDonnell	Madelyn Chappell	Patrick O'Brien
Peter Gilham	Scott Greer	TJ Clark	Anthony Wilson	Cliff Chandler	Eric Withaar	John Reed	Maria Victoria Elbal Diaz	Patrick R Leacock
Peter Hodgkins	Scott Maynard	Todd France	Barry Geipel	Clive Holland	Erica Loppnow	Joe Gallipeau	Mark A. Erhardt	Patrick Ross
Peter Perla	Scott Seidler	Todd Nehls	Barry Miller	Colin Campbell	Ethan Zlomke	Johan Lejonklev	Mark Hanna	Paul Dobbins
Peter Sellers	Sean Mitchell	Todd Trahan	Beghin Eric	Colin Van Dongen	Faustino Cantu	John Akin	Mark Hirschman	Paul Elton
Peter Snyder	Sean Pearson	Tom Ebert	Ben Williams	Corey Austin	Foo Chee Guan	John Christgau	Mark L. Bakke	Paul Friedman
Philip Groff	Sean Thorne	Tommy Zellers	Benjamin Steinhauser	Cory Holgren	Forget Pierre	John Cosgrove	Mark Stanoch	Paul Ikuta
Philip Mano'ff	Shaun Frost	Tony Ball	Bielinski Cédric	Cory T Blake	Francisco Erize	John Curry	Mark Somogyi	Paul Smith
Phillip McNeely	Sheila Davis	Tony Ewing	Bob Mesrop	Frank Wright	Frank Eisenhauer	John Gorsuch	Mark Stanoch	Paul Ward
Phillip Purcell	Sherman Waddell	Tony Sullivan	Bobby Perkins	Craig Gallant	Fran Antonissen	John L Martin	mark Sweetman	Pete Ware
Piotr Sowinski	Shinya Hanataka	Tony Tomkins	Brad Bowman	Fred Harrison	Fred Miller	John Loy	markus baur	Peter Kerr
Quentin Antrim	Sigvald Thorsen	Troy Stram	Brad Kane	Craig Welter	Fredrik Holmbom	John Macek	Marlin Deckert	Peter McCord
R. Hank Donnelly	Simo Raunio	Urs Blumentritt	Brad Kane	Curtis Parks	Fulvio Pegolo	John P McKeon	Marshall Simpson	Peter Quentín
R. William Hughes III	Simon Royer	Volker Jacobsen	Bradley Plugh	Garry Davis	Garry Davis	John R. Smith	Martin Armstrong	Peter Salekin
Ralf Schemmann	Simon Taylor	Walter Mulder	Brent Fortner	Damian Hughes	Gary Tangawa	John Styles	Martin Noel	Peter Vandorffy
Ralph Marza	Sopasec	Warren Siström	Brent Rogers	Dan Giralie	Geoff Dunn	Jon Phillips	Mathew Miquel	Philip Abela
Randy Lofton	SPC Rose, Shane	Wayne Jacobs	Brett Bolen	Daniel Barnmore	Gilbert Camama	Jonathan Apuan	Matthew Rini	Philip Goldfarb
Ray Townsend	Stance Nixon	Wei Jen Seah	Brett Lopez	Daniel Jew	Giovanni Gelio	Jonathan Sam	Matthew Zymet	Phillip Smithback
Raymond Brulotte	Stefan Haydn	Wesley McKinney	Brett Orr	Daniel Simpson	Glen Ausse	Jordan Weisman	Matthias Hardel	Phillip Reiman
Raymond Rangel	Stefan Karlgård	Brian Hupp	Dave Mitchell	Dave Mitchell	Greg Lammers	Jorgen Lazo	Matthias Kormmesser	Pierre Miranda
Rene Flex	Stephen Hopkins	Brian Keenan	David Blakeman	David Blakeman	Greg Merwin	Jose Vasquez	Maxfield Stewart	Raffaele Pascuzzi
Richard Birch	Stephen Lopaz	Brian Rice	Greg Poulos	David Clapper	Greg Poulos	Joseph Boeke	Melody Bliss	Rainer Fuchs
Richard Boulet	Stephen Smith	Brian Takara	David Collis	David Collis	Gregory Fleischman	Joseph Fuscaldo	Michael Blumoehr	Randy Bailey
Richard Corrado	Stephen Thomas	Bruce Degi	David Cornish	Gregory Frank	Gregory Frank	Joseph S Forster	Michael Bardia	Randy Brown
Richard Rush	Steve Elliott	Bruce Padgett	David Doucey	Helga Pfeifer	Helga Pfeifer	Josh Bayer	Michael DeFelice	Randy Micezek
Richard Simmons	Steve Fratt	Bruce W. Oberst	David DuJordan	Henry McDowell	Henry McDowell	Josh Kralovic	Michael Edwards	Ray Guerrero
Richard Wagoner	Steve Sartain	Bryan Pravel	David Horne	Herb Leist	Herb Leist	Joshua Ingham	Michael Griffin	Ray Nimocks
Rob Brown	Steve Undy	Bryan Reed	David Huet	Herrou Frédéric	Herrou Frédéric	Joshua Lamos-Sweeney	Michael Gurien	Raymond Espiritu
Rob Huddleston	Steven Danielson	Bryan Rodahl	David Kapauu	Howard C Dunn III	Howard C Dunn III	Justin Booth	Michael Hastik	Richard Fulcher
Rob Innella	Steven J Willson	Bryant McLaughlin	David Schnoor	Hugh S Paton	Hugh S Paton	Justinian Hoag	Michael Hirsch	Richard Lindenmeyer
Rob Lugton	Suiki Yeung	Bryant Ross	David Tsang	Igor Tegel	Igor Tegel	Kathleen A Peters	Michael Lemick	Richard Panek
Rob Vaughn	Sverre Schriwer	Calvin Chow	Davin Hatsengate	J. Rodriguez	J. Rodriguez	Keith Anderson	Michael R. Tessier	Rick Christian
Robert Anderson	T.A. Gordon	Carl Cardozo	Dean Liggett	James Grider	James Grider	Kenneth Lewandowski	Michael Sealy	Rob McCreary
Robert Hansen	Tad Simmons	Carl Ise	Dean Rapp	James Hiers	James Hiers	Kevan Day	Michael Sweazey	Robert Coit
Robert Hausch	Terrance Smith	Carl Sykes	Dennis Freeberg	James Young	James Young	Kevin Cooper	Michael W. McFall	Robert Crawford
Robert LaMore	Terry Collins	Carson Bennett	Jane Richter	Jane Richter	Jane Richter	Kevin Duke	Michael W. Mass	Robert Dijkman Dulkes
Robert Lusk	Terry Dix	Charles Gomez	Charles Gomez	Charles Gomez	Charles Gomez	Kevin Meeks	Michael Wigert	Robert Fitch
Robert McKeagney	Terry Zembrzuski	Chas A. DeLong	Derek Letley	Derek Letley	Derek Letley	Kevin Trudeau	Mick Mickelsen	Robert Pudelka

Sails of Glory str. 63

Robert Uccello	Tess Sutton	Adam Solis	Kevin Duke	Timothy Hing	Richard Lewis	Adam "Kicktraq" Clark	E. Clyde Walters	Matt Shoemaker
Roger Cooper	Theodore Rodriguez	Alex Sernert	Kirk Hutzel	Vincenzo Fimzola	Robert Henderson	Adam Foerster	Ed Courttrou	Matthew O'Malley
Roland Cobb	Thomas Blake	Amie Lin	Kristian J. Wheaton	Waldt Maulouli	Robert Pavlik	AJ Hildebrand	Ed Dean	Matthias
Russell Gibb	Thomas Davis	Anthony Mastrangeli	Kyle Winters	Wayne Bruns	Ryan Barrett	Alessio Caviatore	Elizabeth Carnes	Michael Brandl
Russell Granberry	Thomas Henderson	Anthony Roberson	Mark Davis	Mark Falzini	Ryan Przybyl	Alex Rozgo	Ensignia Entertainment	Michael Weaver
Samantha Watkins	Blaine Pardoe	Mark Faldino	Mark Faldino	Sascha Werner	Alexander Y. Hawson, M.D.	Epic Slant Press	Epic Slant Press	Murrell Sippy
Sawyer Gilbert	Thomas Umstadd Jr.	Mark Harrington	Mark Harrington	Sheila Schemm	Allen Barton	Falk der Fiese	Falk der Fiese	Nathanael Green
Scott Gray	Timothy Collins	Mark Sheftick	Mark Sheftick	Steven Beurlein	Gillos	Giuseppe "Bishop" Zeuli	Omar Rotili	Patrice Scheidt
Scott Green	Timothy Dettingmeijer	Matt Harvey	Matt Harvey	Troy Thorstad	Ben Howard	Gregory Allyn Lipscomb	Peter Schnare	Pierce VanderVelde
Scott Hodgman	Timothy Gerritsen	Brian Easton	Brian Easton	Troy Thorstad	Anderland	Gregory Horrell	PugFrog Productions	Rich Radgoski
Scott Horan	Timothy O'Shea	Brian Perch	Max Loveless	Warren Fritze	Carole and Dominic Flores	Hwei Ling Khor	Rob Gruhl	Robbin Westerlund
Scott Smith	Timothy Van Dongen	Chris Pramas	Mike Azzolino	William Michaels	Cards 'N' Boards	Ian 'Doomspoon' Churchill	Izzy Jarvis	Robert H. Mitchell Jr.
Scott Wirta	Tod Sistrunk	Christopher Garver	Mike Snively	William Walters	Carsten Gregor	J. Quincy Sperber	Jack Cull	Simon Kwan
Scott Uyeuntun	Todd Hein	Christopher Plambeck	Morton Weisman	Craig Gaddis	Chip Theory Games	Brandon Sapp	Jake Hampton and Kevin Shipley	Steph Stone
Sebastian Ross	Todd Rigertas	Christopher Ungo	Nathan Phillips	D.J. Cole	Chris Swann	Brandon Sapp	Jonathan Becker	Stephen Callahan
Sebastian Wiese	Todd Ruthemeyer	Damon Pidhajecky	Norman Stewart	Dan D. Cyr	Chris Wessling	Brandon Sapp	James C. O'Connor	Steven Blankenship
Sergio Halaban	Tom Campbell	Darren Bergen	Onyekachi Izukanne	Dan Hyer	Colin Lefebvre	Brandon Sapp	Jason Youngdale	TaranWanderer
Seth C Warburton	Tom Huntington	Paul Banks	Patricia Ivey	Daren Asher	Colin Lefebvre	Daniel W. Cisek	Jay Mason-Grant	Telmo Mendes Leal
Shawn Coover	Tom Taylor	David K	Phillip Greenberg	David Griffin	Daniele Moretti	Daniel W. Cisek	Jenn Carr	The Infinity Gate
Shawn Murri	Torin Reed	David Parente	Rory Toma	Don Eggert	Danjet Ricci	Darryl Hushaw	Jim Prevott	Tony Spunzo
Shawn Tester	Troy Nichols	David Pingal	Royden Clark	Eric S Luthy	Darryl Hushaw	David "Elwood" Hitchcock	Joe Cortese	Vince 'digiconda' Arebalo
Shepard Partridge	Ulysses Cruz	David Steiger	Robert Singer	Eric Sarlin	Joseph Thomas	David "Elwood" Hitchcock	Jordan Forbes	Vincent Chan
Simon Gallimore	Wayne Staats	Donald Christianson	Roger Martin	Eric Poulin	Nate Birkholz	David Bailey	Joseph Flaherty	Watchdog
Stan Stratton	William Boulier	George Ramos	Ron Gregory	Fen Yan	S. Ben Melhuish	David Ling	Joshua Wilson	Yoshio Kamata
Stephan Hoffmann	William Eastwood	Greg Prickman	Rory Toma	Hans House	Sean S O'Leary	David Silverstein	Keith Fieldhouse	Zach Glazar
Stephen Gibson	William Kenny	James	James Giltrap	Jaime Manuel	Spike Y Jones	David Stahler Jr.	Kyle C. Sipples	
Stephen Holder	William Lee	Jason Barnes	James Gist	Laurence O'Brien	3DGeek	Dennis Paron	Kyle Noseworthy	
Stephen Miller	William McHarg	Jason Rubino	James Gority	Michael Thomas	Aaron Alberg	DragonSVD	Lee Traatnyk	
Stephen Pearson	William Radetsky	Jeffrey Critchley	John Bernardo	Nate Birkholz			Ludus Iovis Diei	
Stephen Radney-MacFarland	William Rafter	Jim Reynolds	John Knudsen	S. Ben Melhuish			Mark Taormino	
Steve Boone	William T. Jonsson	John Gahrmanow	Stephen Phenow	Sean S O'Leary				
Steve Kirk	William Yount	Spike Y Jones	Steve Klein	Spike Y Jones				
Ted Gaydos	Zoe Brain	Matthew Mchale	Steve OGrady	Wspierający				
Terry Chase	Maci	Matthew Mchale	Steve OGrady	3DGeek				
Terry Simo	Aaron Bostian	Michael Mahoney	Ted Webster	Aaron Alberg				
		Ken Campbell	Thomas Rich					

Wersja Polska za zgodą Ares Games: Rafał Findziński

Chciałem podziękować panu Roberto Di Meglio (Ares Games) za otrzymane materiały, które ułatwiły przygotowanie tej instrukcji, panu Tomaszowi Kiczorowskiemu i sklepowi Rebel.pl za możliwość publikacji instrukcji oraz mojemu koledze Wojciechowi Wyciskowi za konsultacje żeglarskie i pomoc w znalezieniu dobrych odpowiedników dla stanów ustawienia żagli oraz nazwania kolorowych pól oznaczających kierunek wiatru.

No i oczywiście Ares Games i wszystkim wspierającym za wydanie tej wspaniałej gry.

Sails of Glory str. 64



Gra autorstwa

Andrea Angiolino i Andrea Mainini

Na podstawie systemu Wings of Glory®
opracowanego przez

Andrea Angiolino i **Pier giorgio Paglia**

Projekt i wydanie

Andrea Angiolino i Andrea Mainini

Grafika

Donald MacLeod (okładka)

Francesco Mattioli (ilustracje)

Dario Cali (elementy terenu)

Projekt graficzny

Fabio Maiorana

Producent
Roberto Di Meglio

Edycja i nadzór
Roberto Di Meglio and **Fabrizio Rolla**

Zdjęcia
Christoph Cianci

EDYCJA ANGIELSKA

Edycja
Jim Long

Dodatkowa edycja
David Manley, Scott Pfeiffer

Układ
Honda Eiji

Gra stworzona, wyprodukowana i wydawana
przez:

Ares Games srl



Via dei Metalmeccanici 16,
55041 Capezzano Pianore (LU), Italy.
Tel. +39 0584 968696
Fax +39 0584 325968

© 2013 Ares Games srl. Sails of Glory jest
zarejestrowanym znakiem towarowym
Ares Games Srl.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wyprodukowano w Chinach
WWW.SAILSOFGLORY.COM
WWW.ARESGAMES.EU

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA Keith'a Upton'a za bycie naszym przyjacielem #1 i partnerem w projekcie, dla Stefania'i Angelelli i Fulvio Pegolo za ich pomoc we wczesnym stadium wydawniczym; dla David'a Manley, Timothy'ego Totten i Hans'a Korting za ich wsparcie i rady przy projektowaniu i produkcji; dla naszego GenCon demo team (Casey Baumgartner; Damian, Jack, Katie, Lydia,

i Russell Hughes; Jim, Isabella i Olivia Long; Dean Sestak) za ich entuzjazm przy promowaniu gry; dla Richard'a Bliss, Andrea Fanhoni, Laurence'a O'Brien, Mike'a McGammon, Scott'a Boor, Scott'a Pfeiffer, Cammon'a Randle za ich asystowanie przy naszej kampanii na Kickstarterze; dla wszystkich wspierających na Kickstarterze; dla przyjaciół z pierwszego forum Sails of Glory i społeczności Sails of Glory Anchorage (www.sailsofglory.org).

TESTERZY: Stefania Angelelli, Gian Luca Balestra, Mark Barker, Christoph Cianci, Robin Di Meglio, Bill Hughes, David Manley, Marleen Overkamp, Fulvio Pegolo, Leonardo Rina, Andre Steenveld, Gabriele Tornar, Timothy Totten, Niek van Diepen, Keith Upton, i ich ekipa