

# 1805 *Sea of Glory*

## Règles du jeu

### Sommaire

1 INTRODUCTION.....	2	14 CHERCHER L'ENNEMI.....	31
2 COMPOSANTS.....	2	15 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES.....	34
3 MISE EN PLACE DU JEU.....	7	16 COMBAT : FONDAMENTAUX.....	34
4 SEQUENCE DE JEU.....	9	17 COMMENCER LE COMBAT - CHOISIR SA TACTIQUE.....	35
5 PHASE ADMINISTRATIVE.....	10	18 TIR ET DÉGÂTS EN COMBAT.....	37
6 ACTIVATION DES UNITES ET METEO... 14		19 BATAILLE À L'ANCRE.....	38
7 BLOCS.....	19	20 APRÈS LE COMBAT.....	39
8 AMIRAUX.....	21	21 OBJECTIFS.....	41
9 MOUVEMENTS.....	23	22 RAIDS ET INVASIONS.....	42
10 GRAND CONSEIL D'AMIRAUTE.....	24	23 COMMENT GAGNER.....	45
11 ENTRER ET SORTIR DES PORTS.....	26	24 SCÉNARIO TRAFALGAR.....	46
12 PISTES DE TRANSIT ATLANTIQUE.....	27		
13 BLOCUS.....	29		

NB : les passages surlignés en gris sont des clarifications ou modifications apportées à la règle de base, en date de décembre 2010. Voir : <http://www.1805seaofglory.com>

# 1 INTRODUCTION

Printemps 1805. La Grande Armée de Napoléon est installée le long des côtes de la Manche. Suivant les enseignements d'Alexandre le Grand, l'Empereur des Français cherche à défaire une puissance navale par la terre. Il lui suffit de débarquer 100 000 hommes sur le sol britannique et l'ennemi héréditaire de la France tombera enfin. Pour y parvenir, sa flotte combinée doit contrôler la Manche assez longtemps pour que les centaines de bateaux à faible tirant d'eau convoient ses troupes en Angleterre. Sur le chemin de l'Empereur se trouve la Royal Navy. L'année 1805, qui se conclut avec la victoire navale britannique de Trafalgar, représente la période la plus sombre de l'Angleterre durant les guerres napoléoniennes. La menace d'invasion est au premier plan. Ses grands "murs de bois" offrent à la nation insulaire sa seule défense contre un ennemi nettement supérieur.

1805 : Sea of Glory simule la guerre navale au niveau opérationnel durant cette année charnière. Bien que Trafalgar brille dans l'Histoire comme le phare de la victoire (mais c'est une question de point de vue...), c'est le blocus réussi des ports ennemis qui empêcha les bottes françaises de fouler le sol britannique. Mais 1805 : Sea of Glory est plus qu'un jeu sur le blocus. C'est un jeu où il faut percer et poursuivre, surprendre et semer de fausses pistes, gérer vos maigres ressources, frapper là où votre ennemi s'y attend le moins, et provoquer la bataille navale décisive qui scelle la victoire ou la défaite.

1805 : Sea of Glory est une simulation pour 2 joueurs de la campagne navale de 1805. Un joueur représente la marine britannique et l'autre les marines combinées de la France et de l'Espagne, désignée comme marine alliée.

## 2 COMPOSANTS

### 2.1 Inventaire

Une carte 22" x 34"  
Deux planches de pions  
une planche d'autocollants  
le livret de règles  
4 cartes de référence (2 par joueur)  
2 cartes de déploiement des ports et des flottes  
44 blocs en bois  
5 dés à 6 faces.

### 2.2 Carte du jeu

La carte montre la Mer Méditerranée et l'Océan Atlantique Nord, ainsi qu'une carte des Antilles, montrant les principaux ports des belligérants. Chaque hex représente environ 50 milles nautiques.

Les joueurs prennent place aux côtés opposés de la carte, le joueur britannique du côté Nord et le joueur allié du côté Sud.

Note : les blocs entrant dans l'hex E01 sont placés dans la piste Vers l'Europe (cf 12.0). Les blocs ne peuvent pas entrer dans des hex grisés. Les blocs peuvent seulement entrer dans des hex valides. Bien qu'elles semblent navigables, certaines zones ne le sont pas. Par exemple, les blocs ne peuvent pas entrer dans la zone directement au sud de l'hex W10.

## 2.3 Blocs

Chacun des 44 blocs inclus dans le jeu doit recevoir un autocollant. Les autocollants français et espagnols sont placés sur les blocs bleus, les autocollants britanniques sur les blocs rouges. Appliquez les autocollants sur les blocs délicatement, s'ils sont appliqués incorrectement ce sera presque impossible à rectifier. Il doit y avoir un autocollant sur chaque bloc. Note : quelques blocs et autocollants en réserve sont fournis, pour le cas où des erreurs surviendraient.

Pendant le jeu, les blocs sont placés sur la carte debout sur un de leurs côtés, avec l'autocollant du côté du joueur qui contrôle ce bloc. Les joueurs ne doivent pas pouvoir voir la véritable identité d'un bloc ennemi, sauf si celui-ci est repéré lors d'une recherche de l'ennemi. (cf 14.0). Vous ne pouvez jamais examiner les blocs sous le contrôle de votre adversaire.

## 2.4 Marqueur et pions

Les pièces du jeu sont appelées marqueurs ou pions. Les pions sont :

- les navires,
- les amiraux,
- les différents pions pouvant être piochés au hasard parmi un ensemble : pions d'activation, pions d'événement de l'Amirauté...

Les marqueurs sont tout le reste ; ils sont essentiellement placés sur le jeu pour indiquer le statut d'un navire, d'un bloc ou d'un port (ex : marqueur Off Station, Naufragé...)

## 2.5 Cartes de déploiement des ports et des flottes

Deux cartes de déploiement des ports et des flottes (11" x 17"), une pour chaque joueur, sont fournies dans le jeu pour permettre de marquer quels navires sont au port et lesquels sont assignés aux différentes flottes.

Les ports majeurs ont aussi une partie de leur case "En Réserve" ("In Ordinary"). Les navires qui sont "En Réserve" sont présents au port, mais n'ont pas assez d'équipage pour prendre la mer. Les ports mineurs sans case "En Réserve" ne peuvent pas fournir d'équipage aux navires naufragés.

Ces cartes doivent être cachées de votre adversaire, pour que la composition des diverses flottes reste un mystère. Les joueurs pourront les garder sur une petite table séparée ou derrière un écran improvisé.

## 2.6 Terminologie du jeu

Amiral de flotte - un amiral ayant un nom et qui n'est pas un chef d'escadre.

Amiral en chef : amiral commandant une flotte (voir 8.2).

Amiral générique - Amiraux non nommés, représentant la myriade de commandants présents dans chaque force. On considère qu'il y a un amiral générique dans toute flotte de 11 navires ou plus, et dans toute flotte de 1 à 10 navires n'ayant pas de chef d'escadre.

Blocs - les blocs représentent les flottes, les transports français, les expéditions britanniques, les leurres, et les frégates.

Blocus - une flotte ou une frégate qui occupe la zone de Patrouille d'un port ennemi est considéré comme étant en blocus. Il y a des restrictions pour quitter le blocus d'un port ennemi (cf 13.3).

Bols - récipients opaques que les joueurs doivent se procurer, utilisés pour y mettre les différents ensembles de pions : pions d'événements de l'Amirauté, pions de provisions, pions d'activation, pions de points de victoire, et pions de directive de l'Empereur.

Capacité de réparation - le nombre de navires endommagés présents dans le port qui peuvent être retournés sur leur face intacte durant le segment de réparation de la phase administrative.

Chef d'escadre - un amiral ayant un nom et qui ne peut commander que 10 navires ou moins.

Détroits - des hex désignés sur la carte, où une flotte ou frégate stationnaire peut tenter d'intercepter un bloc qui se déplace. Les 4 détroits de la carte sont indiqués par un petit hexagone dessiné dans l'hex. Les hex de détroits sont 1403, 1123 (détroit de Gibraltar), 2414, et 3117 (détroit de Messine).

DRM - modificateur au dé. Valeur ajoutée ou soustraite au résultat d'un lancer de dé.

Échelle - Chaque tour représente 10 jours. Chaque hex représente 50 milles nautiques.

En mer - un bloc qui n'est ni dans un port ni dans une zone de Patrouille est en mer. Un bloc peut être dans l'hex d'une zone de patrouille et être cependant en mer en utilisant un marqueur "en mer".

En Réserve ("In Ordinary")- les navires qui sont dans un port, mais sans équipage, sont considérés en réserve. Les navires naufragés sont placés En Réserve lorsqu'ils arrivent dans un port majeur. On enlève alors le marqueur "naufragé" ("wrecked")

Flotte - tout bloc contenant des navires. Les deux expéditions britanniques et le transport français sont considérés comme des flottes. Certaines flottes ont des désignations historiques fondées sur leur théâtre d'opération traditionnel (ex : flotte de la Méditerranée), d'autres sont nommées d'après leurs amiraux (ex : Alava). Ceci est fait pour la "saveur" du jeu et n'a pas d'impact sur le jeu.

Frégate - bloc qui représente un groupe de petits vaisseaux utilisés pour la reconnaissance. Pour le jeu, les frégates ne sont pas considérées comme des navires.

Hex – abréviation pour hexagone

Joueur allié - le joueur contrôlant les marines combinées de la France et de l'Espagne.

Main-d'œuvre - les navires dans un port peuvent recevoir un équipage et être sortis de la partie "En Réserve" de la carte de déploiement d'un port ; pour cela il faut dépenser un nombre de points de main-d'œuvre égal au facteur de défense courant de ce bateau.

Navire - un navire de guerre représenté par un pion. Pour le jeu, les frégates ne sont pas considérées comme des navires.

Phase d'Activation - les pions d'activation sont piochés d'un bol et les actions initiées par ces pions sont résolues.

Phase d'Administration - événements et actions conduites simultanément par les deux joueurs au début de chaque tour.

Pistes de transit de l'Atlantique (ou pistes atlantiques) - il y a deux pistes pour le transit à travers l'Atlantique : Transit Europe vers Antilles et Transit Antilles vers Europe.

Port ami (allié) - les ports suivants sont amis pour le joueur allié : Brest, Rochefort, Ferrol, Cadix, Carthagène, Toulon, Martinique, Guadeloupe, Santo Domingo, La Havane.

Port ami (britannique) : sauf s'ils sont envahis, les ports suivants sont amis pour le joueur britannique : Portsmouth, Plymouth, Gibraltar, Malte, Madalenas, Naples, Alexandrie, Jamaïque, Antigua, Barbados et Trinidad.

Port européen - tout port qui n'est pas aux Antilles est considéré comme un port européen.

Port majeur - tout port ayant une section "En Réserve" sur la carte de déploiement. Portsmouth, Plymouth, Gibraltar, Malte, la Jamaïque, Brest, Toulon, Rochefort, Ferrol, Carthagène, Cadix et la Havane sont des ports majeurs. La main-d'œuvre ne peut être utilisée que dans les ports majeurs. (avec des restrictions pour la Havane et la Jamaïque, cf 5.2.1).

Ports neutres - les ports suivants sont neutres : Bantry Bay, Lisbonne, Alger et Corfou. On ne peut pas entrer dans un port neutre (exception : Alger, cf 22.1), mais on peut occuper sa zone de patrouille.

Rang hiérarchique - rang des amiraux au sein de la marine. Plus la valeur de rang hiérarchique est basse, plus le rang dans la marine est élevé (par exemple un rang 4 et plus haut qu'un rang 5). Les amiraux génériques sont inférieurs à tous les amiraux de flotte, mais supérieurs à tous les chefs d'escadre.

Rose des vents - le ou les diagrammes dans chaque zone de mer indiquant le coût du mouvement en fonction du vent courant dans cette zone de mer. Par exemple, la rose des vents du Mistral est dans l'hex 2119.

Sortie - l'action consistant à sortir d'un port.

Statut d'un navire - un navire peut être dans l'une des trois conditions suivantes : intact, endommagé, naufragé. Quand un navire naufragé entre dans un port majeur, on retire son marqueur "naufragé" et il est placé dans la case "En Réserve". Si un navire naufragé entre dans un port sans case "En Réserve", il reste naufragé.

Zone de mer - il y a 3 zones de mer : Atlantique Nord, Mer Méditerranée, et Antilles

Zone de patrouille - l'hex de mer juste en-dehors d'un port est considéré comme sa zone de patrouille. Les blocs dans une zone de patrouille peuvent être : en mer, Près de la Côte (Inshore), en Blocus Éloigné (Loose Blockade), ou Hors Position (Off Station). Les plus grands ports européens ont une petite carte montrant les cases côte, éloigné, et Hors Position de la zone de patrouille. Les blocs devant les autres ports (sans petite carte) reçoivent un marqueur pour savoir leur position dans la zone de patrouille.

Zone météo - les zones de mer sont divisées en zones météo. L'Atlantique Nord comprend les Approches Occidentales (Western Approaches), le Golfe de Gascogne (Bay of Biscay), et la région des Caps (Capes). La Méditerranée est composée de la Méditerranée occidentale et de la Méditerranée orientale. Les Antilles constituent une seule zone météo. Chaque zone météo est repérée sur la carte par une image de dé, de 1 à 6. Certaines zones météo ont deux images de dé. Par exemple, le Golfe de Gascogne est affecté par le mauvais temps sur un jet de dé de 1 ou 2 (cf 6.6). Le mauvais temps affecte une zone météo, le vent affecte une zone de mer entière.

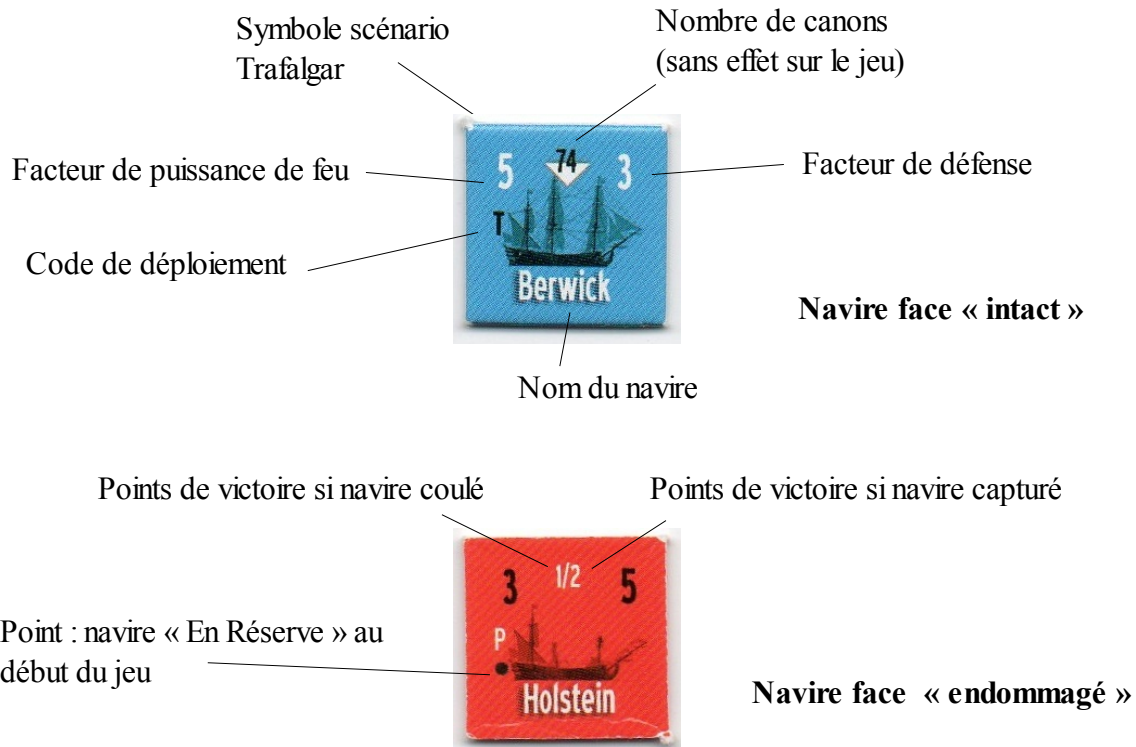
### **Abréviations des noms de navires espagnols :**

Cde de Regla	Conde de Regla
P de Asturias	Principe de Asturias
SF de Paula	San Francisco de Paula
SF de Asis	San Francisco de Asis
SJ Nepomuceno	San Juan Nepomuceno
S Juan Bautista	San Juan Bautista
Sma Trinidad	Santissima Trinidad

### **2.7 Lexique anglais/français (choix de traduction)**

Admiral's Wake	Sillage de l'Amiral
Chit	pion
Close Action	Action Rapprochée
Command (rating)	(facteur de) commandement
Counter	pion
Damaged	endommagé
Easy Sail	Voile de Combat
Fleet and port display	carte de déploiement (des flottes et des ports)
Fog of War	leurre
Form Line of Battle	Former la Ligne de Bataille
Full Sail	Pleines Voiles
Gale	coup de vent
General Chase	Poursuite Générale
General Withdrawal	Retraite Générale
Hurricane	ouragan
In Ordinary	En Réserve
Inset map	cartouche
Inshore	Près de la Côte
Leeward	Sous le Vent
Loose blockade	Blocus Éloigné
Marker	marqueur
Off station	Hors Position
Patrol zone	zone de patrouille
Sea zone	zone de mer
Seamanship (rating)	(facteur de) navigation
Search attempt	chercher l'ennemi, recherche de l'ennemi
Seniority rating	rang hiérarchique
Ship	navire
Spanish Gold	Flotte des Indes (Flota de Indias)
Squall	grain
Storm	tempête
Wear Together	Soutien Mutuel
Weather gauge	avantage du vent
Weather zone	zone météo
West Indies	Antilles
Windward	Au Vent
Wrecked	naufagé

### 3 MISE EN PLACE DU JEU



Chaque joueur prend la carte de déploiement des flottes et des ports et le place près de lui. On peut par exemple les placer sur une petite table à part ou derrière un écran improvisé, de telle sorte que l'adversaire ne puisse pas voir les pions placés sur la carte de déploiement.

Tous les navires et amiraux ont une lettre sur leur pion, qui correspond à son placement sur la carte de déploiement ou sur le compte-tour. Si la lettre de placement est sur le verso du pion navire, cela signifie que ce navire commence la partie sur sa face endommagée. S'il y a un point noir « En Réserve » sur le pion, il commence la partie dans la case « En Réserve » de ce port.

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| B Dans ou devant* Brest (France)             | P Portsmouth (Angleterre)         |
| C Cartagena (Espagne)                        | R Rochefort (France)              |
| F Dans ou devant* le Ferrol (Espagne)        | S Santo Domingo (Antilles)        |
| I Bantry Bay, (Irlande) - zone de patrouille | T Toulon (France)                 |
| J Jamaïque (Antilles)                        | Y Plymouth (Angleterre)           |
| M Madalenas (Méditerranée occidentale)       | Z Dans ou devant* Cadix (Espagne) |
| N Case de la flotte de Mer du Nord           |                                   |

\*dans la zone de patrouille

Les navires espagnols marqués Z2 doivent être mis dans une pile différente de ceux marqués Z3. Ces deux piles commencent le jeu dans la case « En Réserve » de Cadix. Les navires espagnols marqués C3 commencent le jeu dans la case « En Réserve » de Carthagène.

Si un navire a à la fois une lettre et une date, c'est un renfort et il doit être placé sur le compte-tour dans la case appropriée. Il entrera en jeu dans le port indiqué par la lettre. Placez Rosily-Mesros sur le compte-tour sur la case de Novembre I. Les amiraux Gardner, allemand et les 3 amiraux génériques sont mis à part pour servir plus tard.

Les blocs de flottes sont déployés comme suit :

les blocs de flottes alliées Brest, Rochefort, Toulon, Cadix, Ferrol et Carthagène commencent dans leurs ports respectifs sur la carte. La Flotte des Indes (Spanish Gold) commence à la Havane (Cuba) et la flotte Alava commence à Santo Domingo. Les flottes Finisterre, Magon, Dumanoir, Gourdon, et les 8 blocs leurre sont mis à part pour servir plus tard.

Tous les blocs britanniques qui commencent dans une zone de patrouille doivent être placés Près de la Côte ou en Blocus Éloigné. Les flottes commencent dans les zones indiquées :

Flotte	Emplacement de départ
Channel	Brest – zone de patrouille
Mediterranean	Madalenas - port
Irish	Hex 0204 – Blocus Éloigné
Cape	Ferrol – zone de patrouille
Gibraltar	Cadix – zone de patrouille
West Indies	Jamaïque - port

Les flottes Biscay, Downs, Atlantic, African, Levant et Minorca sont mises à part pour servir plus tard. Les 9 blocs frégates sont disponibles au début du jeu. Chaque bloc frégate peut être placé dans n'importe quel port ami, dans une zone de patrouille, ou en mer dans n'importe quel hexagone. Une seule frégate peut commencer le jeu en Méditerranée (y compris dans les ports amis), et aucune frégate ne peut commencer le jeu sur une piste de transit atlantique.

Placez les deux expéditions (Craig's et Moore's) sur la case de départ de la piste des transports et expéditions ; placez le transport français sur la case « S » de cette piste.

Le joueur allié pioche au hasard et place un marqueur objectif Napoléon (avec la valeur face cachée) sur chaque emplacement de points de victoire alliés : Bantry Bay, la Havane (Flotte des Indes), Antilles, Naples, Malte et Alexandrie.

Le joueur britannique pioche au hasard et place un marqueur objectif Pitt (avec la valeur face cachée) sur chaque emplacement de points de victoire britanniques : Bantry Bay, Mer du Nord, Antilles, Naples, Malte et Alexandrie.

Placez les marqueurs « main-d'oeuvre » britannique, français et espagnol sur leurs cases de départ respectives sur les compteurs de main-d'oeuvre.

Le joueur allié pioche au hasard un pion Directive de l'Empereur et le pose à part, face cachée.

Placez les 19 pions d'activation dans un récipient opaque, comme une tasse à café. Il doit y avoir neuf pions vents, quatre pions mauvais temps, quatre pions mouvements bonus, et deux pions initiative.

Placez les 5 pions provisions dans un récipient opaque. Placez les 7 événements de l'Amirauté dans un autre récipient opaque (l'événement spécial « Soutenir la monarchie napolitaine » n'est pas placé dans ce récipient mais est mis à part pour plus tard).

Le marqueur tour est placé sur la case Janvier I du compte-tours, face alliée visible (drapeau français). Les pions « dernier vent » sont placés sur les roses des vents Mistral (Méditerranée) et Ouest (Atlantique Nord).

Le marqueur Paix est placé sur le tableau de la tension avec les USA, sur la case « tendu » (« strained »). Les marqueurs « plans d'invasion » et « barges d'invasion » sont placés dans la case Boulogne.

Le marqueur « Ganteaume victorieux » est placé sur la carte n'importe où en France. Les marqueurs de contrôle d'Alger, Malte, Naples et Alexandrie sont mis à part pour plus tard.



Les 23 marqueurs destinations du Grand Conseil d'Amirauté sont placés à côté de la carte de déploiement alliée, de telle sorte que le joueur britannique ne puisse pas les voir.  
Les autres marqueurs commencent en-dehors du jeu et sont mis à part pour plus tard.

## 4 SEQUENCE DE JEU

### A - Phase administrative

1. Avancer le marqueur tour d'une case (sauf au 1er tour) (cf 5.1)
2. Les deux joueurs allouent leur main-d'œuvre et réparent leur navires, simultanément (cf 5.2)
3. Les frégates situées sur la case du tour en cours (sur le compte-tours) sont remises en jeu à Plymouth, Portsmouth ou Gibraltar. (cf 5.3)
4. Placez les renforts (navires venant d'être construits) (cf 5.4)
5. Avancez tous les blocs situés sur la piste de transit atlantique ; ceux qui quittent la piste entrent sur la carte ; les blocs arrivent dans l'ordre de l'initiative (cf 5.5)
6. Placez les marqueurs "dernier vent" (« Last Wind ») (cf 5.6)
7. Remettez dans la pioche d'activation tous les pions d'activation (cf 5.7)
8. Remettez dans la pioche de provision tous les pions de provision (cf 5.8)
9. Lancez un dé, le cas échéant, pour la fin de l'épidémie de fièvre aux Antilles : elle s'arrête sur un jet de 5 ou 6 (cf 5.9)
10. Révélez le pion d'événement de l'amirauté, le cas échéant (cf 5.10)
11. Le cas échéant, le joueur britannique pioche un nouveau pion d'événement de l'Amirauté (cf 5.11)
12. Le joueur allié pioche et place les pions de provisions (cf 5.12)
13. Le joueur allié place ses marqueurs du Grand Conseil d'Amirauté (cf 5.13)

### B - Phase d'activation

1. Piochez un pion d'activation (cf 6.1)
2. Résolez l'activation (cf 6.2 à 6.9)
3. Lorsque le deuxième pion d'Initiative est pioché, le tour se termine (cf. 6.5)
4. A moins que le tour ne soit terminé, retournez en B1 (pioche d'un pion d'activation)

## 5 PHASE ADMINISTRATIVE

### 5.1 Avancer le marqueur tour

Avancer le marqueur tour sur la date suivante du calendrier sur le compte-tour (sauf au tour 1).

### 5.2 Allouer la main-d'œuvre et réparer les navires

#### 5.2.1

Les points de main-d'œuvre sont utilisés pour sortir les navires de la Réserve ("In Ordinary"), ou pour préparer l'une ou l'autre des Expéditions britanniques et le Transport français.

Les points de main-d'œuvre britanniques peuvent être utilisés pour former les équipages de navires situés à Portsmouth, Plymouth, Gibraltar ou Malte.

Les points de main-d'œuvre britanniques peuvent être utilisés pour avancer l'une ou l'autre des Expéditions britanniques le long de la piste d'Expédition/Transport

Les points de main-d'œuvre française peuvent être utilisés pour former les équipages de navires français situés dans n'importe quel port européen.

Les points de main-d'œuvre française peuvent être utilisés pour faire avancer le transport français le long de la piste Transport/Expédition.

Les points de main-d'œuvre espagnole peuvent être utilisés pour former les équipages de navires espagnols situés dans n'importe quel port européen.

La Jamaïque et la Havane ont une main-d'œuvre "intégrale" = permettant de former l'équipage d'un navire par tour, quelle que soit sa taille. Ceci est en plus de la main-d'œuvre disponible en Europe.

Pour former l'équipage d'un navire, et ainsi le sortir de la case "En Réserve" (et le placer dans la zone "prêt" du port sur la carte de déploiement), le coût en main-d'œuvre est égal au facteur de défense du navire sur sa face visible. S'il n'y a pas assez de points de main-d'œuvre pour sortir le navire de la réserve, il y reste. Plusieurs navires peuvent être sortis de la réserve lors d'un même tour, à condition qu'il y ait suffisamment de points de main-d'œuvre disponibles. Le marqueur "main-d'œuvre" n'est pas déplacé lorsqu'on utilise des points de main-d'œuvre : la position de ce marqueur indique le nombre de points de main-d'œuvre disponibles à chaque tour. Les points inutilisés ne sont pas stockés pour le tour suivant.

Les expéditions britanniques et le transport français sont avancés le long de la piste correspondante en dépensant des points de main-d'œuvre. Le coût en main-d'œuvre pour avancer sur la piste est listé sur la piste. (Si Bantry Bay a été envahi, le coût pour faire avancer les expéditions britanniques est doublé, comme indiqué par l'image du trèfle à quatre feuilles). Lorsque l'expédition ou le transport a atteint la case "prêt" sur la piste, le bloc est placé sur la carte de déploiement, dans un port, suivant les restrictions suivantes :

Les expéditions britanniques ne peuvent être placées qu'à Plymouth ou Portsmouth ;

Le transport Français ne peut être placé qu'à Brest, Rochefort ou Toulon.

La main-d'œuvre fluctue en fonction des événements aléatoires, de l'activité ennemie, et en fonction des dates du calendrier sur le compte-tour.

L'événement aléatoire Lord Barham est déclenché la première fois que le joueur allié sort de Brest (cf. table des événements aléatoires)

Si le joueur britannique contrôle Alger, ou au tour de Septembre III, la levée espagnole s'applique. Le marqueur de main-d'œuvre espagnole est déplacé sur la case "Manpower Draft"

Les événements aléatoires 2 (Napoléon dépouille la marine hollandaise), 3 (Lord Barham), 6 (Afflux de main-d'œuvre espagnole), 9 (Afflux de main-d'œuvre française) et 12 (Les milices côtières) affectent chacun la main-d'œuvre disponible.

### **5.2.2 Manque de main-d'œuvre espagnole**

Les Espagnols souffrirent de graves manques de main-d'œuvre durant l'année 1805. Les navires espagnols qui commencent le jeu En Réserve à Cadix et Carthagène sont marqués d'un Z, Z2, Z3 ou C3. Les navires marqués Z sont disponibles au début du jeu. Les autres navires deviennent disponibles en dépensant de la main-d'œuvre espagnole pour les sortir de la réserve dans la case du port. Les navires marqués Z3 et C3 ne peuvent pas recevoir de main-d'œuvre espagnole tant que tous les navires marqués Z2 n'ont pas été sortis de la réserve.

### **5.2.3**

Pour qu'un navire endommagé ("damaged") soit réparé, il faut que ce navire soit dans un port ami, ayant une capacité de réparation de 1 ou plus. La capacité de réparation (indiquée sur la carte et sur la carte de déploiement des ports) est le nombre de navires qui peuvent être réparés dans ce port durant un tour de jeu. (Par exemple, Portsmouth peut réparer jusqu'à 3 navires par tour, alors que Brest peut réparer un navire par tour).

Pour réparer un navire, retournez simplement le pion sur sa face intacte. Les marqueurs "nafragé" ("wrecked") ne sont retirés que lorsqu'un navire est placé En Réserve. La capacité de réparation de Gibraltar est éliminée si Alger est contrôlée par le joueur allié. Les ports britanniques qui ont subi un raid réussi perdent leur capacité de réparation.

## **5.3 Remettre en jeu les frégates posées sur le compte-tour**

Les frégates présentes sur la case du tour en cours du compte-tour sont remises en jeu par le joueur britannique. Celui-ci peut les placer à Portsmouth, Plymouth ou Gibraltar.

## **5.4 Placer les renforts**

Les renforts éventuels, situés sur la case du tour en cours, sont placés dans leur port d'origine, qui est indiqué sur le pion du navire.

## **5.5 Avancer tous les blocs sur les deux pistes de transit atlantique**

Tous les blocs sont déplacés d'une case sur la piste, vers leur destination. Les blocs ne peuvent se déplacer que de droite à gauche sur chaque piste. Les blocs qui arrivent sur la case "Arrive Europe 5+" ou sur la case "Arrive West Indies 4+" nécessitent un jet de dé pour quitter la piste. Lancez 1d6, si le résultat est supérieur ou égal au nombre indiqué, le bloc arrive à sa destination. Sinon, le bloc reste sur la piste, et il arrivera à destination au prochain tour.

Les blocs quittant l'une des pistes atlantiques arrivent à leur destination dans l'ordre de l'initiative (plusieurs blocs de même joueurs arrivant ensemble arrivent dans l'ordre que choisit le joueur). Les blocs arrivant au port sont sujets à interception.

Le cas échéant, les blocs qui arrivent à destination peuvent terminer leur mouvement dans n'importe quelle partie de la zone de patrouille (ils ne sont pas obligés d'entrer dans le port), et peuvent faire une recherche avec un modificateur indiqué dans la table de recherche (Search Attempt Table).

## **5.6 Placer les marqueurs dernier vent ("Last Wind")**

Placez l'un de ces marqueurs dans l'Atlantique Nord, sur la rose des vents du dernier pion de vent actif tiré au tour précédent. Placez l'autre en Méditerranée, sur la rose des vents du dernier pion de vent actif tiré au tour précédent.

Ceci est fait pour le cas où un bloc se déplacerait de Méditerranée vers l'Atlantique, ou vice versa, avant qu'un pion de vent ne soit pioché pour cette zone. Le joueur saura, en consultant le marqueur dernier vent, quelle rose des vents utiliser pour la zone de mer dans laquelle entre son bloc.

## **5.7 Remettre dans la pioche d'activation tous les pions d'activation**

Rassemblez tous les pions d'activation et placez-les dans le bol des pions d'activation.

## **5.8 Remettre dans la pioche de provision tous les pions de provision**

Rassemblez tous les pions de provision et placez-les dans le bol des pions de provision.

## **5.9 Tester la fin de l'épidémie de fièvre jaune aux Antilles**

Si l'événement aléatoire "Yellow Jack" (fièvre jaune) est en vigueur, lancer 1d6. Si le résultat est 5 ou 6, l'épidémie s'arrête.

Les navires ne peuvent pas sortir d'un port, être réparés, ni recevoir de la main-d'œuvre dans un port des Antilles tant que la fièvre sévit.

## **5.10 Révéler (le cas échéant) l'événement de l'amirauté britannique**

Si un marqueur d'événement de l'amirauté britannique est placé face cachée sur le tour en cours, il est retourné. Si le joueur britannique a rempli les conditions stipulées par l'événement, l'événement est montré au joueur allié et retiré du jeu.

Si le joueur britannique n'a pas rempli les conditions *à la fin du tour de jeu en cours*, le marqueur est placé dans la case de points de victoire alliés.

(exception : le succès ou l'échec de l'événement "mission sur la côte barbaresque" peut conduire à ce qu'Alger passe sous contrôle britannique ou allié.)

Le joueur britannique peut à n'importe quel moment déclarer un succès, avant la date prévue, si il a rempli les conditions correspondantes. Dans ce cas, retirez l'événement d'amirauté du jeu.

## **5.11 Piocher (le cas échéant) un nouvel événement de l'amirauté**

Si la case du tour de jeu en cours est marquée d'un pavillon britannique, le joueur britannique doit piocher un nouvel événement de l'amirauté britannique et le place, face cachée, six tours plus tard sur le compte-tour. Le joueur britannique peut consulter à volonté le pion événement, mais le pion reste caché pour le joueur allié jusqu'à ce qu'il soit révélé ou retiré du jeu. Les événements de l'amirauté sont décrits dans l'aide de jeu.

## **5.12 Le joueur allié pioche et place les marqueurs provision**

Il y a 5 marqueurs provision, qui sont tous placés dans le bol des marqueurs provision.

Deux d'entre eux disent "peut sortir" ("May sortie") et trois disent "ne peut pas sortir".

Chaque tour on pioche de nouveaux marqueurs provision. Le nombre de marqueurs à piocher (qui est 2 ou 3) est indiqué sur le compte tour pour le tour en cours (en chiffres arabes).

après que le joueur allié a pioché et regardé les marqueurs provision auxquels il a droit pour ce tour, il les place face cachée, dans n'importe quel port européen. Les blocs alliés ne peuvent sortir que des ports européens qui ont un marqueur "peut sortir". Au moment de déclarer une sortie, le marqueur doit être retourné face visible pour que le joueur britannique puisse vérifier que le port était effectivement approvisionné. Les blocs alliés peuvent sortir d'un port des Antilles sans avoir besoin d'être approvisionnés.

Le joueur britannique n'utilise pas de marqueurs provision et peut sortir librement de tout port ami.

## **5.13 Le joueur allié place ses marqueurs du Grand Conseil d'Amirauté**

Le joueur allié a des marqueurs pour toutes les destinations valides. Il sélectionne quatre de ces marqueurs, qu'il place face cachée sur les cases A, B, C et D de la zone "Grand Conseil d'Amirauté" sur la carte (un marqueur par case).

Un marqueur Grand Conseil d'Amirauté ne peut pas être changé si au moins une flotte alliée a cette destination.

## 6 ACTIVATION DES UNITES ET METEO

Il y a 19 pions d'activation, qui sont tous disponibles à chaque tour. Placez tous ces pions dans un bol pour les piocher pendant la phase d'activation.

**Initiative** : le marqueur tour a une face britannique (drapeau britannique) et une face alliée (drapeau français). La face visible indique le joueur qui a l'initiative. Ce joueur déplace ses blocs en premier chaque fois que l'on tire un pion vent. L'initiative passe à l'autre joueur lorsque le premier pion initiative est pioché (retournez alors le marqueur tour). Lorsque ce premier pion initiative est pioché, diverses autres actions se produisent (cf 6.5). Lorsqu'on pioche le deuxième pion initiative, le tour en cours se termine, **sans que** l'initiative ne change de côté.

### 6.1 Pioche des pions d'activation

Durant la phase d'activation, les pions sont piochés, un à la fois, par le joueur allié. Les pions vent sont placés face visible sur la rose des vents correspondante dans la zone de mer appropriée. Lorsqu'un pion mauvais temps est pioché, il se peut que le joueur ayant l'initiative ait à lancer un dé pour déterminer dans quelle(s) zone(s) de vent l'évènement se produit, et pour déterminer la gravité du mauvais temps. Le pion est alors à placer face visible, quelque part dans la zone de temps concernée ou (le cas échéant) à cheval sur les deux zones de temps concernées. Les autres pions d'activation, lorsqu'ils sont piochés, peuvent être placés dans la case des pions d'activation utilisés.

### 6.2 Types de pions d'activation

Les 19 pions d'activation sont de 4 types :

- pions vent (9)
- pions de bonus mouvement (4)
- pions d'initiative (2)
- pions mauvais temps (4)

### 6.3 Pions vent

Les pions vent sont le principal moyen d'activer des blocs pour les déplacer. Il y a 3 pions d'activation vent pour chaque zone de mer (Atlantique Nord, Méditerranée, Antilles). Chaque pion vent comporte la zone de mer concernée, une direction de vent (exception : Antilles) et le nombre 9, indiquant qu'un bloc activé a 9 points de mouvements.

Les zones de mer Atlantique Nord et Méditerranée ont chacune 3 roses des vents indiquées sur la carte. Celles-ci représentent les principaux vents pouvant souffler dans ces zones. La zone des Antilles n'a qu'une rose des vents, correspondant au vent dominant dans les Antilles.

Les roses des vents indiquent combien de points de mouvement coûte un déplacement d'un hex dans chaque direction, dans le sens du vent (1 point/hex) ou contre le vent (2 points/hex)

Les principaux vents sont les suivants :

NE : Nordet, un vent de l'Atlantique Nord soufflant du Nord-Est

W : vent d'Ouest, un vent de l'Atlantique Nord soufflant de l'Ouest

SW : Suroît, un vent de l'Atlantique Nord soufflant du Sud-Ouest

Ms : Mistral, un vent de la Méditerranée soufflant du Nord-Ouest

Sc : Sirocco, vent de la Méditerranée soufflant du Sud-Est

Lv : Levant, vent de la Méditerranée soufflant de l'Est.

Le vent dominant des Antilles vient de l'Est.

Quand un pion vent est tiré, il indique quelle zone de mer (y compris tous les ports de cette zone) est activée pour le mouvement : Atlantique Nord, Méditerranée, Antilles. Il détermine aussi quelle rose des vents est utilisée durant cette activation, et que 9 points de mouvement sont disponibles. Chaque joueur peut déplacer les blocs qu'il souhaite dans cette zone de mer, en utilisant 9 points de mouvement, dans l'ordre de l'initiative, avec les restrictions de sortie et de blocus (cf 9.0, 11.0 et/ou 13.3).

Lorsqu'un pion vent est pioché, il est placé face visible sur la rose des vents correspondante. On retourne alors face cachée les éventuels pions vent piochés précédemment pour cette zone de mer. Aux Antilles, empilez simplement les pions vent sur la rose des vents.

## 6.4 Pions mouvement bonus

Il y a 4 pions mouvement bonus (bonus britannique 2 hex, bonus britannique 3 hex, bonus allié 3 hex, bonus allié 4 hex). Quand il est pioché, n un pion mouvement bonus peut être utilisé pour activer UN SEUL bloc. (cf 9.6)

## 6.5 Pions initiative

Il y a 2 pions initiatives, qui sont identiques.

Lorsque le premier pion initiative est tiré, on résout les raids et les invasions. Les résultats de ces raids sont indiqués en plaçant un marqueur "Raided ?" du type approprié sur la zone qui a fait l'objet du raid. Une invasion qui a réussi est annoncée et les objectifs sont ensuite placés dans la case de score appropriée (cf 20.0). Après les raids et les invasions, on lance 2 dés et on consulte la table des événements aléatoires ; les effets de l'événement aléatoire sont résolus immédiatement. Le marqueur tour est retourné, et l'initiative passe maintenant d'un joueur à l'autre.

Lorsque le deuxième pion initiative est tiré, la phase d'activation est terminée et le jeu passe directement à la phase administrative du tour suivant. L'initiative ne change pas lorsqu'on pioche ce deuxième pion initiative.

## 6.6 Pions mauvais temps

Il y a 4 pions mauvais temps. Chaque fois que l'un d'eux est pioché, le mauvais temps va affecter une ou plusieurs zones météo. Le pion reste dans la ou les zones affectées, car le mauvais temps affecte aussi la recherche de l'ennemi.

### **Pion mauvais temps aléatoire (nombre : 2)**

lorsqu'il est pioché, on lance séparément deux dés.

Le premier dé détermine la zone météo affectée : c'est celle qui correspond au chiffre donné par le dé (qui est indiquée par une image de dé sur la carte).

Le deuxième dé, auquel on applique les modificateurs appropriés, indique la sévérité du mauvais temps.

### **Pion mauvais temps zone 1**

Lorsque ce pion est tiré, il affecte automatiquement la zone météo 1 (Approches occidentales et Golfe de Gascogne). On lance un dé, auquel on applique les modificateurs appropriés, et qui indique la sévérité du mauvais temps.

### **Pion mauvais temps zone 6**

Lorsque ce pion est tiré, il affecte automatiquement la zone météo 6 (Antilles), à condition que l'on soit dans la saison des ouragans (indiquée sur le compte-tour).

Pour déterminer la sévérité du mauvais temps dans la zone 6 durant la saison des ouragans, lancer un dé et ajouter le modificateur de +3.

Si ce n'est pas la saison des ouragans, traiter ce pion comme un pion mauvais temps aléatoire (un dé pour la localisation et un autre pour la sévérité).

Les pistes atlantiques peuvent aussi être affectées par le mauvais temps. La plupart des cases ont une image de dé qui correspond à une zone météo. Les blocs situés dans ces cases peuvent subir des dégâts lorsque la zone météo correspondante est tirée.

## 6.7 Déterminer la sévérité du temps

On lance un dé pour déterminer la sévérité du mauvais temps. Lancez le dé, appliquez les modificateurs (fonction de la zone de mer et de la saison) qui sont indiqués sur la table des modificateurs dans l'aide de jeu. Les saisons sont indiquées sur le compte-tour. Le résultat sera un nombre de 1 à 9. Plus il est élevé, plus le temps est sévère. Consultez la table des dégâts et appliquez les effets.

## 6.8 Effets du mauvais temps

Il y a 4 niveaux de sévérité du mauvais temps.

**Grain** : quand une zone de mer est affectée par un grain, le seul effet est de rendre la recherche de l'ennemi plus difficile. Les navires ne subissent pas de dégâts, et les blocs restent en place.

**Coup de Vent** : quand une zone météo (ou une case de la piste de transit atlantique impactée par cette zone météo) est affectée par un Coup de Vent :

- Les navires au port ne sont pas affectés par un Coup de Vent
- Les navires dans une flotte située Près de la Côte subissent doubles dégâts.
- Les autres navires dans des flottes qui sont en Blocus Éloigné, Hors Position, ou en mer, subissent les dégâts normaux
- Tous les blocs dans des zones de patrouille sont placés Hors Position

**Tempête** : quand une zone météo (ou une case de la piste de transit atlantique impactée par cette zone météo) est affectée par une Tempête :

- Les navires au port ne sont pas affectés par une Tempête
- Les navires dans une flotte située Près de la Côte subissent doubles dégâts.
- Les autres navires dans des flottes qui sont en Blocus Éloigné, Hors Position, ou en mer, subissent les dégâts normaux
- Tous les blocs dans des zones de patrouille sont placés Hors Position
- Tout navire naufragé (wrecked) qui n'est pas au port risque de couler (cf 6.9.2)
- Si le joueur britannique a au moins une frégate n'importe où dans la zone de météo ou la case de la piste atlantique affectée (pas dans un port), il doit en prendre une (à son choix), la retirer de la carte et la placer sur le compte-tour, autant de cases après le tour en cours que la sévérité du temps (résultat du jet de dé modifié)

**Ouragan** : quand la zone météo des Antilles (ou une case de la piste de transit atlantique impactée par cette zone météo) est affectée par un Ouragan :

- Tous les navires naufragés, y compris au port, sont perdus (placez-les dans la case des points de victoire de l'adversaire)
- Les navires au port ne sont pas affectés par une Tempête

- Les navires dans une flotte située Près de la Côte subissent doubles dégâts.
- Les autres navires dans des flottes qui sont en Blocus Éloigné, Hors Position, au port, ou en mer, subissent les dégâts normaux
- Tous les blocs dans des zones de patrouille sont placés Hors Position
- Tout navire naufragé (wrecked) qui n'est pas au port risque de couler (cf 6.9.2)
- Si le joueur britannique a au moins une frégate n'importe où dans la zone de météo ou la case de la piste atlantique affectée (pas dans un port), il doit en prendre une (à son choix), la retirer de la carte et la placer sur le compte-tour, autant de cases après le tour en cours que la sévérité du temps (résultat du jet de dé modifié)
- Si une expédition britannique est présente, et n'est pas au port, elle s'éparille\*.
- Si la Flotte des Indes (Spanish Gold) est présente, mais n'est pas au port, elle est retirée du jeu\*

\* Les navires d'escorte subissent les dégâts comme indiqué ci-dessus, et sont placés dans une flotte nouvellement créée dans l'hex ou la case où était l'expédition ou la Flotte des Indes. S'il n'y a pas de bloc de flotte disponible, les navires d'escorte sont retirés du jeu sans que l'on compte leur score.

## 6.9 Dégâts dus au mauvais temps

Référez-vous à la table des dégâts, en regardant à l'intersection de la ligne qui correspond à la sévérité du temps et de la colonne correspondant au nombre de navires de la flotte (ou du port, en cas d'ouragan). Le résultat indique le nombre de navires qui subissent des dégâts.

### 6.9.1

Le joueur qui contrôle la flotte choisit quel navires subissent les dégâts. On peut infliger du dégât :

- à un navire intact, en le retournant sur sa face endommagée
- à un navire endommagé, en y plaçant un marqueur naufragé ("wrecked")

Un navire ne peut pas être à la fois endommagé et naufragé lors de l'attribution des dégâts d'un même pion mauvais temps, sauf si tous les navires de la flotte sont déjà endommagés ou naufragés et qu'il reste des dégâts à attribuer.

### 6.9.2

Lors d'une tempête, pour les flottes qui contiennent des navires naufragés et d'autres qui ne le sont pas, on calcule les dégâts du mauvais temps séparément. Certains des navires naufragés coulent. Ceux-ci sont déterminés au hasard, retirés du jeu et placés dans la case Points de Victoire appropriée.

Par ailleurs, on utilise la procédure du §6.9.1 pour déterminer et attribuer les dégâts aux navires non-naufragés de la flotte.

### 6.9.3

Tout navire endommagé ou naufragé d'une flotte britannique subissant un Coup de Vent ou une Tempête, et située dans la zone de patrouille de Bantry Bay, Brest, Rochefort, Ferrol, Cadix, Carthagène ou Toulon peut être placé immédiatement dans un port britannique comme indiqué sur la carte.

Bantry Bay :	à Plymouth
Brest :	à Plymouth ou Portsmouth
Rochefort :	à Plymouth
Ferrol :	à Plymouth
Cadix :	à Gibraltar



Carthagène : à Gibraltar  
Toulon : à Madalenas

Les navires endommagés dans la zone de patrouille d'autres ports restent avec la flotte.

### ***Exemple***

*Un pion mauvais temps aléatoire est pioché durant le tour Février II. On lance deux dés. Le premier est un 4, qui signifie que c'est la zone météo de Méditerranée occidentale qui est affectée. Le deuxième dé donne 5. Sur le compte-tours, on voit que le tour de Février II est en hiver et qu'il y a donc un modificateur de +1 au dé de sévérité en Méditerranée occidentale (cf aide de jeu). Sur la table des dégâts, la ligne 6 (jet modifié) indique une Tempête. Le joueur britannique a trois blocs en méditerranée occidentale, une flotte de 17 navires (dont 4 naufragés) en mer dans l'hex 2117, une flotte de 10 navires Près de la Côte à Toulon, et une frégate en Blocus Éloigné à Carthagène. Pour la flotte de l'hex 2117, on regarde dans la colonne 1-5 correspondant au nombre de navires naufragés, et la ligne 6 (sévérité), ce qui indique 1 navire (à tirer au sort) qui coule et est perdu. Pour les 13 autres navires, la colonne 11-15 indique 2 navires endommagés. Pour la flotte de Toulon, la table colonne 6-10 indique 1 navire endommagé, mais ce nombre est doublé car la flotte est Près de la Côte. La flotte de Toulon est placée dans la zone « Hors Position ». Les navires endommagés dans cette flotte peuvent être immédiatement placés sur la carte de déploiement à Madalenas. La seule frégate présente en Méditerranée est retirée de la carte et placée sur le compte-tour, 6 tours plus tard, en Avril II.*

## **7 BLOCS**

Les blocs représentent des flottes, le transport français, les expéditions, des leurres, et des frégates.

### **7.1 Flottes**

Les blocs de flotte représentent un groupe de navire, et peuvent contenir un nombre quelconque de navires et d'amiraux, mais toujours au moins un navire. Si une flotte se trouve sans navire quand elle est en mer (suite à un combat ou au mauvais temps), elle est retirée de la carte et pourra être réutilisée. Tout amiral dans cette flotte est retiré du jeu.

### **7.2 Transport & expéditions**

Le transport et les expéditions sont des blocs représentant des transports de troupes. Ces bateaux de transport doivent être escortés, et nécessitent donc au moins un navire assigné à cette flotte. Comme pour les flottes, s'il ne reste plus de navire dans un transport ou une expédition **et que ce bloc n'est pas dans un port ami**, le bloc est retiré de la carte, et est placé sur la case « start » de la piste d'expédition/transport.

Lorsqu'un transport ou une expédition a réussi une mission ou une invasion, le bloc est remis sur la case « start » de la piste d'expédition/transport, et les navires d'escorte sont placés dans une nouvelle flotte que l'on place sur la carte à la place du transport ou de l'expédition. S'il n'y a pas de bloc de flotte disponible, les navires d'escorte sont retirés du jeu sans apporter de point de victoire.

Les expéditions britanniques et le transport français peuvent être utilisés de multiples fois dans une partie.

### 7.3 Flotte des Indes

Le bloc Flotte des Indes (« Spanish Gold ») ne peut quitter la Havane que s'il est escorté par au moins 6 navires espagnols. Il doit se diriger directement vers Ferrol, Cadix ou Carthagène. Si le bloc Flotte des Indes arrive dans l'un de ces ports, le joueur allié place le marqueur Objectif Napoléon dans la case des points de victoire alliés.

### 7.4 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre de blocs pouvant se trouver sur un même hex de la carte, ou sur une même case d'une piste de transit atlantique, ou dans un port. Les pions navires individuels ne sont normalement pas placés sur la carte, ils sont toujours placés sur la carte de déploiement dans une flotte ou dans un port. (Exceptions : l'amiral Keith et la flotte de la mer du Nord britannique ; les navires détruits et les prises sont placés dans les cases de points de victoire).

Lorsqu'une flotte (y compris une expédition britannique ou le transport français) est dans un port qui est représenté sur la carte de déploiement des flottes et des ports, le joueur peut placer ce bloc sur la carte de déploiement plutôt que sur la carte. Ainsi, l'absence de bloc sur la carte ne signifie pas qu'il n'y a pas de navire dans un port.

Quand un joueur choisit un mouvement à partir d'un hex contenant plusieurs de ses blocs, il peut choisir de marquer l'hex avec un dé par exemple, retirer tous les blocs de la carte, les mélanger hors de vue de son adversaire, les replacer et commencer le mouvement? Ceci lui permettra de masquer le mouvement des blocs leurre ou frégate, face à un adversaire très observateur.

### 7.5 Rendez-vous

Lorsqu'il a fini de déplacer tous ses blocs après qu'un pion vent ou bonus a été pioché, et après tous les combats en résultat, le joueur actif peut choisir que deux ou plusieurs flottes situées dans le même hex (ou la même section d'une zone de patrouille) se donnent rendez-vous. Les deux flottes fusionnent, la flotte absorbée est retirée de la carte et les navires et amiraux de cette flotte sont placés sur la carte de déploiement dans la case de la flotte qui les absorbe. Le bloc « absorbé » retiré de la carte peut ensuite être réutilisé lorsqu'une nouvelle flotte est créée.

Les frégates ne peuvent pas donner rendez-vous ; les flottes ne peuvent pas absorber les frégates. Le transport français et les expéditions britanniques ne peuvent pas être absorbés, mais peuvent absorber une autre flotte. Les flottes alliés ne peuvent pas se donner rendez-vous si elles ont une destination différente pour le Grand conseil d'Amirauté.

### 7.6 Scinder des flottes

Avant qu'une flotte britannique (sauf celles situées sur un piste de transit atlantique) est activée pour un mouvement, elle peut se diviser en deux flottes, en créant une nouvelle flotte qui se détache de la flotte existante. Choisissez un bloc qui représentera la nouvelle flotte, parmi ceux qui sont disponibles. Les pions navires affectés à cette nouvelle flotte sont transférés, sur la carte de déploiement, depuis la case de la flotte existante vers celle de la nouvelle flotte. Le bloc de la nouvelle flotte est placé sur la carte, sur le même hex que la flotte existante. *L'amiral présent de plus haut rang doit commander la flotte la plus grande.*

La seule exception à la règle ci-dessus se produit immédiatement après la résolution d'une bataille navale, se produisant dans une zone de patrouille. Dans ce cas, tout ou partie des navires endommagés ou naufragés qui sont dans une zone de patrouille d'un port ami (britannique ou allié) peuvent immédiatement quitter la flotte et rentrer dans ce port. Les navires intacts doivent rester avec la flotte.

## 7.7 Frégates

Les blocs de frégates ne peuvent pas contenir de navires, d'amiraux ni d'autres frégates. Les frégates ne peuvent pas se joindre aux flottes, mais peuvent être dans le même hex, la même case, ou la même section d'une zone de patrouille qu'une flotte. Les frégates ne s'engagent jamais en combat mais peuvent cependant tenter de rechercher les flottes ennemies. Elles peuvent être temporairement retirées du jeu suite à des Tempêtes ou des Ouragans, ou aux corsaires français (événement aléatoire). Elles peuvent être retirées du jeu suite à l'événement Leopard & Chesapeake. Le joueur allié n'a pas de bloc de frégate (la présence des frégates françaises et espagnoles est rendue dans le jeu par les événements aléatoires).

## 7.8 Leurres

Les blocs « leurres » (ou « brouillard de la guerre ») représentent les rumeurs, fausses observations, et généralement la difficulté de trouver les flottes ennemies en mer. Seul le joueur allié a des blocs leurres. Un bloc leurre ne peut pas absorber un autre bloc, sauf un autre leurre. Il peut être absorbé par une flotte, ou retiré du jeu à n'importe quel moment, au choix du joueur allié. Le joueur allié est limité à 8 blocs leurres.

Les blocs leurres se déplacent comme s'ils étaient des flottes, mais sans les restrictions du Grand conseil d'Amirauté. Si un leurre est détecté, il est retiré de la carte et le joueur britannique ne donne pas les informations concernant la composition de sa propre force. Un bloc leurre ne peut pas rechercher des blocs ennemis.

Un bloc leurre ne peut être placé sur la carte que dans un des trois cas suivants :

- Si une flotte alliée sort d'un port sans être détectée, DEUX blocs leurres sont créés. Le joueur allié peut alors déplacer les 3 blocs en mer depuis ce port. Si la flotte est repérée, AUCUN bloc leurre n'est placé et seule la flotte se déplace.
- Lorsqu'un bloc allié (de n'importe quel type) est activé pour un mouvement par un pion mouvement bonus, ET qu'il n'y a aucun bloc britannique dans le même hex, le joueur allié peut créer UN bloc leurre. Les deux blocs peuvent ensuite être déplacés. Ceci est une exception aux règles du mouvement bonus.
- Lorsqu'un bloc allié, y compris un leurre, entre une piste de transit atlantique, le joueur allié peut créer un bloc leurre, qui est placé dans la même case sur la piste atlantique.

## 7.9 Flotte de la Mer du Nord

La flotte de la Mer du Nord n'est pas représentée par un bloc mais par les navires et l'amiral Keith placés dans la case de la flotte de la Mer du Nord sur la carte.

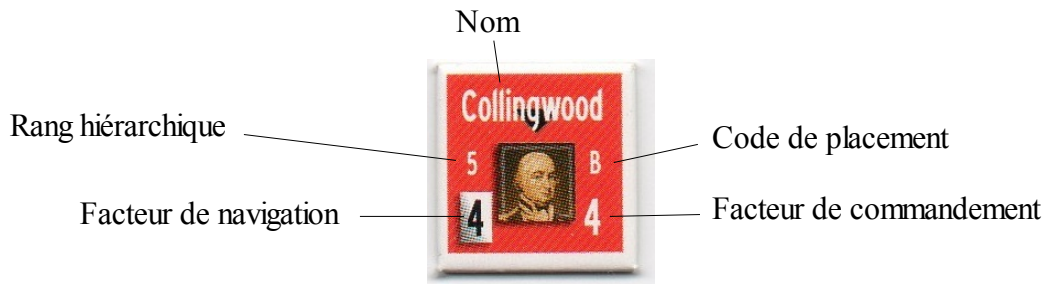
Tant que la flotte de la Mer du Nord est dans cette case :

- elle peut chercher l'ennemi dans l'hex d'invasion (1403) mais n'est pas considérée dans cet hex ;
- elle n'est pas considérée comme étant dans un port
- elle n'est pas affectée par le mauvais temps
- on ne peut ni lui retirer ni lui ajouter des navires ; les navires endommagés et naufragés restent dans la flotte de la Mer du Nord

La flotte de la Mer du Nord est libérée par l'événement « Napoléon dépouille la marine hollandaise ». Après cet événement, aucun navire ni bloc ne peut être placé dans la case de la flotte de la Mer du Nord.

## 8 AMIRAUX

Les amiraux sont affectés aux flottes et procurent des modificateurs pour diverses fonctions du jeu.



### 8.1 Amiraux de remplacement

Certains événements provoquent l'entrée en jeu d'amiraux de remplacement. L'amiral de remplacement est toujours placé à l'endroit exact où se trouvait l'amiral qu'il remplace.

Gardner remplace Cornwallis suite à l'événement « l'amiral tombe malade », ou si Cornwallis est tué ou capturé. Quand Cornwallis revient en jeu, Gardner est retiré.

Allemand remplace Missiessy lorsque l'événement aléatoire « l'amiral tombe malade » se produit une deuxième fois, ou si Missiessy est tué ou capturé. Missiessy ne revient pas en jeu.

Rosily-Mesros remplace soit Ganteaume soit Villeneuve, durant la phase d'Administration du tour de Novembre I, ou si l'un de ces deux amiraux est tué ou capturé.

Le marqueur « Ganteaume victorieux/ Villeneuve victorieux » commence le jeu avec sa face « Ganteaume Victorieux » visible. Si Villeneuve gagne une bataille, le marqueur est retourné. Ce processus est répété si Ganteaume gagne une bataille. Le succès des raids ou des invasions et les pertes ne font pas retourner le marqueur. Si Rosily-Mesros entre en jeu au tour de Novembre I, il remplace celui des deux amiraux (soit Ganteaume, soit Villeneuve) qui n'est *pas* « victorieux ».

### 8.2 Chaîne de commandement

Il peut y avoir plus d'un amiral présent dans une flotte. Un amiral ne peut pas commander une flotte s'il y a un autre amiral hiérarchiquement supérieur dans la même flotte. Chaque amiral a son rang hiérarchique indiqué sur son pion. L'amiral de rang le plus élevé est celui qui a la valeur la plus faible, il est hiérarchiquement supérieur à tout amiral dont la valeur est plus élevée.

Si les navires espagnols sont plus nombreux que les navires français dans une flotte alliée, Gravina (s'il est présent) est supérieur hiérarchiquement à tous les amiraux français dans cette flotte. Si il y a au moins autant de navires français que de navires espagnols dans une flotte alliée, tout amiral français (y compris l'amiral générique français) est supérieur hiérarchiquement à Gravina.

### 8.3 Chefs d'escadre

Strachan, Cochrane, Missiessy et Allemand sont des chefs d'escadre et ne peuvent utiliser leurs facteurs que lorsqu'ils commencent des flottes de 10 navires ou moins. Les chefs d'escadre ont une bande diagonale sur leur pion.

### 8.4 Amiraux génériques

Dans certaines circonstances une flotte sera commandée par un amiral générique « sans nom ». Il y a un amiral générique pour chaque nationalité.

- Si une flotte ne contient pas d'amiral, un amiral générique est utilisé

- Si une flotte alliée mixte contient plus de navires espagnols que de navires français, à moins que Gravina ne soit présent, utiliser l'amiral générique espagnol même si un amiral français est présent
- Si une flotte de 11 navires ou plus ne contient qu'un chef d'escadre, utiliser l'amiral générique de la nationalité avec le plus de navires (français s'il y a autant de navires français et espagnols)

## 8.5 Caractéristiques des amiraux

Un amiral a deux facteurs : navigation (« seamanship ») et commandement (« command »). On utilise les facteurs de l'amiral qui commande la flotte.

Navigation : le facteur de navigation est ajouté au dé d'avantage du vent (« weather gauge ») après un jet de recherche réussi

Commandement : ce facteur est utilisé quand un amiral tente de donner de nouveaux ordres (tactique et état des voiles) au milieu d'un combat. Pour le réussir, il faut que le résultat du dé soit inférieur ou égal au facteur de commandement (éventuellement modifié après les rounds de combat précédents).

## 8.6 Capacités spéciales des amiraux

Certains amiraux ont des capacités spéciales qui sont indiquées au verso de leur pion.

**Administrateur (Cornwallis)**- si Cornwallis est aux commandes de la flotte de la Manche (Channel Fleet), et que cette flotte est en Western Approches ou au port à Portsmouth ou Plymouth, durant la phase d'administration, un navire endommagé dans cette flotte peut être retourné sur sa face intacte. Cette réparation peut être réalisée en mer, dans une zone de patrouille, ou dans un port. Si c'est dans un port, cette réparation est en plus de la capacité de réparation du port. La capacité de Cornwallis ne peut pas être utilisée pour retourner des navires qui sont naufragés.

**Fataliste (Villeneuve)** – si Villeneuve commande une flotte qui est en train de combattre une flotte commandée par Nelson, retournez le pion Villeneuve sur sa face « vs Nelson » avec des facteurs réduits.

« **the Nelson Touch** » (Nelson) – si Nelson est l'amiral en chef durant un combat naval qui se termine par une victoire britannique ou une égalité, la flotte alliée subit un +5 au jet de dé de destin (voir 20.0)

**Boutefeu (Cochrane)** – Cochrane peut quitter un blocus quel que soit le nombre de navires ennemis présent. (voir 13.3). Il doit quitter la zone avec exactement 5 navires intacts. Il peut « rompre » les règles hiérarchiques concernant la séparation des flottes à tout moment, mais uniquement s'il commande 5 navires intacts.

# 9 MOUVEMENTS

Un bloc peut se déplacer durant la phase d'activation lorsqu'un pion vent ou un pion mouvement bonus est pioché.

## 9.1 Procédure générale

Quand un bloc se déplace, il se déplace d'hex en hex adjacent. Il ne peut entrer que dans les hex de mer, les hex de zone de patrouille et les cases de piste de transit atlantique. Chaque bloc doit finir son mouvement avant qu'un autre bloc ne soit déplacé. Les blocs dans une zone de patrouille peuvent

changer leur localisation dans cette zone de patrouille. Les blocs précédemment Hors Position DOIVENT changer leur position pour aller Près de la Côte ou en Blocus Éloigné, ou , si le port est ami, ils peuvent entrer au port. Les blocs ne peuvent pas volontairement aller, ni rester, Hors Position.

## 9.2 Mouvement avec un pion vent

Quand un pion vent est pioché pour une zone de mer (Atlantique Nord, Méditerranée ou Antilles), TOUS les blocs dans cette zone de mer peuvent se déplacer (même les blocs dans les ports ; exceptions : 5.12 et 11.1), chacun utilisant un maximum de 9 points de mouvement. Les points de mouvement ne peuvent pas être économisés, ni donnés à un autre bloc pour qu'il les utilise.

Le joueur qui a l'initiative déplace tous ou certains de ses blocs qui commencent dans cette zone de mer. Après les éventuels recherches de l'ennemi, combats et rendez-vous, le joueur qui n'a pas l'initiative déplace tous les blocs qu'il choisit de déplacer qui sont dans la même zone de mer, et termine pas ses recherches, combats et rendez-vous.

Le mouvement n'est jamais obligatoire pour les blocs britanniques (sauf ceux qui sont Hors Position) ni pour les blocs leurre alliés. Aucun bloc n'est tenu d'utiliser tous ses points de mouvement disponibles.

## 9.3 Mouvement des blocs alliés

Les flottes et transport alliés en mer doivent toujours avoir une destination, sélectionnée par les marqueurs du Grand conseil d'Amirauté. Quand une flotte ou un transport allié se déplace, il doit toujours terminer son mouvement plus près de sa destination que l'hex dans lequel in a commencé.

Une flotte ou un transport allié ne peut pas terminer son mouvement dans un port ou une zone de patrouille qui n'est pas la destination de ce bloc indiquée par le Grand conseil d'Amirauté.

Une flotte ou un transport allié ne peut pas se déplacer de telle sorte qu'il n'atteigne pas sa destination, alors qu'il pourrait l'atteindre pendant cette activation. Autrement dit, si une flotte ou un transport peut atteindre sa destination en dépensant 9 points de mouvement ou moins (ou en se déplaçant de 3 ou 4 hex en utilisant un mouvement bonus allié), il doit aller à cette destination.

Les blocs leures n'ont pas de restriction de mouvement, mais ne peuvent pas être déplacés de manière à dépenser plus de 9 points de mouvement.

## 9.4 Vents dominants

Il y a 7 roses des vents, trois dans l'Atlantique Nord, trois en Méditerranée, et une dans les Antilles. La rose des vents active dans chaque zone de mer indique le coût pour se déplacer dans chaque direction dans cette zone maritime. Le mouvement contre le vent dominant coûte 2 PM par hex, et le mouvement avec le vent dominant coûte 1 PM par hex. La direction du vent dominant (et les coûts en points de mouvement qui en résultent) est celle du dernier pion vent pioché.

***Exemple** : un pion se déplaçant en Atlantique Nord pendant un vent de Nordet paie 2 PM pour aller de l'hex 0509 à l'hex 0608, et 1 PM pour aller de l'hex 0608 à l'hex 0709.*

## 9.5 Passer Gibraltar

Les blocs traversant le détroit de Gibraltar (hex 1123) paient 3 PM pour entrer dans le détroit et 3 PM pour en sortir (exception : 9.6, mouvement bonus). Un bloc qui est sur la case du détroit de Gibraltar est considéré comme étant dans la zone de mer de Méditerranée pour les questions d'activation.

## 9.6 Mouvement bonus

Quand un pion de mouvement bonus est pioché, un seul bloc peut être activé pour le mouvement. S'il est en mer, il peut se déplacer du nombre d'hex indiqué sur le pion. Ou bien, s'il est dans une zone de patrouille, il peut changer de localisation à l'intérieur de cette zone de patrouille, **ou entrer au port de cette même zone de patrouille.**

Exception : un pion mouvement bonus ne peut PAS être utilisé dans les cas suivants :

Un bloc ne peut pas utiliser un mouvement bonus pour sortir d'un port

Un bloc ne peut pas utiliser un mouvement bonus pour avancer sur la piste atlantique

Un bloc ne peut pas utiliser un mouvement bonus pour sortir d'une zone de patrouille.

Quand on utilise un mouvement bonus, on ignore la rose des vents et les restrictions du détroit de Gibraltar, et on déplace simplement le bloc du nombre d'hex indiqué sur le pion.

A la fin d'un mouvement bonus, la flotte ou la frégate activée peut chercher l'ennemi quelle que soit la distance qu'elle a parcouru.

Durant un mouvement allié, le joueur allié peut ajouter un pion leurre dans l'hex où est le bloc qu'il va activer, à condition qu'il n'y ait pas de bloc britannique dans cet hex ; puis il peut déplacer aussi bien le « vrai » bloc que le leurre nouvellement créé.

NB : un bloc leurre peut être choisi pour bénéficier d'un mouvement bonus. Dans ce cas, un bloc leurre peut « créer » un nouveau bloc leurre.

## 9.7 Transit sur la côte sud de la Grande-Bretagne.

Des navires britanniques peuvent aller de Plymouth à Portsmouth et vice-versa, lorsqu'on pioche n'importe quel vent d'Atlantique Nord (pas lors d'un mouvement bonus); sans avoir besoin de créer une flotte ni de la placer sur la carte. Le joueur britannique peut simplement déplacer les navires sur la carte de déploiement, de la case d'un port à celui de l'autre.

# 10 GRAND CONSEIL D'AMIRAUTE

Les règles de mouvement et du Grand Conseil d'Amirauté ont pour but de forcer le joueur allié à déplacer ses flottes rapidement et directement vers leur destination. Le joueur britannique n'est pas soumis à de telles obligations et peut déplacer librement ses blocs sans ces restrictions.

## 10.1 Destinations du Grand Conseil d'Amirauté – principes

Pour sortir d'un port, le joueur allié doit d'abord choisir une destination. Le joueur choisit la destination en tournant le bloc flotte, de telle sorte que la lettre sur le côté supérieur du bloc corresponde à celle de la case du tableau du Grand Conseil d'Amirauté ; le joueur allié aura auparavant placé sur cette case un marqueur face caché, qui indique la destination souhaitée. Le joueur allié ne peut pas prendre comme destination le port dont il sort.

Le joueur allié peut avoir un maximum de 4 destinations possibles sélectionnées à un moment donné, et leur changement est soumis à des restrictions. (Exception : le joueur peut choisir la destination « port ami le plus proche » en plaçant sa flotte face contre la carte, dans certaines circonstances.)

***Exemple** : la flotte de Brest est tournée de telle sorte que la lettre B est sur son bord supérieur. Cette flotte doit aller vers la destination indiquée par le marqueur placé dans la case « B » du Grand Conseil d'Amirauté.*

## 10.2 Placer les destinations du Grand Conseil d'Amirauté

Le tableau du Grand Conseil d'Amirauté sur la carte a 4 cases marquées A, B, C et D. Le joueur allié a des marqueurs correspondant à chaque destination valide. Le joueur choisit les destinations, et place les marqueurs de ces 4 destinations face cachée sur les cases du tableau du Grand Conseil d'Amirauté. Les marqueurs restent face cachée pour que les destinations ne soient pas visibles du joueur britannique.

Les destinations peuvent être changées pendant la phase administrative (segment Grand Conseil d'Amirauté), mais une destination ne peut pas être changée si à ce moment une flotte alliée est en mer (y compris sur une des deux pistes de transit atlantique) et a déjà cette destination.

## 10.3 Changer la destination d'une flotte

Une fois qu'une flotte alliée est en mer, elle doit aller vers sa destination et ne peut pas changer de destination, sauf dans les circonstances suivantes :

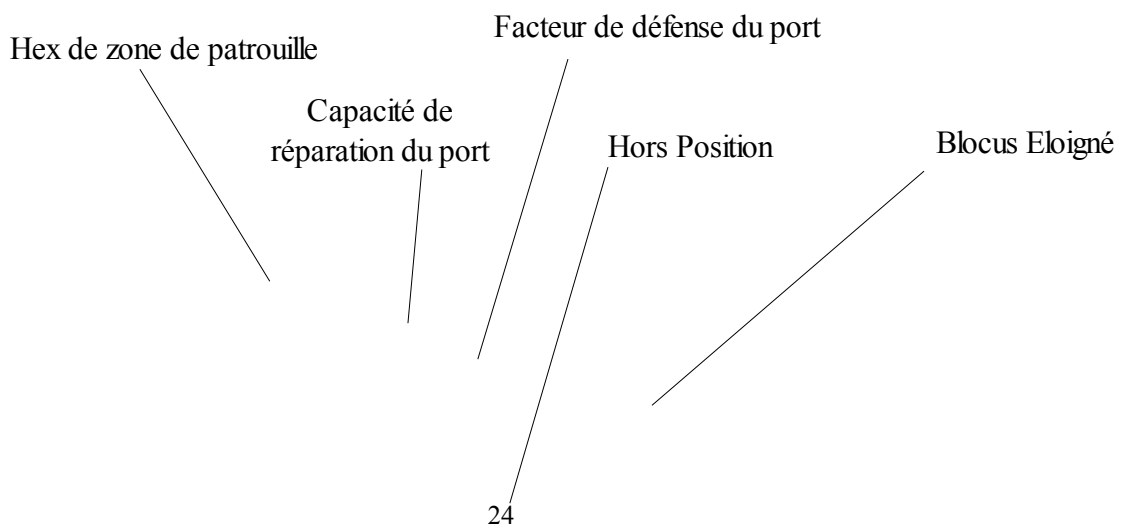
- Après son arrivée à destination, lorsqu'elle quitte la zone de patrouille lors de son mouvement suivant elle peut prendre une nouvelle destination.
- Après réussite d'un raid ou d'une invasion, lorsqu'elle quitte la zone de patrouille lors de son mouvement suivant elle peut prendre une nouvelle destination.
- Après avoir gagné l'avantage du vent (weather gauge) et refusé la bataille.
- Après une bataille.
- Tous les navires dans la flotte sont endommagés ou naufragés.

On ne change PAS la destination d'une flotte en changeant le marqueur du Grand Conseil d'Amirauté. On change sa destination en la tournant sur un autre côté (avec une autre lettre indiquant une destination du Grand Conseil d'Amirauté), ou en la plaçant face contre la carte pour indiquer que sa destination est le port ami le plus proche.

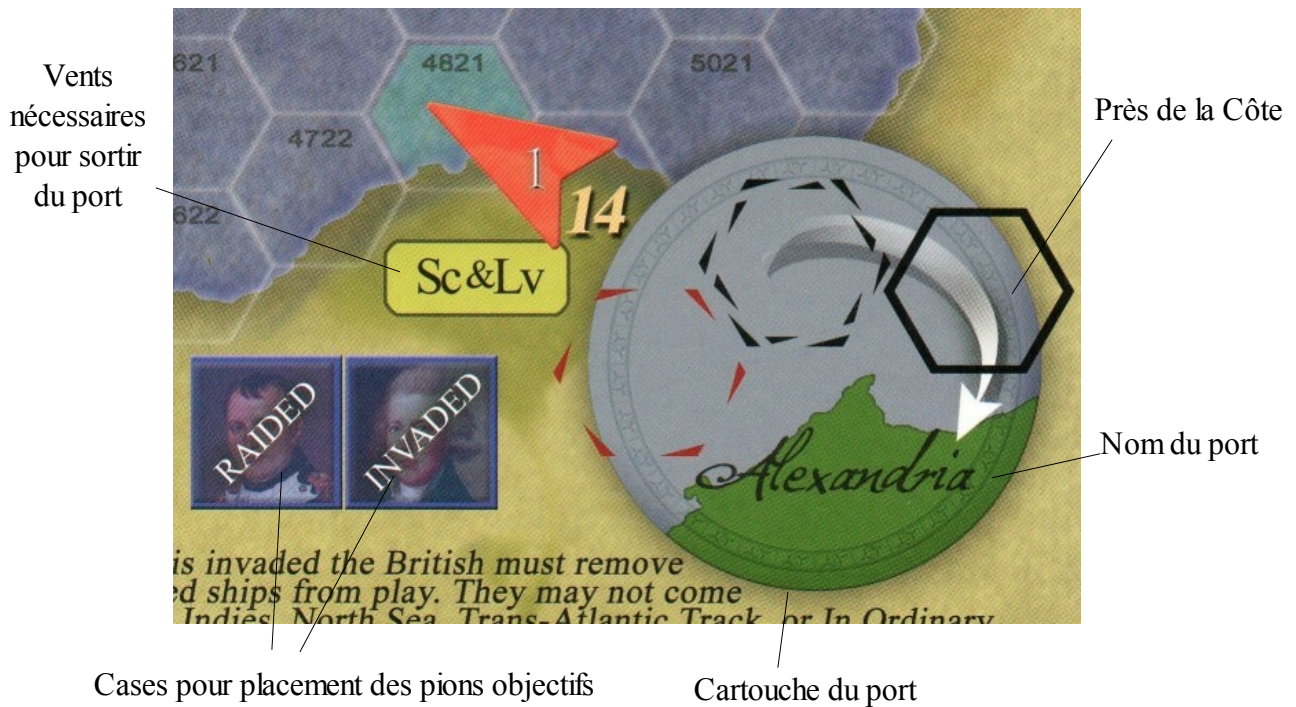
### 10.3.1 Port ami le plus proche

Lorsqu'elle est activée pour le mouvement, une flotte placée face contre la carte doit se déplacer vers le port ami le plus proche. Si plusieurs ports amis peuvent être atteints pendant cette activation, le joueur allié peut choisir lequel rejoindre quelle que soit la distance. Si aucun port ne peut être atteint pendant cette activation, le bloc allié doit être déplacé vers le port le plus proche en nombre d'hex.

## 11 ENTRER ET SORTIR DES PORTS







### 11.1 Sortir des ports (« Sortie »)

Un bloc sortant d'un port ou d'une zone de patrouille dépense 3 points de mouvement avant de commencer le mouvement proprement dit. Cela représente le temps à attendre la marée, à lever l'ancre, et à former l'escadre une fois sortie du chenal. Un bloc quittant un port ne paie qu'une fois ces 3 points (il ne paie pas à la fois pour sortir du port et de la zone de patrouille). Quand un bloc quitte un port (fait une sortie) le bloc est déplacé du port vers l'hex de la zone de patrouille. De là, il lui reste 6 points de mouvement.

**Exemple** : un flotte espagnole quittant le port ou la zone de patrouille de Cadix avec un vent de sud-Ouest peut atteindre l'hex 0724, ou Lisbonne (0620).

Certains ports ont de plus des restrictions concernant le vent nécessaire pour qu'un bloc puisse en sortir. Les blocs peuvent sortir de ces ports uniquement si un pion vent spécifique a été pioché, correspondant à un des vents indiqués sur la carte pour ce port. Les ports de Brest, Rochefort, Cadix, Carthagène et Alexandria sont sujets à ces restrictions. Un port marqué « Any » ou sans indication (tous ceux des Antilles) n'est pas soumis à une telle restriction. Par exemple : à Brest, dont le chenal est l'un des plus difficiles à négocier, les blocs ne peuvent sortir qu'avec un pion vent de Nord-Est.

Quand une flotte alliée sort, le joueur allié doit sélectionner une destination avant qu'elle ne quitte le port. Cette destination doit être l'une des quatre (A, B, C ou d) disponibles à ce moment sur le tableau du Grand Conseil d'Amirauté.

Les blocs se déplaçant d'un port vers l'hex de la zone de patrouille sont sujets à la recherche de l'ennemi, si l'adversaire a au moins un bloc dans la zone de patrouille, Près de la Côte, en Blocus Éloigné, ou Hors Position. Depuis l'hex de la zone de patrouille, le bloc peut continuer son mouvement en mer, en dépensant pour chaque hex le nombre de points de mouvement indiqué par la rose des vents active.

Les blocs ne peuvent pas utiliser un pion mouvement bonus pour quitter un port ou une zone de patrouille (y compris l'hex de la zone de patrouille).

## 11.2 Entrer dans les ports

Un bloc entre dans un port ami en se déplaçant de l'hex de la zone de patrouille vers le port. Un bloc qui entre au port est placé sur la carte, soit sur le cartouche du port, soit sur l'hex du port, pour ceux qui n'ont pas de cartouche (par exemple les ports des Antilles), et ce sans dépense supplémentaire de points de mouvement. Les navires de la flotte peuvent être librement déplacés, sur la carte de déploiement, depuis la case de la flotte vers celle du port correspondant. (Note : certains port n'ont pas de case sur la carte de déploiement).

## 11.3 Entrer ou traverser un hex de zone de patrouille

Pour ce qui concerne le mouvement en mer, les hex avec des zones de patrouille fonctionnent exactement comme des hex normaux de mer. Un bloc peut simplement se déplacer dans l'hex de la zone de patrouille dans le cadre de son mouvement en mer, le traverser et continuer vers un autre hex de mer. Les blocs terminant leurs mouvements vers un hex de zone de patrouille peuvent choisir de rester en mer (moyennant les restrictions du 9.3) ; pour le montrer, on leur met un marqueur « At sea ».

Quand un bloc termine son mouvement sur l'hex de patrouille d'un port qui a un cartouche (par exemple Brest), ce bloc peut soit tenter d'entrer au port (si celui-ci est ami), soit aller sur le cartouche qui représente les zones de blocus autour du port, et se placer soit Près de la Côte, soit en Blocus Éloigné. Un bloc ne peut pas volontairement se mettre Hors Position.

Quand un bloc entre dans l'hex de zone de patrouille d'un port qui n'a pas un tel cartouche (exemple : Lisbonne, Corfou, les ports des Antilles), si le bloc ne tente pas de rentrer dans le port lui-même, on lui met un marqueur "Près de la Côte ou Blocus Éloigné pour indiquer son statut. Un bloc ne peut pas volontairement se mettre Hors Position.

# 12 PISTES DE TRANSIT ATLANTIQUE

Le mouvement entre les Antilles et l'Europe est effectué au moyen des pistes de transit atlantique.

## 12.1 Entrer sur une piste

Dès qu'un bloc entre dans un hex de la zone marquée « vers les Antilles » (« to West Indies ») ou « vers l'Europe », on déplace ce bloc pour le poser sur la 1ère ou la 2ème case de la piste de transit atlantique appropriée. Les blocs britanniques sont placés sur la case marquée « britanniques », les blocs alliés sur la case marquée « alliés »).

Quand un bloc allié entre sur l'une des deux pistes atlantiques, le joueur allié peut ajouter un bloc leurre dans la même case que celle où ce bloc est placé.

## 12.2 Dégâts dus au mauvais temps pendant la traversée

Les blocs sur les pistes de transit atlantique sont sujets aux dégâts du mauvais temps, en fonction de la case qu'ils occupent. Les cases comportant un symbole de dé appartiennent à la zone météo correspondante lorsqu'il s'agit de déterminer les dégâts dus au mauvais temps.

Destinations

Quand un bloc britannique entre dans l'une des pistes atlantiques, le joueur doit sélectionner sa destination. Chaque côté d'un bloc britannique comporte un numéro 1, 2, 3 ou 4, correspondant à un hex marqué sur la carte avec ce numéro. Le joueur britannique tourne le bloc de telle sorte que le côté supérieur du bloc indique la destination de ce bloc.

***Exemple** : un bloc britannique faisant voile de l'Europe vers les Antilles, avec le chiffre '2' sur le côté supérieur du bloc, arrivera au port d'Antigua (arrivant à son choix dans le port ou dans sa zone de patrouille). Quand un bloc britannique va des Antilles vers l'Europe, il*

*arrivera dans l'un des hex 1501 (1), 0107 (2), 0115 (3) ou 0123 (4). Il n'y a pas d'autre restriction pour ces blocs une fois qu'ils quittent la piste de transit atlantique.*

### **12.3 Destinations**

Les expéditions britanniques entrant sur une piste de transit atlantique n'ont que deux destinations valides : la Jamaïque et le Canada. Le bloc doit être tourné de telle sorte que sa destination soit sur le côté supérieur du bloc. (NB : quand les expéditions britanniques atteignent leur destination, le bloc est replacé sur la case « Start » (départ) de la piste des transport/expéditions. Les navires escortant l'expédition sont placés dans une nouvelle flotte et, dans le cas où la destination de l'expédition était le Canada, cette nouvelle flotte est placée sur la piste de transit Antilles vers Europe pour son retour en Europe.)

Quand une flotte alliée entre dans l'une des pistes de transit, elle a déjà une destination (A, B, C, D) qui a été choisie par le Grand Conseil d'Amirauté. Cependant, les destinations marquées d'une astérisque « \* » ne sont pas valables pour des flottes traversant l'Atlantique. (voir 10)

### **12.4 Mouvement sur la piste de transit atlantique**

Durant la phase d'administration, tous les blocs sur les deux pistes sont avancés d'une case. Ce mouvement est obligatoire. Les flottes ne peuvent pas se scinder ni se combiner tant qu'elles sont sur la piste atlantique. La recherche de l'ennemi et les combats ne sont pas possibles sur les pistes de transit atlantique, même pour des blocs opposés dans la même case.

### **12.5 Quitter la piste de transit atlantique**

Quand un bloc entre dans l'avant-dernière case de sa piste de transit atlantique, il a une chance d'avoir fait un voyage rapide et d'arriver en avance à destination. Lancez un dé pour chaque bloc. Si le résultat est 5 ou plus (en allant en Europe) ou 4 ou plus (en allant aux Antilles), le bloc arrive à sa destination. Sinon, le bloc reste sur la piste de transit atlantique.

Un bloc qui atteint la dernière case de sa piste atlantique arrive automatiquement à destination. Les blocs appartenant aux deux joueurs quittent la piste dans l'ordre de l'initiative. Quand un bloc quitte la piste, le joueur place ce bloc dans son hex de destination, ou dans l'hex de zone de patrouille du port de destination.

Si la destination d'un bloc allié venant des Antilles est Carthagène et qu'il y a au moins un bloc britannique dans le détroit de Gibraltar, chaque bloc britannique peut tenter de rechercher le bloc allié qui arrive, ce qui peut conduire à un combat dans le détroit.

Si le port de destination est ami et qu'il n'y a pas de bloc ennemi dans la zone de patrouille, le bloc qui arrive peut entrer dans ce port, il peut aussi se placer Près de la Côte ou en Blocus Éloigné dans la zone de patrouille.

Si la zone de patrouille d'une destination amie est occupée par des blocs ennemis, et que le bloc arrivant veut continuer son mouvement à travers la zone de patrouille, on lance le dé pour la recherche de l'ennemi et on résout les combats qui en résultent. Après le combat, le bloc qui arrive peut continuer vers le port (voir 20.5.1). Les blocs qui arrivent et sont vus mais sans qu'il y ait combat peuvent continuer leur mouvement à travers la zone de patrouille.

Les blocs qui arrivent à un port ne sont jamais tenus d'entrer directement dans le port. Ils peuvent s'arrêter dans n'importe quelle section de la zone de patrouille (sauf « Hors Position »), déclenchant éventuellement un combat. Quand il arrive à un port, le bloc passe successivement dans les sections Hors Position, Blocus Éloigné et Près de la Côte de la zone de patrouille. Les flottes ou frégates ennemies stationnaires peuvent, durant ce processus, chercher l'ennemi. Un bloc qui arrive peut aussi cesser son mouvement dans l'une des sections de la zone de patrouille et chercher l'ennemi. Exceptions : les leurres ne peuvent pas chercher l'ennemi, les blocs ne peuvent pas se positionner

volontairement Hors Position, une flotte ou frégate qui termine en Blocus Éloigné peut chercher un bloc ennemi situé Hors Position en utilisant le modificateur de recherche Hors Position.

NB : si un bloc arrive à destination directement dans un port en quittant la piste atlantique, le joueur qui le contrôle doit annoncer à son adversaire dans quel port ce bloc arrive (notamment si le bloc est retiré de la carte pour être placé sur la carte de déploiement).

## 12.6 Restrictions pour le transport français

Le transport français ne peut jamais entrer dans une piste atlantique. Ceci restreint donc le Transport Français à l'Atlantique Nord et à la Méditerranée.

# 13 BLOCUS

Chaque cartouche de port a 3 espaces pour représenter le statut d'une flotte ou frégate en train de faire le blocus :

Près de la Côte : flotte procédant au blocus près du port pour améliorer les chances de recherche (c'est aussi l'emplacement pour les tentatives de raids et d'invasions)

Blocus Éloigné : procéder au Blocus Éloigné n'est pas aussi efficace que Près de la Côte, mais moins risqué en cas de mauvais temps (c'est aussi l'emplacement pour les tentatives de raids)

Hors Position : flotte éparpillée par les effets du mauvais temps (un bloc ne peut pas volontairement être placé Hors Position)

Pour les ports sans cartouche, on indique le statut des blocs dans la zone de patrouille au moyen d'un marqueur adapté.

NB : parfois les blocs peuvent être physiquement sur l'hex de la zone de patrouille, mais sans être entrés dans la zone de patrouille elle-même : dans ce cas on l'indique avec un parqueur « en mer ».

## 13.1 Procéder au blocus

Les blocs entrent dans la zone de patrouille qu'ils vont bloquer et sont placés (sans dépense de points de mouvement supplémentaire) dans la zone appropriée du cartouche ou bien reçoivent le marqueur approprié (Près de la Côte ou Blocus Éloigné)

## 13.2 Possibilités des flottes en blocus

### *Près de la Côte*

- Peut compter les mâts (cf 13.5)
- Si le possesseur du port a des navires présents au port, il peut compter les mâts d'un bloc situé Près de la Côte (cf 13.5)
- Modificateur +3 pour rechercher un bloc ennemi entrant dans, ou traversant la zone de patrouille
- Invasion avec 3d6, si le bloc est une expédition britannique ou le transport français
- Raid avec 3d6
- Subit des dégâts doubles du mauvais temps en cas de Coup de Vent, Tempête ou Ouragan
- Les expéditions et transports peuvent combattre à l'ancre si ils sont en train de procéder à une invasion

### *Blocus Éloigné*

- Peut compter les mâts (cf 13.5)

- Le possesseur du port ne peut pas observer ni compter les mâts d'un bloc situé en Blocus Éloigné
- Modificateur +1 pour rechercher un bloc ennemi entrant dans, ou traversant la zone de patrouille
- Pas d'invasion depuis la zone de Blocus Éloigné
- Raid avec 2d6
- Subit les dégâts normaux en cas de mauvais temps

### ***Hors Position***

- Ne peut pas compter les mâts
- Le possesseur du port ne peut pas observer ni compter les mâts d'un bloc situé en Hors Position
- Modificateur -1 pour rechercher un bloc ennemi entrant dans, ou traversant la zone de patrouille mais peut seulement observer ce bloc et pas engager le combat
- Pas d'invasion depuis la zone de Blocus Éloigné
- Ni invasion, ni raid depuis la zone Hors Position
- Subit les dégâts normaux en cas de mauvais temps

## **13.3 Restrictions liées au blocus pour les flottes britanniques**

Les flottes britanniques qui font le blocus de ports ennemis ont des restrictions sur les actions qu'elles peuvent accomplir. Une flotte procédant au blocus d'un port ne peut pas librement quitter ce port. Elle peut se repositionner de Près de la Côte à Blocus Éloigné, et vice versa, ou depuis Hors Position vers Près de la Côte ou Blocus Éloigné. Elle ne peut pas intentionnellement se mettre Hors Position. Les exceptions sont les suivantes :

- Les flottes qui font le blocus d'un port des Antilles peuvent quitter librement la zone de patrouille sur un pion vent, mais pas sur un pion mouvement bonus.
- Les frégates peuvent librement quitter une zone de patrouille sur un pion vent, mais pas sur un pion mouvement bonus.
- Les navires endommagés ou naufragés peuvent librement quitter la zone de patrouille (on peut former une nouvelle flotte contenant les navires endommagés/naufragés)
- Si une flotte procédant au blocus, après avoir compté les mâts, a plus de navires que le plus faible nombre de la « fourchette » de navires ennemis présents au port, le joueur peut former une nouvelle flotte. Cette nouvelle flotte peut quitter la zone de patrouille, du moment que l'ancienne reste en blocus. La flotte maintenant le blocus doit contenir un nombre de navires intacts (non endommagés ni naufragés) au moins égal au nombre minimum possible de navires ennemis selon le comptage des mâts. Les navires « En Réserve » dans le port ne comptent pas.

***Exemple** : le joueur britannique a une flotte de 24 navires dans la zone de patrouille de Toulon, et compte les mâts. Le joueur allié lui dit qu'il a entre 16 et 20 navires au port à Toulon, plus 1 à 5 « En Réserve ». Le joueur britannique devrait alors laisser au moins 16 navires intacts dans la zone de patrouille, et le reste (8 navires maximum ici) pourrait former une nouvelle flotte et quitter la zone de patrouille.*

- A la fin d'un combat dans une zone de patrouille, le joueur britannique peut marquer sa ou ses flottes qui y ont participé « En mer », libérant ainsi ces flottes de leur devoir de blocus.

NB : ni les frégates ni les flottes alliées n'ont de restrictions liées au blocus, sauf qu'elles ne peuvent pas quitter une zone de blocus sur un pion mouvement bonus.

### 13.4 Quitter une zone de patrouille

Un bloc quittant une zone de patrouille dépense 3 points de mouvement avant de commencer son mouvement proprement dit. C'est le même coût que celui que dépense un bloc faisant une sortie. Quand un bloc quitte une zone de patrouille située sur le cartouche d'un port, on le place sur l'hex de la zone de patrouille. De là, il lui reste 6 points de mouvement. Les blocs ne peuvent pas quitter une zone de patrouille sur un pion de mouvement bonus.

### 13.5 Compter les mâts

Les joueurs peuvent compter les mâts pour déterminer approximativement le nombre de navires ennemis au port ou dans une flotte qui fait le blocus, dans les circonstances suivantes :

- Une frégate ou une flotte située en Blocus Éloigné ou Près de la Côte, dans une zone de patrouille d'un port ennemi, peut compter les mâts au début de son activation.
- Un joueur avec au moins un navire dans un port peut compter les mâts d'un bloc ennemi situé Près de la Côte dans la zone de patrouille de ce port, n'importe quand durant son activation. C'est possible même si tous les navires au port sont « En Réserve », mais ce n'est pas possible si le port ne contient qu'un bloc transport français ou expédition britannique, sans navires de combat.

Quand un joueur déclare qu'il « compte les mâts », son adversaire additionne tous ses navires situés Près de la Côte ou au port (suivant le cas). Pour donner le résultat, il consulte la première ligne de table des dégâts, là où sont indiquées les « fourchettes » de nombres de navires, et il annonce l'estimation des navires présents sous forme de la « fourchette » où se situe le nombre exact de navires.

- Une frégate n'est pas comptée comme un navire, mais le joueur doit alors indiquer qu'il y a au moins une frégate.
- Les navires « En Réserve » sont comptés et donnés séparément.
- Le nom des navires et leur condition (intacte, endommagé, naufragé) n'est pas révélé.
- La présence du transport français ou d'une expédition britannique doit être annoncée.
- Compter les mâts est automatique et ne requiert pas de réussir à trouver l'ennemi.
- Compter les mâts ne consomme pas de points de mouvements.

***Exemple** : si un joueur a 18 navires dans un port, et 2 « En Réserve », quand son adversaire compte les mâts il doit lui annoncer : « Il y a 16 à 20 navires au port, plus 1 à 5 « En Réserve ».*

De plus si le transport français ou l'expédition britannique est au port ou Près de la Côte à l'endroit où l'adversaire compte les mâts,

## 14 CHERCHER L'ENNEMI

Une flotte ou une frégate peut Chercher l'Ennemi pour trouver les blocs ennemis dans un même hex, les blocs en mouvement traversant une zone de patrouille qu'elle occupe, ou entrant dans un hex de détroit qu'elle occupe. Cette recherche est obligatoire pour toutes les flottes et frégates britanniques, mais optionnelle pour les blocs alliés. Les blocs leurre ne peuvent jamais chercher l'ennemi, et si ils sont trouvés, le joueur britannique ne dévoile pas la composition de sa force.

Le joueur contrôlant la flotte ou la frégate qui cherche l'ennemi lance 2d6, ait les modificateurs, et consulte la table de recherche. Le résultat est soit Pas de contact, soit Trouvé. On fait un jet de dé séparé pour chaque flotte ou frégate qui cherche.

- **Pas de contact** : aucune information n'est révélée sur le bloc. Si le bloc était en train de se déplacer quand l'ennemi l'a recherché, il peut continuer son mouvement.
- **Trouvé** : on révèle des informations sur tous les blocs présents dans l'hex (y compris ceux du joueur qui a recherché l'ennemi) (exception : leurres). Les deux joueurs révèlent leur nombre

approximatif de navires et la présence de frégates, comme lorsqu'on compte les mâts. Si une expédition britannique, le transport français, ou la Flotte des Indes est présent, le joueur doit l'indiquer également. Si un bloc leurre est trouvé, il est retiré de la carte. Les flottes qui sont Hors Position et trouvent l'ennemi ne peuvent pas l'engager en combat.

## **14.1 Chercher l'ennemi dans un hex de mer**

Une flotte ou frégate activée par un pion vent et qui termine son mouvement dans un hex contenant un bloc ennemi (ou plusieurs) peut y chercher l'ennemi, à condition qu'elle n'ait pas dépensé plus que 5 points de mouvement. Une flotte ou frégate activée par un pion mouvement bonus peut chercher l'ennemi dans l'hex où elle termine son mouvement, quel que soit le nombre d'hex dont elle s'est déplacé. Quand on fait une recherche en mer, on recherche l'hex, pas un bloc particulier.

Si une flotte trouve une flotte ennemie, le combat a lieu. Si plusieurs flottes cherchent l'ennemi, chacune d'entre elles doit réussir un résultat « trouvé » pour participer à la bataille. S'il y a plusieurs flottes ennemies dans l'hex où un résultat « trouvé » a été réussi, elles participent toutes au combat.

La recherche est faite après que tous les blocs amis ont terminé leur mouvement pour l'activation.

## **14.2 Chercher un bloc ennemi qui entre dans une zone de patrouille**

### **14.2.1**

Pour chaque bloc ennemi qui entre dans une zone de patrouille depuis un hex de mer, ou depuis l'une des pistes de transit atlantique, le joueur qui le contrôle doit déclarer son intention. Il peut déclarer que le bloc :

- entre en Blocus Éloigné et s'arrête ;
- passe en Blocus Éloigné puis Près de la Côte et s'arrête ;
- passe en Blocus Éloigné, puis Près de la Côte, puis entre au port.

Si il s'arrête dans la zone de Blocus Éloigné :

les flottes et frégates adverses qui sont Hors Position le recherchent en utilisant le modificateur Hors Position. Celles qui sont Près de la Côte ou en blocus Éloigné le recherchent indépendamment, en utilisant le modificateur Blocus Éloigné

Si il s'arrête Près de la Côte ou entre au port, les flottes et frégates adverses qui sont Hors Position le recherchent en utilisant le modificateur Hors Position. Celles qui sont en Blocus Éloigné le recherchent en utilisant le modificateur Blocus Éloigné Celles qui sont Près de la Côte le recherchent en utilisant le modificateur Près de la Côte.

Toutes les flottes Près de la Côte ou en Blocus Éloigné qui réussissent à trouver le bloc ennemi peuvent participer au combat qui s'en suit.

### **14.2.2**

Pour chaque bloc qui sort d'un port et entre dans une zone de patrouille, le joueur qui le contrôle doit également déclarer son intention. Il peut déclarer que le bloc :

- arrive Près de la Côte et s'arrête ;
- passe près de la Côte, puis en Blocus Éloigné et s'arrête ;
- passe Près de la Côte , puis en Blocus Éloigné et sort en pleine mer.

Si il s'arrête Près de la Côte, les flottes et frégates adverses le recherchent indépendamment. Celles qui sont Près de la Côte utilisent le modificateur Près de la Côte, celles qui sont en Blocus Éloigné utilisent le modificateur Blocus Éloigné. Celles qui sont Hors Position ne peuvent pas le chercher.

Si il s'arrête en Blocus Éloigné, les flottes et frégates adverses qui sont Près de la Côte utilisent le modificateur Près de la Côte, celles qui sont en Blocus Éloigné utilisent le modificateur Blocus Éloigné. Celles qui sont Hors Position ne peuvent pas le chercher.

Si il se dirige vers la pleine mer, les flottes et frégates qui sont Près de la Côte utilisent le modificateur Près de la Côte, celles qui sont en Blocus Éloigné utilisent le modificateur Blocus Éloigné, celles qui sont Hors Position utilisent le modificateur Hors Position.

Toutes les flottes Près de la Côte ou en Blocus Éloigné qui réussissent à trouver le bloc ennemi peuvent participer au combat qui s'en suit. Si une flotte alliée sort sans être trouvée, des blocs leurre peuvent être placés (cf 7.8).

### 14.3 Chercher un bloc ennemi se déplaçant dans une zone de patrouille

Les blocs dans une zone de patrouille peuvent être Près de la Côte, en Blocus Éloigné ou Hors Position. Lorsqu'un bloc se déplace à l'intérieur d'une zone de patrouille, si il se déplace vers ou à travers une section de cette zone de patrouille occupée par une flotte ou frégate ennemie, celle-ci peut rechercher le bloc qui se déplace. **En revanche elle ne peut pas le rechercher si le bloc ennemi quitte la section où elle est.**

***Exemple 1** : un bloc allié qui commence son mouvement dans la section Blocus Éloigné va dans la section Près de la Côte, avec l'intention de la traverser pour entrer au port. Un bloc britannique est Près de la Côte. Ce bloc cherchera le bloc allié qui se déplace, avec le modificateur de +3 (Près de la Côte).*

***Exemple 2** : un bloc allié qui commence son mouvement Près de la Côte va dans la section Blocus Éloigné, avec l'intention de la traverser pour sortir en pleine mer. Un bloc britannique est dans la section Blocus Éloigné. Ce bloc cherchera le bloc allié qui se déplace, avec le modificateur de +1 (Blocus Éloigné).*

***Exemple 3** : un bloc allié qui commence son mouvement Près de la Côte va dans la section Blocus Éloigné, avec l'intention de la traverser pour sortir en pleine mer. Un bloc britannique est dans la section Hors Position. Ce bloc cherchera le bloc allié qui se déplace, avec le modificateur de -1 (Hors Position). NB : même si ce bloc trouve l'ennemi, il ne pourra pas engager le combat.*

### 14.4 Chercher un bloc ennemi stationnaire dans une zone de patrouille

Une flotte ou frégate qui entre dans une zone de patrouille peut choisir de terminer son mouvement Près de la Côte ou en Blocus Éloigné et de chercher l'ennemi. En cas de succès, elle trouve tous les blocs ennemis qui occupent toutes les sections de la zone de patrouille (Près de la Côte, Blocus Éloigné, Hors Position). Les blocs dans l'hex de la zone de patrouille marqués « en mer » ne sont pas trouvés.

Note : une flotte Hors Position qui est trouvée peut être combattue. Une flotte Hors Position qui cherche un bloc ennemi ne peut pas engager le combat.

Si le bloc qui cherche l'ennemi a dépensé plus de 5 points de mouvements

Le seul moment où une flotte ou frégate peut chercher l'ennemi après avoir dépensé plus de 5 points de mouvement est lorsque cette recherche se produit dans une zone de patrouille. Un modificateur négatif de -1 est alors appliqué.



## 14.5 Chercher l'ennemi dans les détroits

Il y a 4 hex sur la carte qui sont des détroits : 1403, 1123 (détroit de Gibraltar), 2414 et 3117 (détroit de Messine), comme indiqué par un petit hexagone dans l'hex. Si un bloc entre dans un de ces hex, et que le joueur non actif a une flotte ou une frégate dans cet hex, il peut (ou doit, pour le joueur britannique) chercher le bloc ennemi entrant dans l'hex. Ces tentatives et les combats qui peuvent en résulter interrompent le mouvement et sont résolus immédiatement. Le bloc en mouvement termine son mouvement après la résolution de la recherche et du combat qui en résulte, et n'est pas arrêté dans le détroit par l'issue de la bataille.

## 14.6 Bonus pour les flottes stationnaires

Un bloc ne peut utiliser le bonus au dé « stationnaire » dans une zone de patrouille que si il ne dépense pas de point de mouvement durant son activation. Un bloc qui se repositionne simplement dans une zone de patrouille pendant son activation ne dépense pas de point de mouvement et peut bénéficier de ce bonus. Un bloc qui fait une sortie, ou se déplace même d'un seul hex sur la carte ne peut pas en bénéficier.

## 14.7 Flotte de la Mer du Nord

S'il y a des navires britanniques dans la case de la flotte de la Mer du Nord, ils peuvent chercher l'ennemi dans tout hex de la zone de la Mer du Nord, ou dans l'hex 1403, durant le mouvement britannique d'une activation d'un vent de l'Atlantique Nord, ou en activant le Flotte de la Mer du Nord avec un pion mouvement bonus.

Si la recherche est réussie, les blocs leurre dans l'hex cible sont retirés, et la Flotte de la Mer du Nord peut engager toutes les flottes ennemies dans l'hex. Les navires de la Flotte de la Mer du Nord reviennent dans la case de la Flotte de la Mer du Nord après le combat.

# 15 ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Lorsqu'on pioche le premier pion initiative d'un tour, un événement aléatoire se produit. Le joueur qui a l'initiative lance 2d6. Et consulte la table des événements aléatoires où tout est expliqué.

## 15.1 Événements automatiques

A certains tours, des événements vont se déclencher automatiquement en plus des événements aléatoires normaux.

Avril III : Lord Barham : cet événement se produit sur un 3 au dé pour les événements aléatoires. Il se produit aussi automatiquement lors de la première sortie alliée de Brest.

Août III : Napoléon marche vers l'Est. Le marqueur « plans d'invasion » à Boulogne est retourné sur sa face « Napoléon se tourne vers l'Est ». Une victoire automatique alliée n'est plus possible.

Septembre III : Mobilisation de la main-d'œuvre espagnole : placez le marqueur main-d'œuvre espagnole sur la case la plus élevée.

Novembre I : Rosily Mesros. Rosily-Mesros remplace Villeneuve ou Ganteaume (cf 8.1).

Aux tours marqués d'un pavillon britannique (4 tours) : piocher un pion événement de l'Amirauté parmi ceux disponibles (5.11).

## 16 COMBAT : FONDAMENTAUX

Le combat se produit après une recherche réussie où les deux joueurs ont des flottes impliquées. Les frégates ne participent pas au combat. Si plusieurs flottes cherchent l'ennemi, chacune doit réussir à le trouver pour participer à la bataille. Si plusieurs flottes sont trouvées dans un hex où a eu lieu une recherche, elles participent toutes au combat (Exception : les flottes marquées « en mer » dans l'hex d'une zone de patrouille ne participent pas au combat dans la zone de patrouille, et vice versa).

### Commencer le combat

1. Annoncer les grands fanions
2. Annoncer la taille approximative des flottes
3. Lancer le dé pour l'avantage du vent, le gagnant détermine qui est au vent
4. La flotte au vent peut refuser le combat
5. Déterminer la durée de la bataille
6. Placer les tactiques initiales (Former la Ligne de Bataille à Voile Normale)

### Rounds de combat

7. Placer les pions tactique et voilure face cachée pour le prochain round
8. Lancer un dé de commandement
9. En cas de réussite du jet de commandement, révéler la nouvelle tactique et la nouvelle voilure
10. Placer les navires en ligne de bataille sur la carte de combat (seulement au 1er round de combat)
11. Déterminer les bonus selon la matrice des tactiques de combat

### Feu et dégâts

12. Lancer le dé pour le résultat du feu et attribuer les dégâts
13. Répéter les pas 7 à 13 jusqu'à la fin de la bataille

### Après le combat

14. Déterminer le destin des navires et des amiraux
15. Reformuler les flottes
16. Les flottes alliées peuvent changer de destination
17. Les flottes britanniques dans une zone de patrouille peuvent être marquées « en mer »

NB : si l'une des deux flottes ne contient que des navires naufragés, il n'y a pas de round de combat et on passe directement à l'étape 14.

## 17 COMMENCER LE COMBAT - CHOISIR SA TACTIQUE

### 17.1 Annoncer les grands fanions

Chaque joueur annonce le nom et les caractéristiques (facteurs de navigation et de commandement) de l'amiral commandant sa flotte

### 17.2 Annoncer la taille approximative de la flotte

Chaque joueur annonce la taille approximative de sa ou ses flottes engagées, en utilisant le même système que lorsqu'on compte les mâts.

### **17.3 Lancer le dé pour l'avantage du vent**

Pour déterminer la flotte qui est au vent, chaque joueur lance un dé et ajoute le facteur de Navigation de l'amiral qui commande sa flotte. Le joueur avec le plus fort total est celui qui a l'avantage du vent : il choisit quelle flotte sera au vent, l'autre flotte sera sous le vent. Le joueur britannique gagne les égalités.

Si le transport français, une expédition britannique, la Flotte des Indes espagnole ou une flotte empilée avec les barges d'invasion a été trouvée par l'ennemi, le joueur adverse reçoit un +1 pour avoir l'avantage du vent.

### **17.4 Refuser le combat**

Immédiatement après avoir déterminé l'avantage du vent, le joueur Au Vent peut choisir de refuser la bataille. Dans ce cas, aucun round de combat n'est joué et aucun test de destin n'est fait.

S'il n'y a pas de combat, la flotte qui se déplace continue son mouvement.

Si la flotte qui ne se déplace pas est Au Vent et refuse le combat dans une zone de patrouille, elle est déplacée Hors Position.

### **17.5 Déterminer la durée de la bataille**

En faisant la somme des deux dés lancés (chacun par un joueur) pour déterminer l'avantage du vent, on détermine la durée du combat en utilisant la table de durée du combat. Le joueur Au Vent, suivi du joueur Sous le Vent, peut ajouter ou soustraire le facteur de navigation de son amiral commandant la flotte au résultat. Puis on ajoute les modificateurs saisonniers. Le résultat net détermine la durée de la bataille.

### **17.6 Tactique**

Pour se préparer pour le premier round de bataille, chaque joueur prend les marqueurs appropriés (Au Vent ou Sous le Vent) et place les marqueurs « Former la ligne de bataille » et « Voilure de Combat » (« Easy Sail ») et les place face visible devant lui.

Chaque joueur choisit ensuite sa tactique et sa voilure pour le prochain round, et les place face cachée devant lui. Note : « répéter » signifie que l'on continue d'utiliser la tactique indiquée sur le marqueur face visible. C'est indépendant de la voilure, dont un joueur peut utiliser « répéter » même en changeant de voilure.

Chaque joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au facteur de commandement modifié de son amiral en chef, la nouvelle tactique et la nouvelle voilure sont révélés. Sinon, les marqueurs ne sont pas révélés et sont remis dans la pile des marqueurs tactiques et voilures inutilisés, et la flotte continue d'utiliser la tactique et la voilure face visible.

### **17.7 Voilure**

Il y a deux voilures que le joueur peut choisir : Voilure de Combat (Easy Sail) et Pleines Voiles (Full Sail). Un joueur peut tenter de changer de voilure avant chaque round de bataille. Cependant, au moment où la flotte d'un joueur a plus de 50% de ses navires endommagés ou naufragés, la flotte est considérée en « Voilure de Combat », et le joueur ne peut plus changer de voilure. Exception : à l'ancre (voir 19,0). Si la flotte adverse est en « Pleines Voiles », un dé de bonus optionnel est accordé à la flotte qui tire, mais le joueur ne peut pas naufrager de navires ennemis, quel que soit le résultat des dés, s'il utilise ce bonus.

## 17.8 Type de bataille

Une fois que les deux joueurs ont révélé leur tactique, la combinaison des tactiques et des voilures peut donner un avantage à un camp dans ce round de combat. Comparez les tactiques choisies par chaque joueur dans la Matrice des Tactiques de Combat, pour déterminer quel type de bataille se produit et les dés de bonus que chaque joueur va recevoir lorsqu'il lancera le dé sur la table de feu.

### 17.8.1 Bataille de poursuite (Running Battle)

Chaque joueur divise par 2 (arrondir par excès) la puissance de feu de sa flotte. Chaque joueur a 1 dé de bonus.

### 17.8.2 Rompre la ligne (Break the Line)

la flotte Au Vent gagne 1 dé de bonus. Le facteur de commandement de l'amiral Sous le Vent est réduit de 1 pour le reste de la bataille (aucun amiral ne peut avoir son facteur de commandement réduit de plus de 1).

### 17.8.3 Bataille en ligne (Hot Action)

si ce type de bataille a lieu à partir du 3ème round de combat, chaque joueur a un bonus de 1 dé. Aucun bonus pour une bataille en ligne durant les deux premiers rounds de combat.

### 17.8.4 Feu d'attrition (Withering Fire)

la flotte Sous le Vent gagne 1 dé de bonus

### 17.8.5 Mêlée générale (Pell Mell Battle)

la flotte Au Vent gagne 2 dés de bonus, la flotte Sous le Vent gagne 1 dé de bonus. Les facteurs de commandement des deux amiraux en chef sont réduits de 1 pour le reste de la bataille (aucun amiral ne peut avoir son facteur de commandement réduit de plus de 1).

### 17.8.6 Choix de l'amiral (Admiral's Choice)

l'amiral en chef dont le total navigation + commandement est le plus élevé choisit le type de bataille qui va être joué pour ce round. En cas d'égalité, c'est l'amiral Au Vent qui choisit.

La combinaison des tactiques peut indiquer que la flotte Sous le vent s'est échappée avant l'engagement. Sinon, passez à l'étape suivante.

## 17.9 Former la ligne de bataille

Si c'est le premier round de combat, les deux joueurs placent leurs navires sur la carte de bataille.

Tous les navires non-naufragés doivent être inclus dans la ligne de bataille

Les navires naufragés ne sont pas placés dans la ligne de bataille, mais comptent lorsqu'on détermine la taille de la flotte pour la voile (cf 17.7).

Si des navires sont naufragés durant le combat, ils sont immédiatement retirés de la ligne de bataille. Leur facteur de combat n'est pas utilisé, et ils ne subissent pas de dégâts supplémentaire pendant le reste de la bataille. Tous les autres navires doivent rester dans la ligne de bataille et ne peuvent pas être retirés.

## 18 TIR ET DÉGÂTS EN COMBAT

## 18.1 Tir

Pour résoudre le combat, faites le total de la puissance de feu des navires impliqués. Chaque joueur additionne la valeur d'attaque (face visible) de tous les navires de sa ligne de bataille. Chaque joueur lance 2 dés plus les dés de bonus en fonction du type de bataille (cf 17,8) et de la voilure de la flotte ennemie. Le tir est considéré comme simultané.

## 18.2 Consulter la table de puissance de feu

Prenez la colonne où se trouve la puissance de feu totale de votre flotte, et la ligne correspondant au résultat du jet de dé. A l'intersection des deux, est indiqué le nombre de points de dégâts infligés à la flotte adverse.

## 18.3 Attribution des dégâts

Le joueur qui tire applique les points de dégâts : il désigne les navires ennemis qui vont être endommagés ou naufragés, et soustrait de son total de points de dégâts, le facteur de défense des navires désignés ; et ce jusqu'à ce que son nombre de points de dégâts soit dépensé.

Les points de dégâts non attribués sont perdus.

Un joueur peut naufrager des navires ennemis si :

il a fait un jet de dés de 13 ou plus, ou

tous les navires ennemis sont endommagés

Exception : si le joueur qui tire a utilisé le dé de bonus pour tirer sur une flotte qui est en Pleines Voiles, il ne peut pas naufrager de navires ennemis.

Pour indiquer les navires naufragés, utiliser un marqueur « naufragé », sous lequel plusieurs navires naufragés peuvent être empilés.

## 18.4 Fin de la bataille

Il y a 5 manière pour une bataille de prendre fin :

- Le nombre de rounds de combat prévu par la table de durée de la bataille a été joué.
- L'amiral Au Vent rompt le combat à la fin d'un round de combat dans lequel il a utilisé la tactique « Sillage de l'Amiral » (Voir les exceptions sur la matrice des tactiques de combat).
- L'amiral Sous le Vent se retire avant le combat après utilisé la tactique « Retraite Générale » (Voir les exceptions sur la matrice des tactiques de combat).
- L'un des deux amiraux choisit de procéder à une retraite précipitée après un round de combat (Voir les exceptions sur la matrice des tactiques de combat).
- Une flotte a tous ses navires naufragés.

Si aucune de ces situations ne s'est produite, procédez à un nouveau round de combat.

# 19 BATAILLE À L'ANCRE

Si un transport français ou une expédition britannique, qui ne se déplace pas, est Près de la Côte, il y a une possibilité pour que le combat se déroule à l'ancre.

Si le joueur adverse gagne l'avantage du vent, il peut surprendre le transport ou l'expédition (et toute flotte d'escorte) à l'ancre si il prend la position Au Vent. Si il choisit la position Sous le Vent, le combat se déroule normalement.

Si le joueur contrôlant le transport ou l'expédition gagne l'avantage du vent, il peut choisir de prendre la position Au Vent, et le combat se déroule normalement, ou bien il peut prendre la position Sous le Vent, et livrer le combat à l'ancre.

### **19.1 Voilure pour une flotte à l'ancre**

La flotte à l'ancre commence le combat avec la voilure « A l'Ancre ». La flotte à l'ancre peut lever l'ancre en choisissant le marqueur voilure « lever l'ancre » (« Weigh Anchor »). Les rounds de combat suivants, après avoir avec succès choisi « Lever l'ancre », sont résolus normalement.

### **19.2 Bonus et restrictions au combat**

Tant qu'une flotte est à l'ancre, les règles suivantes s'appliquent :

- La flotte à l'ancre reçoit 1 dé de bonus, en plus des autres bonus donnés par la matrice de combat ou par la voilure adverse. Le facteur de commandement de l'amiral en chef de la flotte à l'ancre est augmenté de 1
- La flotte à l'ancre doit choisir « Former la Ligne de bataille » ou « Répéter » comme tactique, jusqu'au round de combat après celui où elle lève l'ancre
- Durant le round où la flotte est en train de « Lever l'ancre », elle ne peut utiliser que 2 dés au combat quels que soient les bonus éventuels qu'elle aurait pu avoir.

## **20 APRÈS LE COMBAT**

### **20.1 Destin des navires**

Le jet de destin représente la possibilité que des navires soient abandonnés après le combat, sabordés, capturés, ou tellement endommagés qu'ils sont considérés comme incapables d'atteindre un port et sont comptés comme perdus.

Après la conclusion du combat, si il y a eu au moins un round de combat effectivement résolu, le destin de TOUS les navires endommagés et naufragés doit être déterminé.

Chaque joueur consulte la table de Destin pour déterminer le nombre de dés à lancer, en fonction de la nationalité de la flotte (déterminée par son amiral en chef) et le statut final de cette flotte (victorieuse, égalité, retraite, rupture de combat, majorité de navires naufragés, etc).

La flotte d'un joueur est considérée victorieuse si l'adversaire :

- a rompu le combat
- a fait retraite
- a la majorité de ses navires naufragés
- a procédé à une retraite précipitée
- a tous ses navires naufragés

ET qu'aucune de ces conditions ne s'applique à la flotte de ce joueur.

Si au moins une de ces conditions s'applique à chacune des deux flottes, aucune des deux n'est victorieuse et la bataille n'est pas considérée comme une égalité. Toute autre circonstance est une égalité. Les égalités se produisent normalement lorsque tous les rounds de combat ont été résolus et qu'aucune flotte n'a fait retraite ni n'a rompu le combat.

Lorsqu'on détermine le destin, on applique la pire des conditions applicables.

Seuls les navires endommagés ou naufragés sont sujets au destin. Dans la table des dégâts, on regarde dans la colonne correspondant au total des navires naufragés et endommagés dans la flotte, et dans la

ligne correspondant au résultat du jet de dés (+ modificateur). Le résultat est le nombre de navires naufragés qui sombrent et sont perdus, le reste éventuel (si le résultat est supérieur au nombre de navires naufragés) étant le nombre de navires endommagés qui sont naufragés. Les navires subissant le destin sont tirés au hasard (piochés dans un bol).

Si le jet de destin modifié était de 13 ou plus, la moitié des navires naufragés éligibles sombrent (arrondissez par excès), et l'autre moitié sont capturés comme prises de guerre. Les prises de guerre sont incorporées dans la flotte du joueur qui les a capturées et doivent rejoindre un Port Majeur pour compter comme prises dans le score. Si elles n'atteignent pas un Port Majeur, ces navires seront comptés comme ayant sombré. Pour calculer les dégâts du mauvais temps, la Voilure possible d'une flotte, et subir le destin après un combat, les prises de guerre sont traitées exactement comme des navires amis naufragés.

Si une flotte a fait une retraite précipitée, ou a eu tous ses navires naufragés lors du combat, l'autre camp ne jette pas le dé pour le destin, sauf si tous ses navires ont également été naufragés.

## **20.2 Destin du transport français, des expéditions britanniques, de la Flotte des Indes et des barges d'invasion**

Si les Britanniques sont victorieux dans un combat impliquant le transport français, celui-ci est détruit. Si les Britanniques sont victorieux dans un combat impliquant la Flotte des Indes, celle-ci est perdue.

Si les Britanniques sont victorieux dans un combat impliquant le pion des barges d'invasion, celui-ci est retourné sur sa face « détruites ». Si les Alliés sont victorieux dans un combat impliquant une expédition britannique, celle-ci est détruite.

S'ils sont détruits, le transport ou les expéditions sont remis immédiatement sur la piste des transports/expéditions, sur la position de départ « S ». S'il est perdu, le bloc « Flotte des Indes » est retiré du jeu et l'objectif Napoléon de la havane est retiré du jeu, sans être marqué.

Les navires qui escortaient le transport, l'expédition ou la Flotte des Indes sont placés dans une flotte nouvelle dont le bloc est posé sur la case de la bataille. S'il n'y a pas de bloc disponible pour créer cette nouvelle flotte, les navires qui escortaient le transport / l'expédition / la Flotte des Indes sont retirés du jeu sans que leur score soit marqué.

## **20.3 La « Nelson Touch »**

Si Nelson est l'amiral en chef de la flotte lors d'une victoire britannique ou d'une égalité, la flotte alliée subit un modificateur de +5 au je de dé de destin.

## **20.4 Destin des amiraux**

Les amiraux ne sont pas assignés à un navires particulier. Il n'y a pas de point de victoire pour la mort ou la capture des amiraux.

Après la fin du combat, pour chaque amiral participant, qu'il ait été au commandement ou non, on lance 2 dés sur la table de destin des amiraux pour déterminer sa survie. Un jet de dé modifié de 2 ou moins indique que l'amiral est tué et retiré du jeu.

Si une flotte est entièrement éliminée, tous les amiraux dans cette flotte sont retirés du jeu.

Les amiraux de remplacement (voir 8.1) entrent en jeu dans la même flotte, sauf si celle-ci a été entièrement éliminée, auquel cas l'amiral entre en jeu dans n'importe quel port européen ami.

## **20.5 Destination après la bataille**

Le joueur allié peut changer sa destination et le joueur britannique peut libérer sa flotte des obligations du blocus à la fin du combat. On commence par la flotte Sous le vent, puis la flotte Au Vent.

### **20.5.1 Changement de destination pour une flotte alliée**

A la fin d'un combat (même si la flotte Au Vent a refusé le combat après avoir gagné l'avantage du vent, ou même si la flotte Sous le Vent a fait retraite avant que des tirs soient échangés), le joueur allié peut choisir une nouvelle destination pour sa flotte. (voir 10.2). Cela veut dire qu'une flotte alliée peut changer de destination après avoir été trouvée par une flotte britannique.

### **20.5.2 Libération des obligations de blocus pour une flotte britanniques**

A la fin d'un combat dans une zone de patrouille (même si la flotte Au Vent a refusé le combat après avoir gagné l'avantage du vent, ou même si la flotte Sous le Vent a fait retraite avant que des tirs soient échangés), le joueur britannique peut marquer tout ou partie de ses blocs qui étaient dans le combat comme étant « En Mer ». Ceci permet aux flottes britanniques de se retirer de la zone de patrouille et d'être libérées des obligations liées au blocus.

## **20.6 Statut victorieux de Villeneuve/Ganteaume**

si Villeneuve ou Ganteaume était l'amiral en chef dans la bataille et a été victorieux, retournez le marqueur « Ganteaume/Villeneuve victorieux » sur la face de l'amiral qui vient d'être victorieux. Ceci a un effet lorsque l'événement « Rosily-Mesros » se produit en Novembre I. (voir 15.1)

## **21 OBJECTIFS**

Les objectifs représentent des intérêts nationaux importants pour les deux joueurs. Ils sont le principal moyen de marquer des points de victoire. Dans la plupart des parties, la victoire sera déterminée par la réussite de ces missions et non par l'invasion de la Grande-Bretagne.

Les objectifs britanniques portent le portrait du premier ministre britannique Pitt sur leur recto, les objectifs alliés ont le portrait de l'empereur Napoléon.

### **21.1 Description**

Chaque joueur a 6 objectifs qui sont répartis aléatoirement durant le placement du jeu entre les 6 objectifs indiqués sur la carte. 5 Des objectifs sont communs aux deux joueurs, et chaque joueur a un unique objectif qui lui est propre.

Chaque objectif Pitt indique un nombre de points de victoire qui seront gagnés par le joueur britannique si la zone objectif n'a subi ni raid ni invasion durant la partie. Chaque objectif Napoléon indique un nombre de points qui seront gagnés par le joueur allié si la zone objectif a subi un raid ou si la Flotte des Indes a réussi à gagner l'Espagne. Si le joueur allié réussit à envahir une zone, en plus de recevoir les points de victoire de son propre objectif, il reçoit l'objectif Pitt pour cette zone.

### **21.2 Zones objectifs**

Les 7 objectifs sont :

Bantry Bay

Naples

Malte

Alexandrie

Ports des Antilles britanniques (objectifs placés sur la carte près de Santo Domingo)

La Havane (alliés seulement)

Raids en Mer du Nord (britanniques seulement, placé près de l'hex 1602).



### **21.3 Placement des objectifs**

Durant le placement, les deux joueurs placent au hasard leurs pions objectifs, avec les points de victoire sur la face cachée, dans les cases indiquées sur la carte. Le joueur britannique n'a pas le droit de regarder les objectifs Napoléon. Le joueur allié n'a pas le droit de regarder les objectifs Pitt. Chaque joueur peut examiner ses propres objectifs à tout instant. Ces objectifs restent en place toute la partie, à moins qu'ils ne soient obtenus par le joueur allié, auquel cas le marqueur est placé dans la case des points de victoire alliés. Le joueur allié n'a pas le droit de regarder un objectif Pitt qu'il a marqué, avant la fin de la partie.

### **21.4 Directives de l'Empereur**

En plus des objectifs Napoléon, le joueur allié a aussi des directives de l'empereur qui peuvent lui rapporter d'autres points de victoire. Il y a 5 directives de l'Empereur : Bantry Bay, Alexandrie, Naples, Malte, et les Antilles (2ème raid). Elles représentent les ordres parfois changeants que Napoléon donne à l'Amirauté française. La réussite d'une directive de l'Empereur rapporte 6 points de victoire au joueur allié.

#### **21.4.1**

Durant le placement, le joueur allié pioche au hasard un pion directive et le place devant lui. Lui seul peut voir la directive à ce moment.

#### **21.4.2**

Si le joueur allié réussit un raid ou une invasion à l'endroit nommé par la directive de l'empereur, il doit immédiatement montrer le pion directive au joueur britannique, puis le placer dans sa case Points de Victoire. Une nouvelle directive est alors piochée.

#### **21.4.3**

La directive « Antilles » est réussie lorsqu'un 2ème raid réussi a lieu aux Antilles.

#### **21.4.4**

Si une directive de l'empereur est piochée pour un endroit où il y a déjà eu un raid ou une invasion réussie (ou bien pour la directive « Antilles », si elle est piochée après que 2 raids aient été réussis aux Antilles), la directive est retirée du jeu sans être marquée, et on en pioche une autre.

#### **21.4.5 Événements aléatoires affectant les directives de l'Empereur**

« Nouveaux ordres de l'Empereur » : lorsque cet événement se produit, le joueur allié doit piocher une nouvelle directive de l'empereur parmi celles qui sont disponibles, et remettre l'ancienne directive dans la pioche.

« Intrigues chez les Bonaparte » : lorsque cet événement se produit, le joueur allié révèle la directive actuelle au joueur britannique. Le pion directive reste révélé jusqu'à ce qu'une nouvelle directive soit piochée.

Ces deux événements aléatoires peuvent se produire plusieurs fois durant la partie.

## **22 RAIDS ET INVASIONS**

Le joueur allié peut procéder à des raids et/ou invasions, pour gagner des points de victoire. Le joueur britannique peut envahir des ports sous certaines conditions. Le joueur britannique ne peut pas faire de raids.

## 22.1 Sites de raids et d'invasions

Seuls certains ports peuvent faire l'objet de raids ou d'invasions. Ce sont les suivants :

Sites potentiels de raids alliés : l'hex de Mer du Nord (1501), Bantry Bay, Malte, Alexandrie, et les ports des Antilles de la Jamaïque, Antigua, la Barbade et Trinidad.

Sites potentiels d'invasions alliées : Bantry Bay, Malte, Naples et Alexandrie.

Sites potentiels d'invasions britanniques : Alger, mais seulement si c'est permis par un événement de l'amirauté.

Chaque site peut faire l'objet d'un raid ou d'une invasion victorieux une fois durant la partie, bien que la zone des Antilles puisse faire l'objet de plusieurs raids, mais chaque port des Antilles ne peut faire l'objet qu'une fois d'un raid victorieux.

## 22.2 Procédure de raid

Si une flotte alliée est présente dans un port éligible ou sur l'hex 1501 au moment où le premier pion d'initiative du tour est tiré, cette flotte peut faire une tentative de raid. Pour la résoudre, faite le total des puissances de feu des navires impliqués. Si la flotte qui fait le raid est Près de la Côte, on lance 3 dés ; si elle est en Blocus Éloigné ou si elle est dans l'hex 1501, lancez 2 dés.

Lancez le nombre de dés indiqué et additionnez leur valeur. Ajoutez le facteur de commandement de l'amiral qui commande la flotte. Sur la table des dégâts, on regarde le résultat à l'intersection de la colonne correspondant à la puissance de feu totale des navires et de la ligne correspondant au jet de dés modifié. Si la valeur indiquée par la table est supérieure ou égale au facteur de défense du port (ou de l'hex 1501), le raid est réussi. Si elle est inférieure, le raid a échoué.

Après la résolution de chaque tentative de raid, le joueur allié place un marqueur « Raided ? » sur le port. Si le raid a été un succès, la face cachée du marqueur indique « Raided ! » ; si le raid a échoué, la face cachée indique « No Raid... ». Si le joueur allié veut gagner les points de victoire d'une directive de l'Empereur (en plus de l'objectif Napoléon), il doit révéler le marqueur de raid réussi, ainsi que la directive de l'Empereur, immédiatement après la réussite du raid.

Le joueur britannique peut révéler le vrai statut d'un marqueur « Raided ? » si il a des navires dans ce port ou dans sa zone de patrouille, durant la partie « compter les mâts » de son activation. Il peut révéler le vrai statut d'un marqueur « Raided ? » situé sur l'hex 1501 au début de son activation, la prochaine fois qu'un pion vent d'Atlantique Nord est pioché. Il peut aussi apprendre le statut de sites de raids grâce à l'événement « réseau d'espions ».

Quand le vrai statut d'un raid est découvert, un marqueur « No Raid » est retiré de la carte, un marqueur « Raided ! » reste en place. Un port (ou l'hex 1501) ne peut subir qu'un seul raid réussi, mais plusieurs tentatives de raids peuvent y être faites. Si un marqueur « Raided ! » est révélé à Bantry Bay, Malte, Naples, Alexandrie ou un port britannique des Antilles, placez l'objectif Napoléon correspondant à ce port dans la case des points de victoire alliés. La valeur de l'objectif n'est pas révélée au joueur britannique. Le marqueur « Raided ! » reste sur le port.

Si le joueur allié réussit des raids sur un total de 3 ports différents des Antilles, le joueur allié marque l'objectif Napoléon et l'objectif Pitt, les deux marqueurs sont placés dans la case des points de victoire alliés ; cependant le joueur allié ne peut pas regarder la valeur du marqueur Pitt avant la fin de la partie. Un port peut faire l'objet d'un raid réussi et, plus tard, d'une tentative d'invasion, ce qui permet (si elle réussit) au joueur allié de marquer en plus la valeur de l'objectif Pitt.

Pour entretenir l'incertitude, le joueur allié peut tenter un « faux » raid avec un bloc leurre. Il utilise la procédure de raid comme si c'était une flotte, mais le bloc leurre ne peut bien sûr pas réellement réussir un raid. Le pion placé à l'issue d'un tel raid est donc toujours un pion « No Raid... »

## 22.3 Procédure d'invasion

Seuls le transport français et les expéditions britanniques peuvent faire des invasions. Une invasion doit être faite depuis la partie « Près de la Côte » d'une zone de patrouille. Si un transport ou une expédition

est Près de la Côte lorsque le premier pion initiative d'un tour est pioché, la tentative d'invasion peut avoir lieu. L'invasion de l'Angleterre est une action spéciale qui ne nécessite pas le transport français (voir 22.4)

### **Restrictions relatives aux invasions**

Le joueur allié ne peut envahir que Naples, Malte, Bantry Bay, et Alexandrie. Le joueur britannique ne peut envahir qu'Alger, si cela lui est permis par l'événement de l'amirauté : mission sur la côte barbaresque.

Pour résoudre une invasion, lancez 3 dés et additionnez les résultats. Modifiez le résultat en ajoutant le facteur de commandement de l'amiral commandant la flotte. Sur la table des dégâts, on regarde le résultat à l'intersection de la colonne correspondant à la puissance de feu totale des navires et de la ligne correspondant au jet de dés modifié. Si la valeur indiquée par la table est supérieure ou égale au facteur de défense du port, l'invasion est réussie. Si elle est inférieure, l'invasion a échoué. Le bloc peut rester Près de la Côte dans la zone de patrouille, il n'est pas tenu de partir après une invasion ratée.

Un transport ou une expédition qui réussit une invasion est retiré de la zone de patrouille et placé sur la piste des transports/expéditions à la position de départ. Les navires qui escortaient la flotte d'invasion sont placés dans une nouvelle flotte, dont le bloc est placé sur la carte, Près de la Côte dans la zone de patrouille du port envahi.

Lorsqu'une flotte alliée réussit une invasion, le joueur allié place le marqueur objectif Napoléon et le marqueur objectif Pitt dans la case des points de victoire alliés. Cependant le joueur allié ne peut pas regarder la valeur du marqueur Pitt avant la fin de la partie.

Si Naples, Malte ou Alexandrie est envahie, elle devient un port allié pour le reste de la partie. Placez un marqueur contrôle français sur ce port. En tant que port allié, Malte, Naples ou Alexandrie peut faire bénéficier les navires français ou espagnols de sa capacité de réparation. (NB : les navires, quelle que soit leur nationalité, ne peuvent en aucun cas entrer dans les ports de Bantry Bay, Lisbonne ou Corfou).

#### **22.3.1 Navires britanniques dans un port envahi**

Si des navires étaient dans un port britannique qui a été envahi, ces navires doivent procéder immédiatement à une sortie. Les navires naufragés dans le port sont considérés comme capturés et placés dans la case des points de victoire alliés pour les Prises. La sortie ne nécessite pas d'activation, et la flotte britannique ne dépense pas de point de mouvement. Cependant, lors de cette sortie spéciale la force britannique ne peut aller que dans la zone de patrouille, Près de la Côte ou bien en Blocus Éloigné. Ce mouvement est sujet à une recherche de l'ennemi par toute flotte alliée située dans la zone de patrouille. Le joueur britannique ne peut pas chercher l'ennemi à la fin de cette sortie. Les frégates présentes dans le port envahi sont placées Hors Position dans la zone de patrouille.

#### **22.3.2 Invasion de Bantry Bay ou d'Alexandrie**

Une invasion alliée réussie de Bantry Bay ou d'Alexandrie déclenche d'autres effets.

Si Bantry Bay est envahie, le joueur britannique devra dorénavant payer 4 points de main-d'œuvre pour avancer d'une case sur la piste des transports/expéditions. Ceci représente la perte de main-d'œuvre disponible pour l'armée britannique pendant qu'elle combat une révolte irlandaise.

Si Alexandrie est envahie, le joueur britannique lance 2 dés, les additionne, et doit retirer du jeu le nombre correspondant de navires intacts. Ces navires ne peuvent pas venir des Antilles, d'une piste de transit atlantique, ni d'une zone « En Réserve » d'un port. Ceci représente le redéploiement de navires de guerre britanniques vers l'Océan Indien pour contrer l'activité française au Moyen-Orient, rendue plus audacieuse par l'invasion de l'Égypte.

### 22.3.3 Naples

Les règles spéciales suivantes s'appliquent à Naples :

Naples est considérée comme envahie par la voie terrestre par le général Gouvion-Saint-Cyr, si l'événement spécial « soutenir la monarchie napolitaine » n'est pas réussi par le joueur britannique dans le délai imparti. Le joueur allié marque les points de victoire comme si il avait fait une invasion réussie de Naples.

Une flotte qui contient des navires espagnols ne peut pas participer à un raid ni à une invasion de Naples mais peut faire le blocus des flottes britanniques situées à Naples.

(NB : le roi d'Espagne était le frère du roi de Naples)

## 22.4 Invasion de l'Angleterre

Une invasion de l'Angleterre est similaire à l'invasion d'un port, hormis qu'elle ne nécessite pas la présence du transport français. N'importe quelle flotte alliée peut lancer l'invasion, car les barges prêtes à convoyer la Grande Armée de Napoléon sont situées à Boulogne (et représentées par le marqueur « Barges d'invasion »).

### Restrictions :

- Une invasion de l'Angleterre ne peut être lancée que par une flotte alliée occupant l'hex 1403
- Un bloc leurre ne peut pas lancer une invasion de l'Angleterre
- La ou les flottes alliées couvrant l'invasion ne sont pas considérées « Près de la Côte » mais sont dans le Détroit.
- Le joueur allié ne peut pas lancer une invasion de l'Angleterre après le tour d'Août II (Napoléon a démantelé le camp pour aller flanquer la roustie aux Autrichiens à Austerlitz), ni après que l'événement de l'amirauté « Renforcer la résolution des Russes » ait été réussi par le joueur britannique, ni si les barges d'invasion ont été détruites.

### Procédure :

- Quand le premier pion initiative du tour est pioché, faites le total des puissances de feu de tous les navires alliés présents dans l'hex 1403 et consultez la colonne appropriée dans la table des dégâts. Les navires naufragés ne sont pas comptés.
- Lancez 2 dés et ajoutez le facteur de commandement de l'amiral commandant la flotte à la somme
- Si le résultat est moins de 30, l'invasion est reportée et les barges restent dans la case Boulogne.
- Si le résultat est de 30 ou plus, l'invasion a commencé. Placez le marqueur barges d'invasion dans l'hex 1403.
- Durant les tours suivants, si les barges d'invasion sont déjà dans l'hex 1403 lorsque le premier pion d'initiative du tour est pioché, recommencez le test de puissance de feu. Si le résultat est d'au moins 30, la Grande-Bretagne a été envahie avec succès et le joueur allié gagne immédiatement la partie, quel que soit le score de points de victoire.
- Si la flotte couvrant l'invasion quitte l'hex 1403 pendant que les barges d'invasion sont présentes dans l'hex, les barges sont détruites.

La météo n'a aucun effet sur les barges d'invasion.

## 23 COMMENT GAGNER

### 23.1 Gagner des points de victoire

Le joueur allié gagne des points de victoire dans les cas suivants :

- Zone ayant subi un raid réussi du joueur allié = nombre variable de PV égal à la valeur de l'objectif Napoléon
- Zone ayant subi une invasion réussie du joueur allié = nombre variable de PV égal à la valeur de l'objectif Napoléon + la valeur de l'objectif Pitt
- La Flotte des Indes arrive en Espagne = nombre variable de PV égal à la valeur de l'objectif Napoléon
- Événement de l'amirauté qui n'est pas réussi par le joueur britannique = nombre de PV variable (seulement pour le joueur allié)
- Accomplissement d'une directive de l'Empereur = 6 PV chacune

Le joueur britannique gagne des points dans les cas suivants :

- Zone britannique qui n'a subi ni raid réussi ni invasion réussie : nombre variable de PV égal à la valeur de l'objectif Pitt pour cette zone à la fin du jeu

Les deux joueurs gagnent des points dans les cas suivants :

- Navire ennemi coulé = nombre de PV indiqué sur le pion navire
- Navire ennemi capturé (prise) : nombre de PV indiqué sur le pion navire (si le navire parvient à un port majeur du joueur qui l'a capturé ; sinon, le navire est compté comme coulé)
- Le joueur qui contrôle Alger à la fin du jeu gagne 3 PV

## 23.2 Victoire automatique

Le joueur allié peut remporter une victoire automatique si il lance avec succès l'invasion de l'Angleterre (voir 22.4).

# 24 SCÉNARIO TRAFALGAR

Le scénario Trafalgar est conçu comme une introduction au système de 1805. Il dure 11 tours, utilise seulement la partie Atlantique Nord de la carte, laisse hors du jeu la moitié des navires environ, et utilise seulement une partie des règles.

## 24.1 Placement

Les navires et amiraux qui ont le symbole scénario Trafalgar (triangle en partie supérieure du pion) sont les seuls utilisés. Les pions provisions sont utilisés, mais les pions événements de l'Amirauté, directives de l'Empereur, objectifs Pitt, et la plupart des destination du Grand conseil d'Amirauté sont hors jeu.

Placez un marqueur objectif Napoléon sur chacune des cases suivantes : Mer du Nord, Bantry Bay, Brest, et l'hex 1222. La valeur des objectifs est sans importance.

Retirez du jeu 4 blocs frégates, les deux expéditions britanniques, et le transport français. Tous les autres blocs sont disponibles.

Seuls les pions d'activation suivants sont utilisés : les 3 pions vent de l'Atlantique Nord, 3 pions mauvais temps (retirez le pion mauvais temps aux Antilles), les 2 pions mouvement bonus britannique et les 2 pions mouvement bonus allié.

Placez le marqueur tour, face alliée visible, sur la case Juillet II.

Note sur la carte : Gibraltar et l'hex 1222 sont considérés comme faisant partie du jeu et situés en Atlantique Nord. Les blocs ne peuvent entrer ni en Méditerranée (sauf l'exception précédente) ni sur la piste de transit atlantique.

### 24.1.1 Forces de départ

**Zone de patrouille de Ferrol** (Près de la Côte ou en Blocus Éloigné) : bloc « Capes » :

Amiral Calder, Agamemnon, Ajax, Barfleur, Defiance, Dragon, Glory, Hero, Malta, Prince of Wales, Raisonnable, Repulse, thenderer, Triumph, Warrior, et Windsor Castle.

**Zone de patrouille de Cadix** (Près de la Côte ou en Blocus Éloigné) : bloc « Gibraltar » :

Amiral Collingwood, Achille, Africa, Bellerophon, Colossus, Dreadnought, Mars, Minator, Polyphemus, Royal Sovereign, et Tonnant

**Sur la piste de transit atlantique des Antilles vers l'Europe** (case marquée du dé '3') : bloc « Toulon » :

Amiral Villeneuve, Achille, Aigle, Algésiras, Atlas, Berwick, Bucentaure, Formidable, Indomptable, Intrépide, Mont blanc, Neptune, Pluton, Scipion, Swift-Sure, amiral Gravina, America, Argaunota, España, San Rafael, Terrible.

Le joueur allié marque secrètement cette flotte avec le marqueur « Grand Conseil d'Amirauté » de Cadix ou Ferrol, indiquant la destination de Villeneuve.

**A Cadix** : bloc « Cadix » : Bahama, Rayo, San Justo, San Leandro, Santa Ana, Sma Trinidad

**A Ferrol** : bloc « Ferrol » : Argonaute, DuGuay-Trouain, Fougueux, Héros, Redoutable, Monarca, Montañas, Neptuno, P de Asturias, San Agustin, San Ildefonso, SF de Asis, SJ Nepomuceno.

**A Rochefort** : bloc « Rochefort » : amiral Allemand, Jemappes, Lion, Magnanime, Majestueux, Régulus, Suffren.

### 24.1.2 Renforts

**Disponibles en Août II dans la zone de patrouille de Brest** : bloc Atlantique :

Amiral Strachan, Britannia, Caesar, Canopus, Courageux, Defence, Donegal, Goliath, Namur, Neptune, Orion, Prince, Revenge, Spencer, Superb, Swiftsure, Téméraire, Tigre, Zealous.

**Disponibles en Septembre II à Portsmouth** : bloc Méditerranée :

Amiral Nelson, Belleisle, Conqueror, Leviathan, Spartiate, Victory.

## 24.2 Règles

Les règles suivantes ne sont pas utilisées pour le scénario Trafalgar :

main-d'œuvre (les navires naufragés sont retirés du jeu)

Événements de l'Amirauté

Événements aléatoires

Grand conseil d'amirauté

Ouragans

Restrictions pour scinder des flottes

Restrictions pour le blocus britanniques

Directives de l'empereur

Invasions

Invasion de l'Angleterre

## 24.3 Victoire dans le scénario Trafalgar

Le joueur allié gagne immédiatement si il marque 2 des 4 objectifs Napoléon. L'objectif Brest est marqué si une flotte alliée d'au moins 30 navires entre à Brest avant le tour d'Août III.

L'objectif de l'hex 1222 est marqué si une flotte alliée d'au moins 30 navires entre dans cet hex après le tour d'Août II. L'objectif Mer du Nord ou Bantry Bay est marqué en cas de raid réussi sur cette destination. Il n'y a pas de points pour la destruction ou la capture de navires.

Si le joueur allié ne gagne pas dans le délai imparti, le joueur britannique gagne le scénario.

#### CREDITS

Conception : Phil C. Fry

Développement : Mike Konwinski, Greg Kniaz, Dean Zadiraka

Directeur artistique : Rodger B. MacGowan

Assistance OdB : Mark Barker, Albert Parker, Stan Sunderwirth

Dessin des composants : Mark Mahaffey

Dessin de la boîte et d'ensemble : Rodger B. MacGowan

Coordination de la Production : Tony Curtis

Producteurs : Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Tests : Mike Bosworth, Tim Burnett, Jim Brenizer, Ed Coss, Josh Howard, Chris Janiec, David Manley, Todd Mewborn, Bjorn Aannestad, Christopher Overcash, Mark Robinson, John Staunton, Ken Stein, Stan Sunderwirth

Vérification : Bjorn Aannestad, Mary Fry, John Gavello, Kevin Morris, Arik Yaacob

Remerciements spéciaux : Kevin Zucker et Andy Lewis

Traduction française : Stéphane Rouy