

Préparation :

Disposer le tapis et trier les paquets de cartes.

Choisir son camp, prendre les cartes Navire et Ordre correspondantes.

Choisir le scénario et placer les décors.

Mélanger les paquets de cartes Destin et Dégât.

Déterminer la direction du vent en lançant un dé rouge et un dé blanc (rouge = 1er chiffre; blanc = 2e chiffre) et placer la Rose des vents sur le résultat obtenu..

Préparer les flottes d'après le scénario.

Tour de jeu :

Phase 1 : Initiative

Les joueurs lancent chacun 1D6 et le vainqueur choisit quel joueur est le 1er joueur pour ce tour.

Phase 2 : Statut

Vérifier et résoudre les effets de vos cartes Statut et Reste en jeu (fond rouge).

En premier, celles affectant les Navires, le 1er joueur puis l'adversaire, puis les autres, le 1er joueur puis l'adversaire.

Phase 3 : Destin

Le 1er joueur pioche une carte Destin.

Lire et appliquer l'effet de la carte Destin. **Si "BR" et les effets ne sont pas applicables**, le joueur actif peut donner immédiatement un ordre Réparation à un de ses Navires.

Déplacer la Rose des vents dans le sens et du nombre de repères indiqués sur la carte Destin. **Si "?"**, lancer un dé rouge et un dé blanc pour définir le repère.

Puis l'adversaire fait de même.

En commençant par le 1er joueur, chacun active chacun son tour un Navire, Escorteurs ou autre n'ayant pas encore agi et résout les actions ci-dessous.

Choisir et placer face visible une carte Ordre. **Si Vent debout, pas d'ordre "En avant toute !"**

Réussi si le résultat est supérieur ou égal à la valeur 1 est toujours un échec et 6 une réussite.

a) Sous-phase d'ordre (hors Escorteurs) :

Faire un test de Commandement. **Relance si au Mouillage.**

Commandement du capitaine du Navire. **Si le capitaine a une Blessure Mortelle, test de commandement avec l'officier en second (6+).**

Si le test est réussi, appliquer les effets de l'Ordre.

Une fois appliquée, récupérer en main la carte Ordre.

Déployer un Escorteurs : Poser un Escorteurs à 1 pas de son vaisseau-mère, sans toucher un autre élément. **Si tentative de déploiement hors mouillage ou échouage, test d'1D6 (1-3 échec et perte) (sauf Dirigeable et Dragon).**

Placer la carte correspondante à côté du navire.

Remplace le Mouvement.

Ne peut pas être pratiquée si au Mouillage.

Faire un test de commandement avec -1 par figurine au contact.

Si réussite, déplacer le Navire d'1D3+1 pas dans n'importe quelle direction, sans changer l'orientation, puis possibilité d'un changement de cap gratuit.

Si échec, pas de déplacement durant tout le tour.

Phase 4 : Action (début...)

Déclarer la direction du mouvement.

Vérifier le sens et la force du vent si le navire est un Voilier.

Déplacer le Navire d'un nombre de pas inférieur ou égal à sa Vitesse, sans

traverser (sauf Dirigeable ou Dragon) ou terminer sur une autre figurine.

Possibilité de Changer de cap **APRÈS** avoir été déplacé en ligne droite d'une distance supérieure ou égale à sa Manœuvre.

Possibilité de Jeter l'ancre à la fin de la sous-phase si à 2 pas ou moins d'une île ou d'une épave (si pas d'Incendie).

Escorteurs : possibilité de collecter des pions Trésors.

Entrer au contact avec un pion Trésor.

Une seule fois par tour.

Pas de limite de pions collectés.

Escorteurs : possibilité de s'amarrer.

Entrer au contact d'un de ses vaisseaux, retirer la figurine et défausser ses cartes Dégât.

Pas de limite au nombre d'Escorteurs amarrés.

Le Dirigeable et le Dragon s'amarrent uniquement à leur vaisseau-mère.

Les pions Trésor sont automatiquement transmis.

b) Sous phase de Mouvement :

Si Voilier :

Vent arrière : la Force du vent peut être ajoutée au Mvt.

Tous vents sauf Vent debout : le Navire doit se déplacer au minimum de la Force du vent (risque de collision, d'échouage ou de sortie).

Vent debout : effectuer un test de commandement. **Si échec la force du vent est un malus au Mouvement.**

Pas de condition pour les figurines avec une Manœuvre N/A et les Escorteurs.

Utiliser la "barre" pour faire pivoter un Navire de 45° ou -.

Prendre la carte Mouillage.

Possibilité de Lever l'ancre à la fin d'une prochaine sous-phase Mouvement.

		Ligne de vue : une ligne droite de bord à bord (hors socle) sans obstacle.	Si Escorteur , la partie la plus haute.
	Choisir et annoncer une cible dans la ligne de vue.	Possibilité de tirer sur une figurine au contact.	
		Possibilité de tirer sur une figurine bien qu'au contact d'une autre.	
	Vérifier l'arc de vue (hors Escorteur) :	La cible doit être majoritairement dans un arc latéral.	
		Si non parfaitement défini, lancer un 1D6 pour définir dans quel arc est présent la cible.	
		Utiliser la valeur Bordées pour connaître le nombre initial de dés.	
	Déterminer le nombre de dés pour la bordée :	Définir si la cible est masquée par d'autres figurines (hors trophées).	Si masquée, effectuer un Tir restreint (Bordées/2).
		Modifier ce nombre selon les modificateurs en place (Dégâts, Destin, etc.).	
	c) Sous-phase de Bordées :	Mesurer la distance la plus courte entre le tireur et sa cible.	
	Déterminer le résultat requis pour toucher.	Si Courte (0 à 6 pas), touche sur 4+; si Moyenne (6 à 12 pas) 5+; si Longue (12 à 18 pas) 6+.	
		Si première bordée de la partie d'un Navire, bonus +1.	
		Si tir en enfilade (majorité du socle du tireur dans la proue ou la poupe de l'adversaire), bonus +1 (sauf si la cible est un Escorteur).	
		Lancer les dés et calculer les touches selon le résultat nécessaire.	
	Effectuer les sauvegardes d'armure du défenseur.	Lancer 1D6 pour chaque touche.	
		Annuler une touche si le résultat est supérieur ou égal à la valeur Armure du défenseur.	
		Le défenseur pioche une carte Dégât (l'une après l'autre) pour chaque touche non annulée et applique ses effets.	
	Infliger les dégât :	Si Escorteur , défausser toute carte Dégât spécial et piocher une autre carte.	
		Si socles au contact au début de la phase.	
		Chaque joueur lance un nombre de D6 égal à sa valeur Duel.	Si abordages multiples, combiner les valeurs Duel.
		Chacun additionne les réussites.	
	Résoudre le duel des capitaines (hors Escorteur) :	Le plus faible subit une seule Blessure.	Si égalité, chaque capitaine subit une Blessure.
		Affecter (ou modifier) une carte Blessure à celui ou ceux qui subissent une Blessure.	
	d) Sous-phase d'Abordage :	Les pénalités se cumulent.	
		Chaque joueur concerné lance un nombre de dés correspondant à sa valeur actuelle Équipage.	Si abordage multiple, cumuler les valeurs.
		Calculer les réussites (5+).	
	Résoudre l'abordage :	Calculer la différence du plus faible sur le plus fort.	
		Infliger autant de cartes Dégât au perdant que de différence.	Si égalité, chaque joueur pioche une carte Dégât.
		Si abordages multiples, infliger la pénalité à chaque Navire du camp perdant.	
		Déterminer le navire le plus proche et désigner l'adversaire comme contrôleur du monstre.	
	Phase 4 bis : Action des monstres non contrôlés	Suivre le processus de la phase 4 : Action.	
		Un monstre peut prendre un pion Trésor mais ne peut pas le transmettre.	
	Phase 5 : Fin du tour	Vérifier les conditions de victoire et le nombre de tours joués.	

Règles particulières :			
		Si au contact d'une île ou d'une épave.	
	Échouage (hors Escorteur) :	Stopper le déplacement (pas de changement de cap).	
		Piocher des cartes Dégât jusqu'à obtenir une carte Coque, l'appliquer et défausser les autres cartes.	
		Ne peut se libérer qu'avec une Manœuvre désespérée.	
	Quitter le tapis :	Dès qu'une partie du socle entre en contact avec le bord doré, la figurine est retirée du jeu et considérée comme en fuite.	
		Si au contact d'une figurine.	
	Collision :	Si Navires, le Mouvement est stoppé et les deux Navires sont bloqués jusqu'à ce que l'un des deux fassent une Manœuvre désespérée.	
		Si Navire ennemi, lancer immédiatement un Abordage.	
	Navire (ou Escorteur) éliminé :	Retirer la figurine du jeu et défausser toutes ses cartes Dégâts.	
		Les pions Trésors restent sur la position du Navire détruit.	