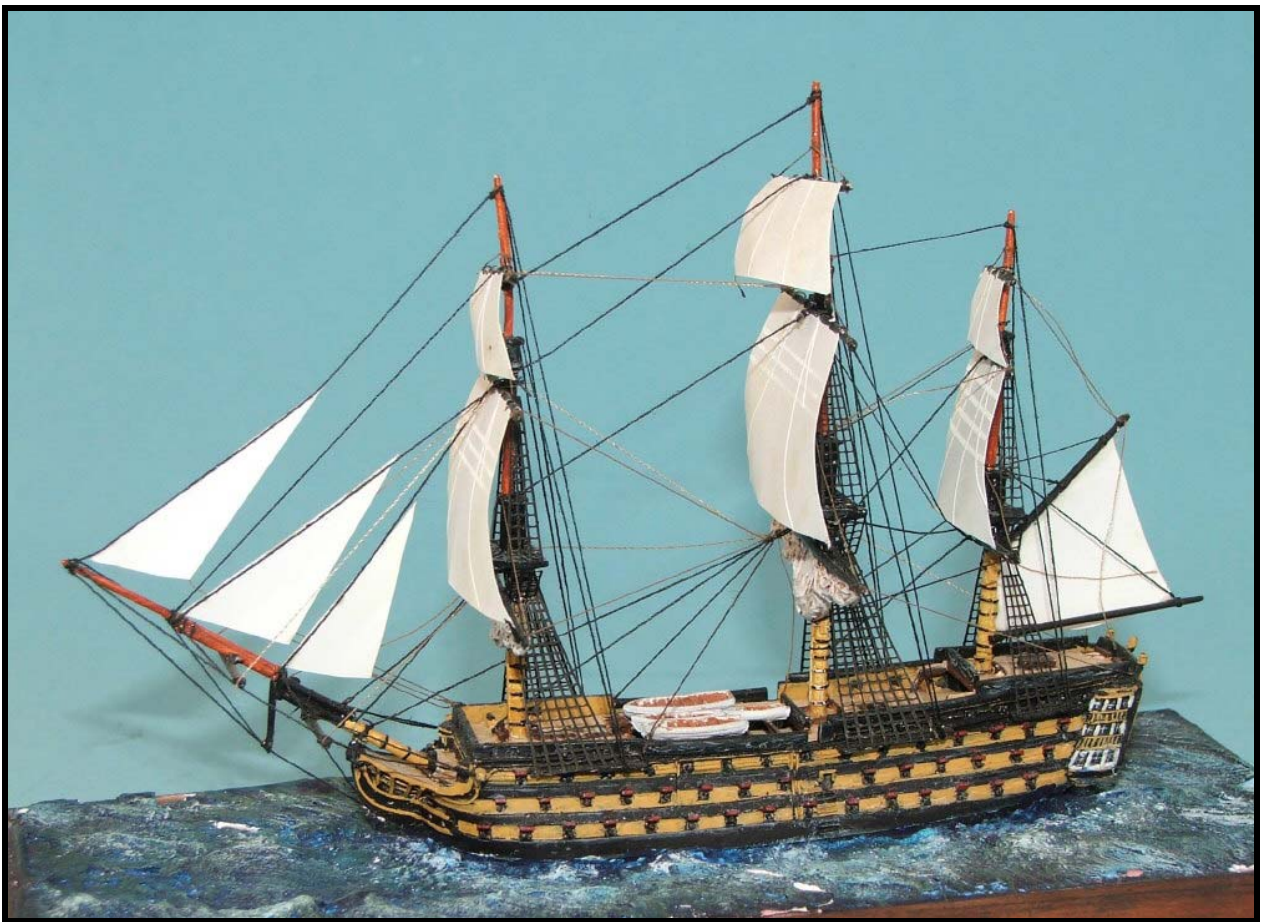
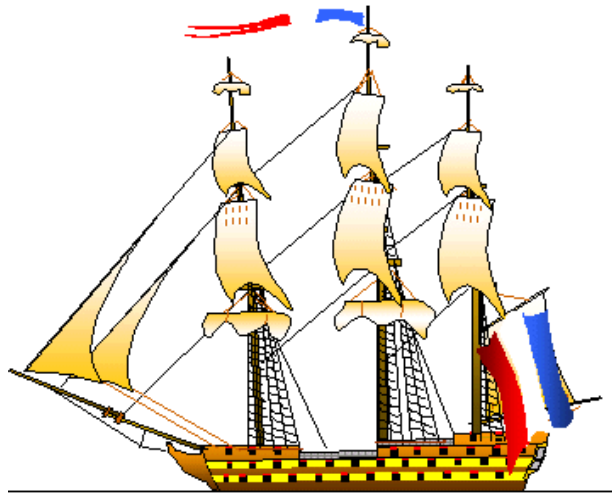


PONTE DI COMANDO



**REGOLE DI WARGAME
NAVALE
1600 – 1820**

PONTE DI COMANDO 1600 – 1820



1 - INTRODUZIONE

Queste regole sono progettate per simulare i combattimenti navali nell'era della vela, in particolare le gesta delle marine nel periodo napoleonico. Per giocare non vi sarà bisogno di schede complicate, basterà qualche pedina e dei batuffoli di ovatta per registrare situazioni belliche particolari, anche per i modelli potrete utilizzare le pedine di carta oppure dei modelli in lega e perfino quelli in plastica venduti in bustine e collezionabili con l'ambientazione dei Pirati. Non vi sarà bisogno di giocare sul pavimento, un buon tavolo potrà ampiamente risolvere il problema del piano di gioco.

Ponte di Comando, 1600-1820, non si propone di fornirvi materiale per contrastate battaglie legali sull'interpretazione delle regole, ma cerca di ricreare situazioni ludiche, bilanciando giocabilità con realtà storica.

Filosofia di gioco

Vi sono in commercio ottimi regolamenti navali, molto particolareggiati e precisi, io ho provato a fare lo stesso scenario con più di un regolamento, al di là dei gusti personali, tutte le partite sono finite grosso modo nella stessa maniera, ne deduco che la cosa migliore sia provare entrambe le soluzioni, sia quelle ricche di tabelle sia queste che puntano sull'aspetto strategico, senza porsi troppi problemi tattici, verrà naturale poi continuare a giocare la soluzione che si preferisce. Tenete presente, che nell'era della vela non furono poi tante le battaglie navali che coinvolsero un numero enorme di imbarcazioni, mentre innumerevoli furono i duelli con poche navi. Buon gioco!

SCALE DI GIOCO

Queste regole possono essere usate con qualsiasi scala, utilizzando sia modelli in lega scala 1:2000, 1:1200, 1:3000 oppure le pedine in cartone. Ogni turno simula un tempo reale variabile. Si usano solo dadi a 6 facce. Ogni modello non identifica forzatamente un solo vascello, ma anche le navi scorta o gruppi minori.

Divisioni Navali

Una Divisione Navale consiste in un numero variabile di elementi navali. Un elemento navale consiste di una basetta rettangolare cui è incollato un modello. Ogni giocatore dispone di un numero variabile di punti con cui acquistare e costruire le proprie Divisioni Navali. Il numero di Divisioni Navali a disposizione dipende dal tipo di scala scelta. Per vedere quanti punti costa ciascuna singola unità, consultate la Lista delle Unità.



Scala Introduttiva. Ogni giocatore dispone di 30 oppure 100 punti ed una sola Divisione Navale. L'area di gioco ottimale è un rettangolo di 90cm per 60cm.

Scala Ordinaria. Ogni giocatore dispone di 300 punti e due o tre Divisioni Navali. L'area di gioco ottimale è un tavolo di 160cm per 100cm.

Scala Extra Strong. Ogni giocatore dispone di circa 500 - 1.000 punti e tre o quattro Divisioni Navali. L'area di gioco ottimale è un tavolo di 180cm per 120cm. (un tavolo da ping pong).

Lista delle Unità

Vediamo ora dettagliatamente le caratteristiche delle principali unità del wargame navale classico, cioè del periodo storico che va dal 1600 al 1820. Alla fine di ogni descrizione viene dato anche il costo per ciascuna singolo elemento acquistato.

Il tipo di vascello è indicato dalla quantità (orientativa) di cannoni imbarcati.

Galeoni da Guerra. Sono navi da battaglia da 80+ cannoni , 8 punti.

Fregata. Sono navi da battaglia da 60+ cannoni , 6 punti.

Brigantino. Sono navi da battaglia da 40+ cannoni, 4 punti.

Sloop. Sono navi da 20+ cannoni , 3 punti.

Piccola Imbarcazione- Pinnaccia. Sono gruppi di piccole imbarcazioni, 2 punti.

Mercantile. A questa categoria appartengono i trasporti navali delle varie compagnie marittime, 5 punti.

Corsari - (Co). A questa categoria appartengono le imbarcazioni da caccia corsare, 5 punti.

Scialuppe. A questa categoria appartengono le scialuppe a remi, 1 punto.

Forte. Rappresentano le postazioni difensive, come bastioni o fortificazioni, costruiti a difesa di Porti, promontori o linee di costa.

2 – PREPARAZIONE AL GIOCO

2.1 Componenti

Per cominciare a giocare a Ponte di Comando, avrete bisogno del seguente materiale:

Un telo di stoffa blu, per rappresentare il mare, va benissimo anche un lenzuolo singolo o matrimoniale celeste;

- Isole o terreno costiero (opzionale);
- Un indicatore a forma di freccia per registrare la direzione del vento (ve lo forniamo noi, basterà fotocopiarlo, ritagiarlo ed incollarlo su del cartoncino ereto);
- Navi pirata, inglesi e spagnole, olandesi, ecc. (potete usare quelle in piombo, plastica della *Pirates of the Spanish Main* oppure per i provare delle pedine in cartoncino con stampate sopra le immagini delle navi);
- Una scheda per ogni nave (sono incluse alla fine di queste regole);
- Almeno quattro dadi a sei facce (ma è meglio quattro per ognuno).

2.2 Selezionare la flotta

Ogni giocatore o squadra dovrebbero scegliere una flotta del valore equivalente (20 - 30 punti per una partita rapida: 50, 100 o più per un gioco di squadra più lungo. Le navi sono classificate e valutate come mostrato sotto. Si noti che in Ponte di Comando, non ci sono navi con abilità uniche, né differenze tra inglesi, spagnoli o pirati della stessa classe di navi, ma negli scenari storici talvolta è il caso di introdurre capacità speciali.



Piccola Imbarcazione (2 punti)



Sloop (3 punti)



Brigantino (4 punti)



Mercantile (5 punti)



Fregata (6 punti)



Galeone da guerra (8 punti)

Se la collezione di navi che avete non riesce a formare delle flotte equilibrate, non è un problema, potete comunque provare un genere diverso di scenario, del tipo che chi ha la flotta più piccola può difendere una città litoranea con uno o più forti su spiaggia. Ogni forte vale 4 punti. Un foglio di riassunto e regole speciali per il Forte su spiaggia è dato alla fine di queste regole.

2.3 Posizionamento

Prima di iniziare la battaglia navale entrambi i giocatori dovranno costruire il campo di battaglia, basterà stendere sulla tavola di gioco un panno celeste ed eventuali tratti di costa o isole. Accordatevi prima per come organizzare il tipo di terreno. Se un lato sta difendendo una città, dovrete mettere alcune linee costiere e il Forte su Spiaggia su un lato della mappa. Il forte può proteggere un'insenatura, per esempio. Per altre caratteristiche di terreno, vi suggerisco di dividere la mappa in quattro o sei sezioni (dipende se la vostra mappa è quadrata o rettangolare) e tirando un d6 per ogni giocatore:

Dado	Elementi di Terreno
1 - 2	Nessuno
3 - 4	Un elemento di terreno
5	Due elementi di terreno
6	Tre elementi di terreno

Ricordatevi che ci devono essere almeno due 10cm liberi tra gli elementi di terreno, sulla mappa.

Il vento avrà la direzione sempre scelta tra una delle otto possibili, in modo che possa andare così in una delle otto possibili direzioni. Usate un 2D6 per determinare casualmente la direzione di vento iniziale, e registratelo sulla mappa con il segnalino a forma di freccia (consultate le Tabelle dei Venti).

Finalmente, i giocatori possono posizionare le loro navi. Ogni nave sarà schierata secondo lo scenario scelto sul tavolo di gioco, oppure le navi devono cominciare entro 20cm dal bordo mappa del proprio lato. Se c'è un difensore di un Forte, questo giocatore o squadra dovrebbero iniziare per primi, seguiti dagli assalitori. Altrimenti usate uno di questi metodi:

- I giocatori o squadre posizionano le navi alternativamente.
- Mettere un divisorio in mezzo alla mappa in modo da coprire la vista all'avversario.

Imbasettamento

Tutti le unità devono essere incollate su basette di balsa o plastica trasparente sottile, di forma rettangolare, con un fronte uguale per ogni tipo di unità ed una profondità uguale alla profondità del modello più 1cm. Va bene qualunque tipo di imbasettamento, purchè coerente. Le misure delle basi dipende in special modo dalla scala dei modelli. Potete giocare con qualunque tipo di nave ed in qualunque scala a vostra disposizione. E se avete i modelli dei pirati, quelli da montare in plastica e che vengono venduti in bustine, in questo caso, giocate con le navi montate, senza bisogno di metterle su delle basette.

Tempo Atmosferico (opzionale)

Al termine di ogni turno si lanceranno 2D6 e con un risultato di 12 il tempo si trasformerà in Tempo Brutto, nei turni seguenti un ulteriore lancio di dadi con un risultato di 10, 11 e 12 farà cambiare il tempo in Mare in Tempesta, facendo concludere la partita.



3 – SEQUENZA DI GIOCO

Ogni TURNO di *Ponte di Comando* consiste in tre fasi: la Fase Iniziale, la Fase di Battaglia, e Fine Fase.

3.1 Fase iniziale

Un giocatore di ogni schieramento tira un D6. Chi vince avrà l'iniziativa nella Fase di Battaglia. Se il tiro dei dadi da un risultato di pareggio, la direzione del vento cambierà. Rilanciate i 2D6 e consultate le Tabelle della Direzione del Vento. I giocatori dovrebbero tirare i dadi nuovamente per l'iniziativa. Il vento può cambiare direzione molte volte in una sola Fase Iniziale.

3.2 Fase di Battaglia

Chi vince l'iniziativa seleziona una sua nave per muoversi, e può attaccare o compiere abordaggi. L'avversario sceglie poi una sua nave e fa lo stesso. I due giocatori non finiscono finché tutte le navi hanno compiuto le loro azioni. Un giocatore non può passare quando è il suo turno. Nessuna nave può muovere o sparare, per più di una volta in una Fase di Battaglia.

3.3 Fine Fase

I vari compiti di conteggio vengono effettuati ora. Relitti di navi sono rimossi, navi incendiate vengono eliminate, e le navi catturate sono requisite o scappano, e le pedine di Nessun Movimento / Nessun Fuoco sono rimosse. I giocatori possono ricominciare la Fase Iniziale.

4 – MOVIMENTO

4.1 Scelta della vela

Prima di muoversi, il giocatore deve decidere, se la nave userà vela regolare o piena. Tutte le navi in Ponte di Comando hanno una Velocità di 0 20cm(30cm) o 15cm(25cm). Una nave con vela regolare userà il primo numero, mentre una nave con vela piena userà il secondo numero (quello tra parentesi). Mentre la vela piena dà ad una nave la velocità massima, la fa anche diventare più vulnerabile alle cannonate, e non ottiene nessun tiro di salvataggio per i colpi subiti dai suoi alberi.

La Vela Piena deve essere issata oppure ammainata solo all'inizio del proprio turno; la Vela Piena non può essere issata se la Nave ha subito un colpo agli ALBERI.

Se il giocatore sceglie di usare la Vela Piena, mettere un segnalino apposito vicino alla nave, sulla mappa. La nave rimarrà a piena vela fino alla sua prossima fase di movimento. Se alcuni degli alberi di una nave vengono distrutti, immediatamente regredisce a vela regolare e non si potrà più usare la vela piena per il resto del gioco.

4.2 Direzione del Vento

Nei giochi navali quello che raramente si riesce a capire è come funziona la direzione del vento, Chi non ha cognizioni marinaresche può rimanere spaesato. La regola principale è che non si può muovere controvento, all'inizio dello scenario una volta stabilita la direzione del vento, potrebbe accadere che nel corso della partita la direzione del vento muti (non è frequente, ma è casuale ed affidato ai risultati dei dadi).

In questa simulazione, ci sono diverse Direzioni del Vento e per aiutarvi abbiamo creato otto tavole molto semplici, che vi dicono cosa fare e come muoversi.

Immaginate un tavolo da gioco rettangolare e gli otto tipi di vento: alcuni Lati del Tavolo sono contrassegnati in neretto e sono considerati Controvento; altri Lati di Tavolo sono contrassegnati con una doppia linea e sono considerati Difficili; e per finire alcuni Lati di Tavolo sono contrassegnati con una semplice linea e sono considerati Normale.

Quando volete sapere che tipo di andatura siete in grado di fare, basterà che voi posizionate una riga sul centro della nave, puntandola verso il lato di tavolo scelto per il movimento. Se la riga o il metro è puntato verso un lato di tavolo contrassegnato Normale, allora la vostra andatura sarà Normale; se il movimento della vostra nave è in direzione di un lato di tavolo contrassegnato Difficile, allora la vostra andatura sarà Difficile; se la direzione della vostra Nave è in direzione di Controvento la nave non potrà muovere, ma potrà fare un tentativo di Virata se vuole.

TABELLA DEI VENTI

All'inizio di uno scenario oppure quando cambia il vento, vi è bisogno di conoscere la Direzione del Vento, lanciate 2D6 e seguite i seguenti risultati per posizionare la vostra Freccia oppure una qualunque Matita:

Risultati Dadi 2 = Tavola 2.
Risultati Dadi 3 = Tavola 3.
Risultati Dadi 4 = Tavola 4.
Risultati Dadi 5 = Tavola 5.

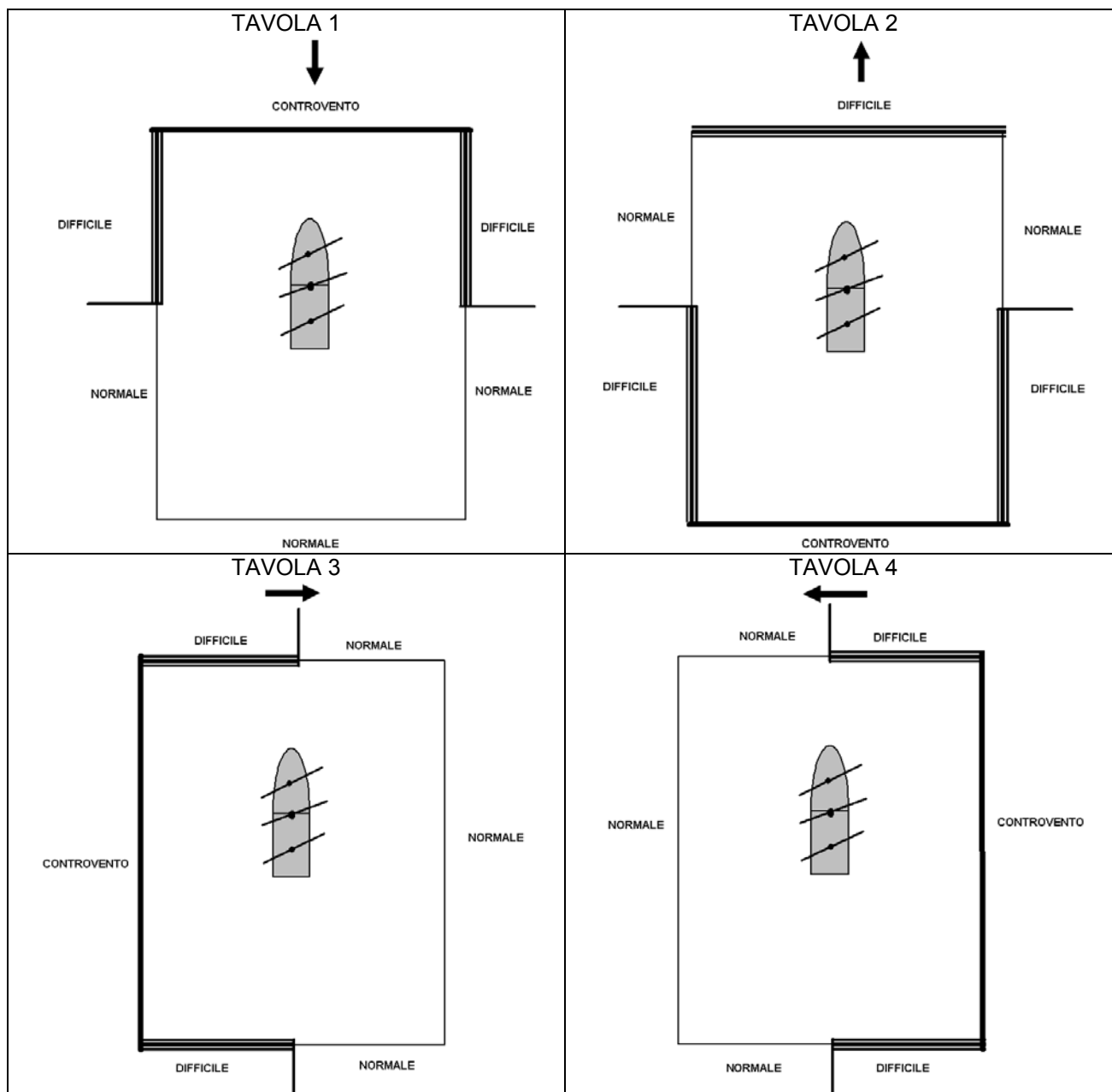
Risultati Dadi 6: Tavola 6.
Risultati Dadi 7: Tavola 7.
Risultati Dadi 8: Tavola 8.
Risultati Dadi 9: Tavola 1.

Risultati Dadi 10: Tavola 2.
Risultati Dadi 11: Tavola 1.
Risultati Dadi 12: Tavola 2.

TAVOLE DELLA DIREZIONE DEL VENTO

Immaginate una Nave messa sul Tavolo di Gioco, a seconda della Direzione del Vento, indicato da una Freccia oppure dalla punta di una matita, i Lati del Tavolo verso cui la prua della Nave è disposta, potranno diventare Controvento (Nessun Movimento), Normale (Movimento indicato sulla scheda della nave) oppure Difficile (Movimento indicato sulla scheda della nave dimezzato).

Vediamo ora in sintesi le otto possibili Direzioni del Vento, LA FRECCIA INDICA LA POSSIBILE DIREZIONE DEL VENTO:





4.3 Movimento

Nella Fase Battaglia, il giocatore in fase potrà attivare una sola propria nave, poi toccherà all'avversario, fino a quando tutte le navi sono state attivate. Chi vince l'iniziativa seleziona una sua nave per muoversi, e può attaccare o compiere abordaggi. Un giocatore non può passare quando è il suo turno. Nessuna nave può muovere o sparare, per più di una volta in una Fase di Battaglia.

Ogni Nave muove secondo le indicazioni date dal tipo di Nave, cioè di un numero di centimetri adeguato, e tenendo conto se è a piena vela oppure no.

Non si possono muovere Navi attraverso altre unità nemiche o amiche (tranne le Scialuppe).

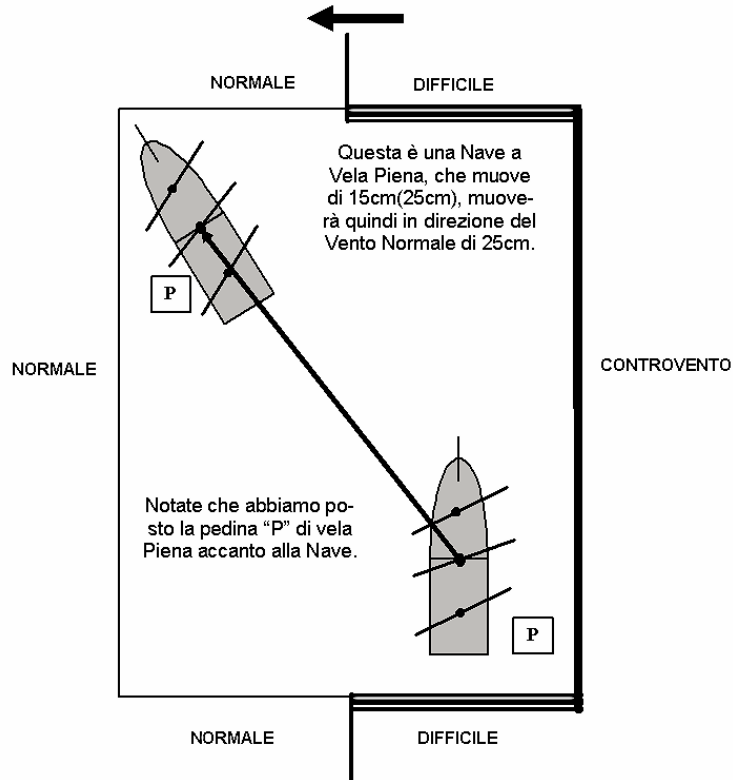
Il movimento di Una Nave è espresso in centimetri (cm) e dipenderà dal tipo di nave e dalla direzione del vento. Tutte le navi in *Ponte di Comando* hanno una Velocità di 0 20cm(30cm) oppure di 15cm(25cm), il valore tra parentesi è quello di Vela Piena.

Una Nave deve muovere dritta per dritta e di almeno 5cm oppure deve effettuare una Virata Contro Vento.

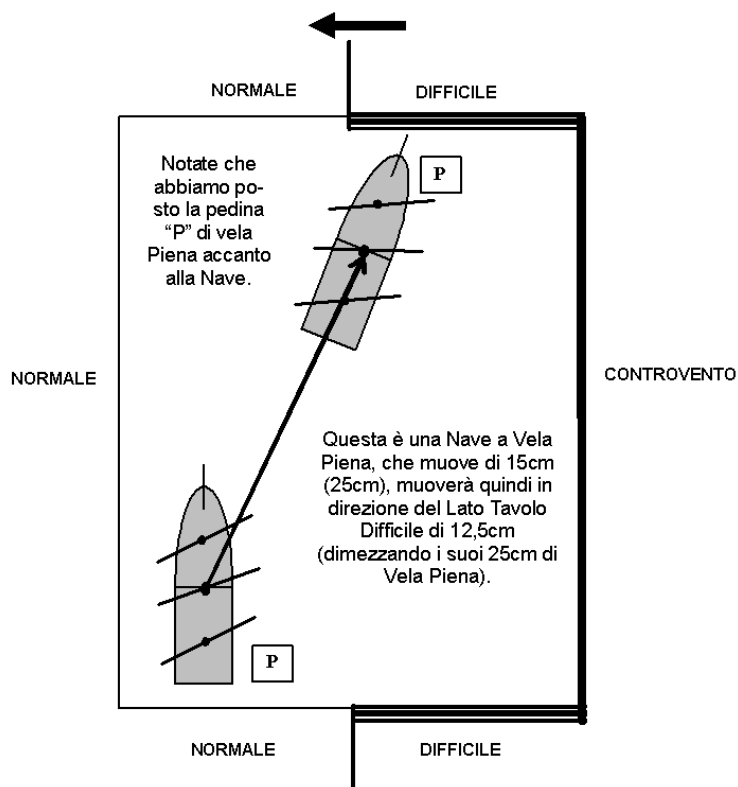
Una Nave può effettuare un numero di Virate pari alle sue possibilità indicate sulla propria scheda, in genere un Brigantino, una Fregata, un Mercantile, uno Sloop possiedono 2 Virate; un Galeone una Virata ed Pinnaccia (Piccola Imbarcazione) tre Virate. La nave che Vira, resta ferma sul posto e gira su stessa nella direzione che desidera. Una Nave può virare prima di muovere dritta per dritta oppure durante il suo movimento oppure alla fine del suo movimento, inoltre una Nave può virare, muovere, virare e così via, sempre che non superi il suo massimo di virate consentite ed i centimetri concessi.

Una Nave muove a Velocità Normale se va verso un Lato di Tavolo Normale; dimezza la velocità se va verso un Lato di Tavolo Difficile e non può muovere verso un Lato di Tavolo Controvento.
 Il movimento viene misurato dal centro della Nave e la prua della nave sarà data dalla direzione del movimento fatto (vedere immagine).

Esempio di movimento:

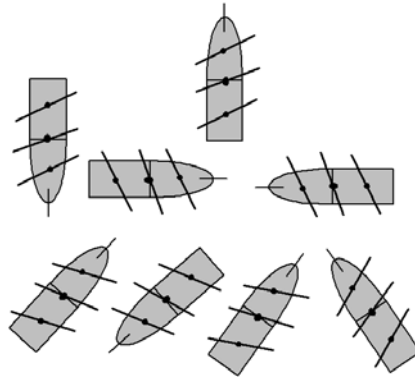


L'assegnazione di movimento per ogni velocità e direzione di vento è illustrata sulla Scheda Rapida alla fine delle regole. Se una nave ha perso tutti i suoi alberi, non può muoversi nonostante la direzione del vento.



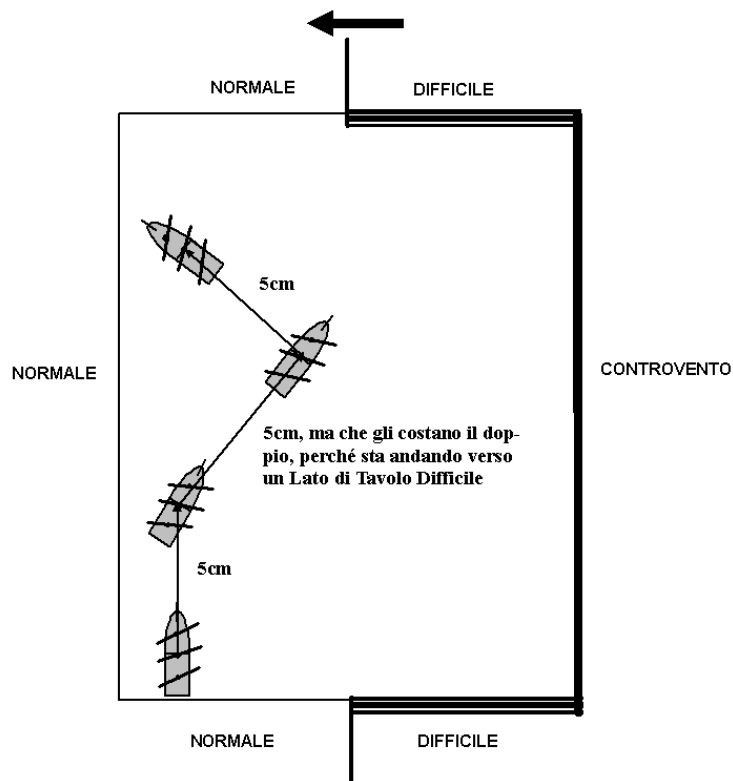
4.3 Ancora due parole sulle Virate

Una Nave può effettuare un numero di Virate pari alle sue possibilità indicate sulla propria scheda, in genere un Brigantino, una Fregata, un Mercantile, uno Sloop possiedono 2 Virate; un Galeone una Virata ed Pinnaccia (Piccola Imbarcazione) tre Virate. Nave può virare prima di muovere dritta per dritta oppure durante il suo movimento oppure alla fine del suo movimento, inoltre una Nave può virare, muovere, virare e così via, sempre che non superi il suo massimo di virate consentite ed i centimetri concessi. La nave che Vira, resta ferma sul posto e gira su stessa nella direzione che desidera.



Queste sono alcune delle varie possibilità di una nave che vira (ruotando sul posto).

Adesso facciamo un esempio pratico di movimento. La Nave dell'esempio qui sotto riportato, possiede una velocità, 20cm (30cm) e Max 2 Virate. Il primo tratto di movimento lo fa verso un Lato di Tavolo Normale (senza Vela Piena), decide di muovere di 5cm; effettua una prima Virata e muove verso un Lato di Tavolo Difficile di altri 5cm (ma che gli costano il doppio); quindi rimane con solo altri 5cm; decide di effettuare una ltra virata (max 2) e di muovere verso un lato di Tavolo Normale, spendendo gli altri 5cm rimanenti.



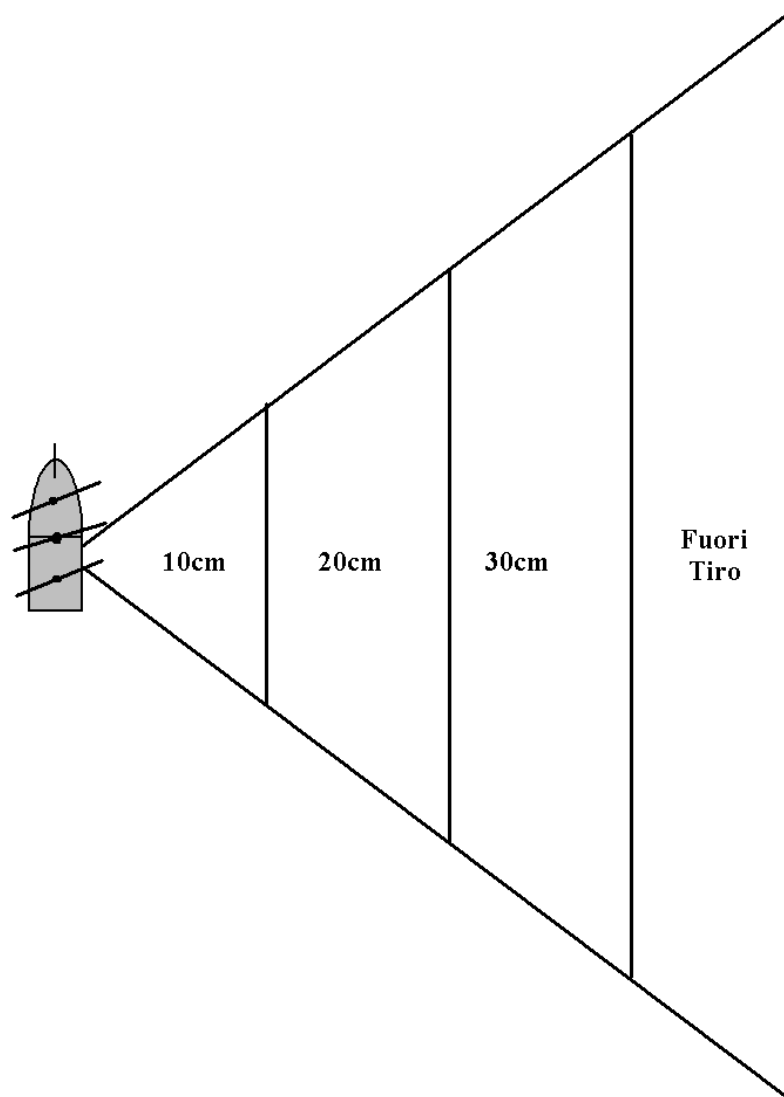
Non si potrà mai andare in secca o spiaggiare. Una nave non può entrare in un porto occupato da un'altra nave o in un elemento di terreno. Se una nave non usa interamente il suo movimento, non può "immagazzinare" i centimetri avanzati rimanenti. Una volta che la nave ha mosso o a ha finito di tirare, non può trasportare quello che avanza nella nuova Fase di Battaglia.

5 - TIRI DI CANNONE

Ogni Nave ha un numero di Cannoni, da 1 a 4. Ogni "cannone" corrisponde ad una batteria disposta su ogni lato della nave, i risultati del combattimento sono rappresentati da un solo dado. Le cannonate sparate su un lato di una nave non possono sparare su obiettivi separati nella stessa Fase di Battaglia, ma il cannone sull'altro lato può sparare ad un obiettivo diverso. Ad esempio, una nave con 2 cannoni, può tirare due dadi per attaccare una nave in un porto e due dadi per attaccare un Forte su Spiaggia a dritta.

5.1 Archi e distanze di tiro

Seguire il seguente schema:



0 – 10cm: L'obiettivo avrà un -1 nel Tiro Salvezza;
10,1 – 20cm: L'obiettivo non ha modifiche nel salvataggio;
20,1 – 30cm: L'obiettivo avrà un +1 nel salvataggio.

Se una Nave occupa due zone di tiro diverse, si prenderà in conto la zona più vicina al tiro per determinare il colpo.

5.2 Linea di Vista

Usare un metro a nastro e fare una linea dal centro della nave che spara al centro della nave obiettivo. Se questa linea passa attraverso un'altra nave o un elemento di terreno, l'obiettivo è fuori vista e non può essere colpito. Il giocatore che fa fuoco può scegliere un altro obiettivo.

5.3 Puntamento

Mercantili, Fregate, e Galeoni da Guerra hanno aree obiettivo Alte e Basse. Quando spara una di queste Navi, il giocatore deve scegliere di puntare in Alto o in Basso prima di tirare i dadi. Puntando Alto si ha una più grande opportunità di distruggere gli alberi rallentando così l'obiettivo, mentre puntando Basso si ha più chance di distruggere cannoni o di fare un Danno Critico.

5.4 Risoluzione tiri di cannone

Il giocatore che fa fuoco decide se tirare agli ALBERI oppure allo SCAFO e poi lancia un D6 per ogni cannone che spara all'obiettivo. Ad esempio, una Fregata con tutti i suoi Cannoni potrà lanciare 3 dadi dal fianco sinistro ed altri tre dadi dal suo fianco destro. Se un tiro di dado è uguale al risultato necessario, l'area è stata colpita. Un tiro di 1 non colpisce mai. Colpi multipli su una sola area obiettivo sono permessi.

Il giocatore colpito può tentare di effettuare un Tiro Salvezza tirando un D6 per ciascun colpo andato a segno, ed aggiunge i modificatori di serie. Se il Tiro Salvezza è fallito, l'area è stata danneggiata, mettere una croce sulla casella obiettivo.

FREGATA			
Velocità: 15cm (25cm). Virate: 2. Cannoni: 3. Punti Flotta: 6.			
EQUIPAGGIO (4).			
Annerite le 4 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la quarta casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>			
ALBERI (4). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.			
Per ogni due caselle annerite si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.			
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>			
<i>Quando si annerisce la quarta casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>			
SCAFO (5). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (5) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.			
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la quinta casella SCAFO, la nave affonda.</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la terza casella Cannoni, la nave non tira più.</i>			

ESEMPIO. Se tre cannoni di una Nave tentano di tirare agli Alberi di una Fregata ed ottengono 2, 4 e 6; due tiri sono andati a segno ed il giocatore avversario dovrà fare due Tiri Salvezza (a meno che, l'obiettivo non aveva le Vele Piene, in questo caso nessun Tiro Salvezza). La nave colpita lancia due dadi ed ottiene 3 e 6; un colpo è salvato mentre l'altro costringe ad annerire una casella (dal prossimo turno la Nave andrà più lenta di 5cm, se le caselle annerite erano due sarebbero stati 10cm di penalità).

5.5 Danno critico

Una nave prenderà un danno critico se accadono queste tre cose:

- Una nave è colpita da un colpo di Cannone e fallisce il suo Tiro Salvezza;
- Il colpo è stato dichiarato sullo Scafo.
- I colpi andati a segno e non salvati sono almeno due.

Il giocatore colpito tira un D6 e consulta la tavola sotto per stabilire il Danno Critico.

Tavola Danno Critico:	
Dado	
1	Il Capitano è ferito e l'equipaggio è nel caos. Tira un f6 e vedi cosa accade: 1-2: La nave non può muoversi nella prossima fase movimento; mettere un segnalino. 3-4: La nave non può sparare nella prossima fase movimento; mettere un segnalino. 5-6: La nave non può muoversi né far fuoco nella prossima fase movimento e tiro.
2	La polvere da sparo ha preso fuoco e la nave si è incendiata. Mettere un segnalino Fuoco a Bordo. Controllare ad ogni Fine Fase se si riesce a spegnere il Fuoco.
3	Il ponte è un bagno di sangue, i marinai si tuffano per salvarsi la vita. Perdi 1 casella Equipaggio.
4	C'è un cigolio strano, le linee di giunzione dello Scafo si separano. Annerisce una casella allo Scafo.
5	Si apre una falla, si inondano di acqua i ponti più bassi. Annerisce due caselle allo Scafo.
6	Nello scafo si è formata una fessura molto grande. Annerisce tre caselle allo Scafo.

Esempio di Fuoco di Cannone: Un Galeone Pirata da Guerra spara quattro cannonate ad un Mercantile spagnolo, e sceglie di puntare agli Alberi. Il giocatore che fa fuoco tira 4D6 e fa: 3, 3, 6, 6; due colpi colpiscono il bersaglio. Il giocatore obiettivo, lancia prima due dadi per il Tiro Salvezza e fa 4 e 6, diminuiti a 3 e 5 a causa dei -1 per i modificatori (l'obiettivo si trova entro 10cm). Così un salvataggio non riesce, e si annerisce una casella Alberi. Nota che se si fosse tirato allo Scafo ed entrambi i colpi non fossero stati salvati, si sarebbe ricevuto un Danno Critico.

5.6 Affondamento

Se una nave annerisce tutte le sue caselle dello Scafo (Linea di galleggiamento) per Danno Critico o per colpi ricevuti allo Scafo, è totalmente distrutta e comincia ad affondare. Non può muoversi ne sparare in questa Fase di Battaglia. La nave in affondamento è ancora un ostacolo al movimento e alla Linea di Vista. Durante la Fine della Fase seguente, la Nave in affondamento sarà rimossa.

Una Nave che perde tutto il suo Equipaggio non affonda, ma non può muoversi ne sparare. I giocatori potranno abbordarla e dopo avergli dato una propria casella Equipaggio potranno impadronirsene (vedi la prossima sezione 6.3).



6 - ABBORDAGGIO

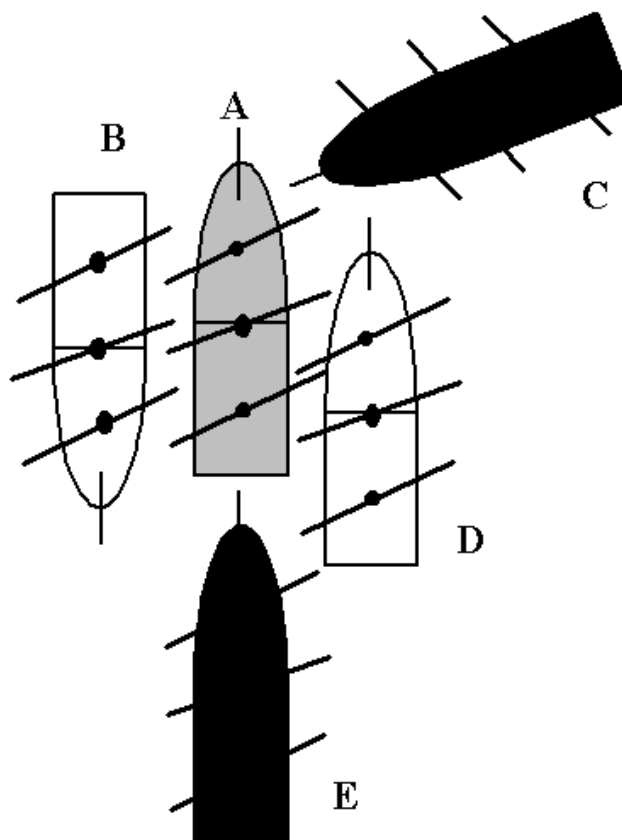
Abbordare e impadronirsi della nave avversaria è rischioso, ma ha le sue ricompense. La nave può essere recuperata e può essere riutilizzata contro i suoi proprietari originali, ed in campagne con Punti Vittoria le navi catturate valgono il DOPPIO rispetto alle navi affondate.

6.1 Come abbordare

Una nave può cominciare un'azione di abbordaggio se, alla fine del suo movimento, vi sono le seguenti situazioni:

- È parallela alla nave obiettivo (nella stessa direzione in direzione contraria);
- Può essere affiancata sul lato destro o sinistro, qualsiasi altra situazione è nulla.

Il diagramma sotto mostra la posizione giusta per abbordare la Nave A, e sono la posizione della Nave B e D, mentre le Navi E e la C, violano la regola e sono quindi impossibilitate ad abbordare.



6.2 Risoluzione abbordaggi

L'Assalitore lancia un D6 ed aggiunge il numero di caselle Equipaggio della sua nave. Il Difensore lancia un D6 ed aggiunge il suo numero di caselle Equipaggio e, in più spara una bordata con tutti i Cannoni della sua Nave, tutti i risultati di 5 o 6 aggiungono +1 al suo risultato del Dado. Il giocatore che otterrà il risultato più alto sarà il vincitore; la nave sconfitta perde una casella Equipaggio. Se il risultato è una pareggio, entrambi gli schieramenti perdono una casella Equipaggio ed il Difensore è considerato il vincitore (vedi sotto).

Se l'Assalitore vince, può continuare (ma il Difensore non tirerà più con i suoi Cannoni) o interrompere l'attacco. Se il Difensore vince, può "Disincagliarsi" e finisce così l'Abbordaggio, o contrattaccare la Nave con un Abbordaggio. Nel secondo caso, il ruolo dell'Assalitore si inverte in Difensore; l'obiettivo iniziale ora sta tentando di abbordare l'altra Nave, e non aggiunge cannonate al suo tiro di dado, mentre l'Assalitore originale ora si sta difendendo ed aggiunge l'Equipaggio della sua nave e, in più spara con i suoi Cannoni aggiungendo +1 per ogni risultato di 5 o 6. La battaglia può altalenarsi in questo modo per diverse volte.

6.3 Navi catturate

Se tutte le caselle Equipaggio di una Nave sono completamente annerite, la Nave viene considerata catturata dall'altra. Il Vincitore ha due scelte:

- 1) Il vincitore può tenere e può usare la nave catturata (in questo caso il giocatore ridistribuisce il suo equipaggio fra le due navi, considerando la restrizione che nessuna nave può mai portare più equipaggio con il quale ha cominciato)
- 2) Il vincitore può andare via lasciando lì la Nave catturata, ma incendiandola. In questo caso nessun equipaggio viene assegnato alla nave catturata. Se il proprietario originale non è capace di riprendere la nave alla fine di questa Fase di Battaglia, la Nave verrà considerata come affondata e uscirà sul suo lato nella Fine Fase.

7 – FINE FASE

Durante la Fine Fase, vengono verificate le seguenti possibilità.

7.1 Affondamenti e Rottami

Navi distrutte (navi che si piegano sui loro lati oppure alle quali viene messo sopra un batuffolo di ovatta) sono rimosse dal tavolo. Le Navi affondate nella Fase di Battaglia precedente vengono spostate sul loro lato oppure viene messa dell'ovatta sopra di loro.

7.2 Propagazione di un incendio a bordo

Per ogni segnalino di Fuoco a Bordo su una nave, tirare un D6 e consultare lo schema seguente:

Dado	Risultato
1 – 2 – 3:	L'Incendio viene spento rimuovere una Pedina Fuoco.
4 – 5 -6:	L'Incendio prosegue, mettete un'altra Pedina Fuoco.

Se la Nave non ha più Pedine Fuoco a Bordo vuol dire che il fuoco è stato spento; se invece la Nave in qualunque momento ha su di se un numero di Pedine Fuoco pari alle sue caselle Equipaggio e Scafo, la Nave affonda.

7.3 Rimozione segnalini

Rimuovere tutti i segnalini di "Non muovere" e "Non Tirare" dal tavolo. Si può ora cominciare la prossima Fase Iniziale.

8 Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutte le Navi di uno schieramento sono state affondate, stesso dicasi per i relitti (non può muoversi o sparare), o per chi è fuggito dal tavolo. L'altro schieramento sarà dichiarato vincitore. Se state giocando una campagna con molte battaglie, ogni schieramento ottiene Punti Vittoria uguali al valore dei Punti Flotta di ogni nave affondata o scappata, e si raddoppia il valore dei Punti Flotta di ogni nave catturata, alla fine della partita.



SCENARIO LIBERO



SCELTA DELLA FLOTTA. Entrambi i giocatori si mettono d'accordo sul numero di punti da utilizzare, poi lanciano un dado, e colui che avrà ottenuto il risultato più alto, diventa il primo giocatore. I giocatori potranno decidere prima della partita, quali navi escludere e quali includere, a seconda delle esigenze e delle richieste rilevate, purché avvenga con l'approvazione di tutti i partecipanti.

MARE E COSTE. Prima di iniziare la battaglia entrambi i giocatori dovranno scegliere una sezione di mare adatta. Basterà stendere su un tavolo un lenzuolo celeste e qualche eventuale tratto di costa, isole o secche. Il tipo di terreno e le sue problematiche nel movimento e nel combattimento devono essere chiarite tra i giocatori, prima di iniziare a giocare.

SCHIERAMENTO VASCELLI. Entrambi i giocatori tirano un dado, colui che ha ottenuto il risultato più elevato, diventa il Primo Giocatore e sceglie uno dei lati lunghi del campo di battaglia, ed inizia a schierare una Nave alternandosi con il giocatore avversario (una nave per volta).

CONDIZIONI DI VITTORIA. Il gioco termina quando alla fine di un turno, un giocatore ha perso almeno la metà dei suoi Punti Flotta e più del suo avversario.



9 – SCHEDE NAVI E SEGNALINI

FREGATA			
Velocità: 15cm (25cm). Virate: 2. Cannoni: 3. Punti Flotta: 6.			
EQUIPAGGIO (4)			
Annerite le 4 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la quarta casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>			
ALBERI (4). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.			
Per ogni due caselle annerite si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.			
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>			
<i>Quando si annerisce la quarta casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>			
SCAFO (5). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (5) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.			
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la quinta casella SCAFO, la nave affonda.</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la terza casella Cannoni, la nave non tira più.</i>			

VELA PIENA: _____ FUOCO A BORDO: _____
NON PUO' MUOVERE: _____ NON PUO' TIRARE: _____



BRIGANTINO			
Velocità: 20cm (30cm). Virate: 2. Cannoni: 2. Punti Flotta: 4.			
EQUIPAGGIO (3)			
Annerite le 3 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la terza casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>			
ALBERI (3). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (3) annerita si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.			
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>			
<i>Quando si annerisce la terza casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>			
SCAFO (2). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (2) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.			
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la seconda casella SCAFO, la nave affonda.</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la seconda casella Cannoni, la nave non tira più.</i>			

VELA PIENA: _____ FUOCO A BORDO: _____
NON PUO' MUOVERE: _____ NON PUO' TIRARE: _____



GALEONE DA GUERRA			
Velocità: 15cm (25cm). Virate: 1. Cannoni: 4. Punti Flotta: 8.			
EQUIPAGGIO (4)			
Annerite le 4 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la quarta casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>			
ALBERI (6). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.			
Per ogni due caselle annerite si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.			
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>			
<i>Quando si annerisce la sesta casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>			
SCAFO (6). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (6) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.			
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la sesta casella SCAFO, la nave affonda.</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la quarta casella Cannoni, la nave non tira più.</i>			

VELA PIENA: _____ FUOCO A BORDO: _____
NON PUO' MUOVERE: _____ NON PUO' TIRARE: _____



MERCANTILE			
Velocità: 15cm (25cm). Virate: 2. Cannoni: 3. Punti Flotta: 5.			
EQUIPAGGIO (3)			
Annerite le 3 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la terza casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>			
ALBERI (3). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (3) annerita si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.			
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>			
<i>Quando si annerisce la terza casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>			
SCAFO (5). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (5) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.			
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la quinta casella SCAFO, la nave affonda.</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la seconda casella Cannoni, la nave non tira più.</i>			

VELA PIENA: _____ FUOCO A BORDO: _____
NON PUO' MUOVERE: _____ NON PUO' TIRARE: _____



PINNACCIA (PICCOLA IMBARCAZIONE)	
Velocità: 20cm (30cm). Virate: 3. Cannoni: 1. Punti Flotta: 2.	
EQUIPAGGIO (2)	
Annerite le 4 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.	
<i>Quando si annerisce la seconda casella EQUIPAGGIO, la nave resta ferma e si arrende.</i>	
ALBERI (1). Vengono colpiti solo con 4, 5 o 6.	
Per ogni casella (1) annerita si perde un albero e si riduce la velocità di 5cm.	
<i>Tiro Salvezza 5 o 6 (Nessun Tiro salvezza se a Vela Piena).</i>	
<i>Quando si annerisce la prima casella ALBERI, la nave resta ferma.</i>	
SCAFO (2). Viene colpito con 2, 3, 4, 5 o 6.	
Per ogni casella (2) annerita si perde un Cannone o un Equipaggio.	
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>	
<i>Quando si annerisce la seconda casella SCAFO, la nave affonda.</i>	
CANNONI	
<i>Quando si annerisce la prima casella Cannoni, la nave non tira più.</i>	

VELA PIENA: _____ **FUOCO A BORDO:** _____

NON PUO' MUOVERE: _____ **NON PUO' TIRARE:** _____



FORTE			
Velocità: 15cm (25cm). Virate: 2. Cannoni: 3. Punti Flotta: 4.			
EQUIPAGGIO (3)			
Annerite le 3 caselle a disposizione, quando subite delle perdite.			
<i>Quando si annerisce la terza casella EQUIPAGGIO, il Forte si arrende.</i>			
MURA (3). Vengono colpite solo con 3, 4, 5 o 6.			
Per ogni casella (3) annerita si perde un Equipaggio oppure un Cannone.			
<i>Tiro Salvezza 3, 4, 5 o 6.</i>			
<i>Quando si annerisce la terza casella MURA, il Forte si arrende..</i>			
CANNONI			
<i>Quando si annerisce la terza casella il Forte non tira più, ma non si arrende.</i>			



SCIALUPPA A REMI	
Velocità: 5cm. Virate: 3. Punti Flotta: 1. <i>Muove anche Controvento o Difficile, sempre di 5cm.</i>	
EQUIPAGGIO (1)	
Annerite la casella a disposizione, quando subite delle perdite.	
<i>Quando si annerisce l'unica casella EQUIPAGGIO, la scialuppa affonda immediatamente.</i>	
SCAFO (1). Viene colpito con 3, 4, 5 o 6.	
Per ogni casella (1) annerita si perde un Equipaggio.	
<i>Tiro Salvezza 4, 5 o 6.</i>	
<i>Quando si annerisce l'unica casella SCAFO, la scialuppa affonda immediatamente.</i>	

Fotocopiate le varie schede in varie copie, su cui cancellare o annerire le caselle secondo le vostre esigenze.



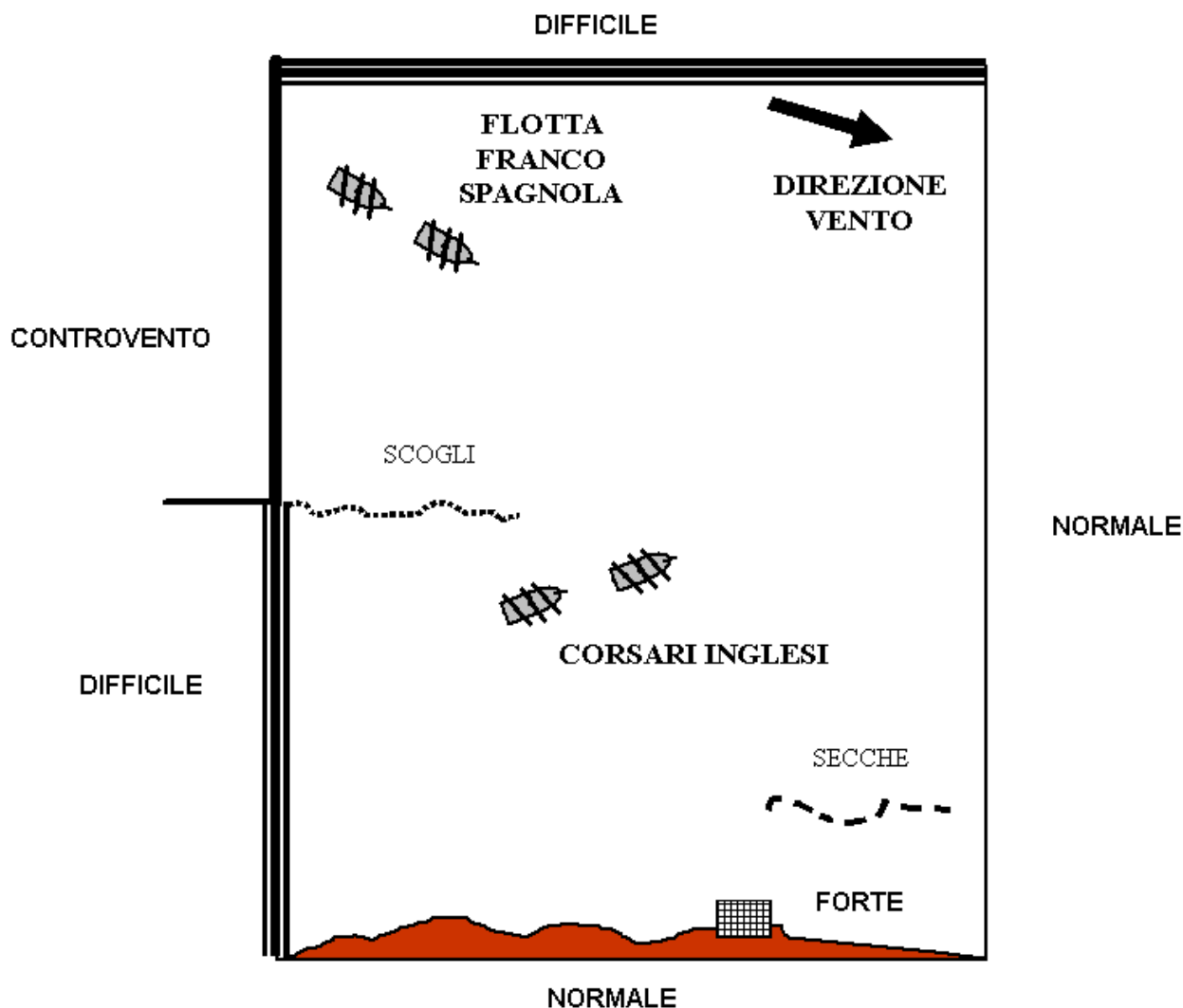
SCENARIO INTRODUTTIVO



Un gruppo di combattimento inglese, dotato di Patente di Corsa, ha saputo tramite delle spie, che una nave mercantile è diretta a Maracaibo e decide così di catturarla, incrociando nelle prossimità del porto spagnolo.

CORSARI INGLESII: 1 GALEONE DA GUERRA, 1 BRIGANTINO.

SPAGNOLI: 1 FREGATA, 1 MERCANTILE, 1 FORTE.



Le Navi che tentano di attraversare le linee di Scogli e Secche, devono lanciare un Dado e se ottengono 5 o 6 subiscono dei danni seri, e devono lanciare un altro dado e consultare la Tabella dei Danni Critici.

Il mercantile deve raggiungere il Forte, al riparo delle sue batterie, mentre i Corsari devono riuscire a catturare il Mercantile. I Punti Flotta guadagnati con la cattura o con l'affondamento, decideranno il vincitore.

BATTAGLIA DI TRAFALGAR

Decisiva battaglia navale avvenuta nel corso delle guerre napoleoniche, combattuta il 21 ottobre 1805 tra la flotta della Gran Bretagna, comandata dall'ammiraglio Horatio Nelson (ventisette navi), e una flotta alleata franco-spagnola (trentatré navi), sotto il comando del viceammiraglio francese Pierre-Charles de Villeneuve. Ebbe luogo al largo di capo Trafalgar, sulla costa meridionale della Spagna, in prossimità di Cadice. Mentre usciva dal porto, la flotta francese fu intercettata da Nelson, che colse di sorpresa l'avversario disponendo le proprie navi in due colonne, ciascuna delle quali tagliò ad angolo retto la flotta francese schierata su un'unica linea. Grazie allo scompiglio creato da questa mossa strategica, alla fine della battaglia una ventina di navi francesi e spagnole furono distrutte o catturate: non una perdita fu accusata da parte inglese, ma nello scontro l'ammiraglio Nelson perse la vita colpito da un proiettile francese. La schiacciante vittoria inglese fece desistere Napoleone dal piano d'invasione della Gran Bretagna e contribuì ad assicurare la supremazia marittima inglese per il resto del XIX secolo.

Ecco uno scenario molto grande, adatto per tavoli di gioco molto estesi e con diversi giocatori per parte.

FLOTTA FRANCO-SPAGNOLA

Flotta Francese (18 Navi).

GALEONI DA GUERRA: *Bucentaure, Formidable (Villeneuve), Algeciras.*

FREGATE: *Neptune, Indomitable, Pluton, Mont Blanc, Intrepide, Swiftsure, Aigle, Scipion, Duguay-Trouin, Berwick, Argonaute, Achille, Redoubtable, Fougeux, Heros.*

Flotta Spagnola (15 Navi).

GALEONI DA GUERRA: *Santissima-Trinidad, Principe de Asturias, Santa Anna.*

FREGATE: *Rayo, Neptuno, Argonauta, Bahama, Montanez, San Augustino, San Ildefonso, San Juan de Nepomuceno, Monarca, San Francisco de Asis, San Justo, San Leandro.*

FLOTTA BRITANNICA

Squadra del Nord (12 Navi).

GALEONI DA GUERRA: *Victory (Nelson), Britannia*

FREGATE: *Temeraire, Neptune, Conqueror, Leviathan, Ajax, Orion, Minotaur, Spartiate, Agamemnon, Africa*

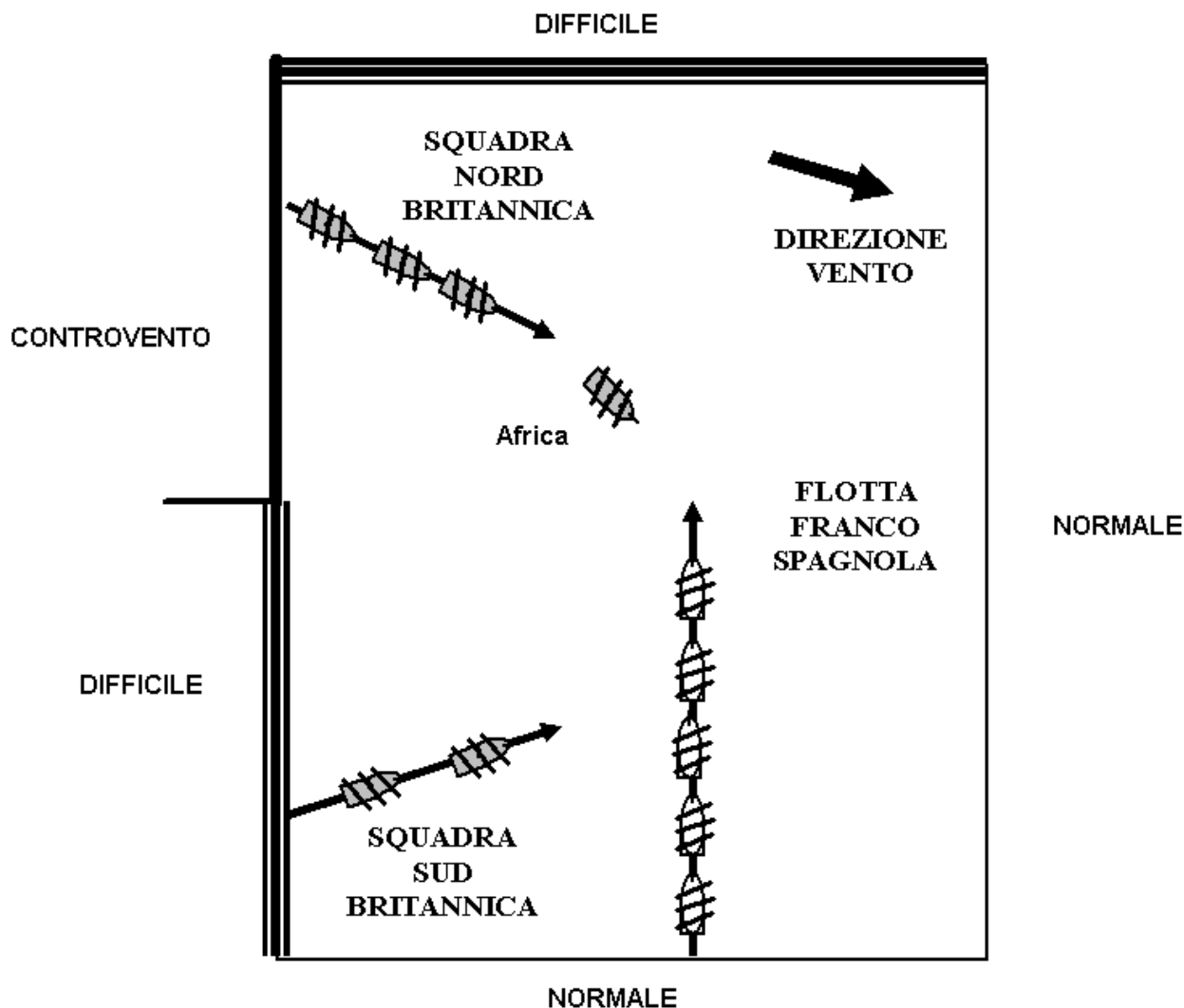
Squadra del Sud (15 Navi).

Galeoni da Guerra: *Royal Sovereign.*

Fregate: *Prince of Wales, Dreadnought, Tonnant, Mars, Belle Isle, Bellerophon, Colossus, Achilles, Revenge, Swiftsure, Defence, Thunderer, Defiance, Polyphemus.*



TAVOLO DA GIOCO



Le Navi di entrambi i giocatori entrano in linea una dietro l'altra, se non c'è posto per tutte, col passare dei turni, entreranno tutte e sempre una dietro l'altra. Vince il giocatore che per primo distrugge la metà dei Punti Flotta avversari.

La Flotta Franco Spagnola possiede 204 Punti Flotta e si Demoralizza con la perdita di 102 Punti Flotta.

La Flotta Britannica possiede 168 Punti Flotta e si Demoralizza con la perdita di 84 Punti Flotta.

Le Navi Spagnole ogni volta che effettuano una virata devono lanciare un Dado e se ottengono un risultato al dado di 5 o 6, interrompono il movimento senza effettuare la virata ed altri movimenti con quella nave.

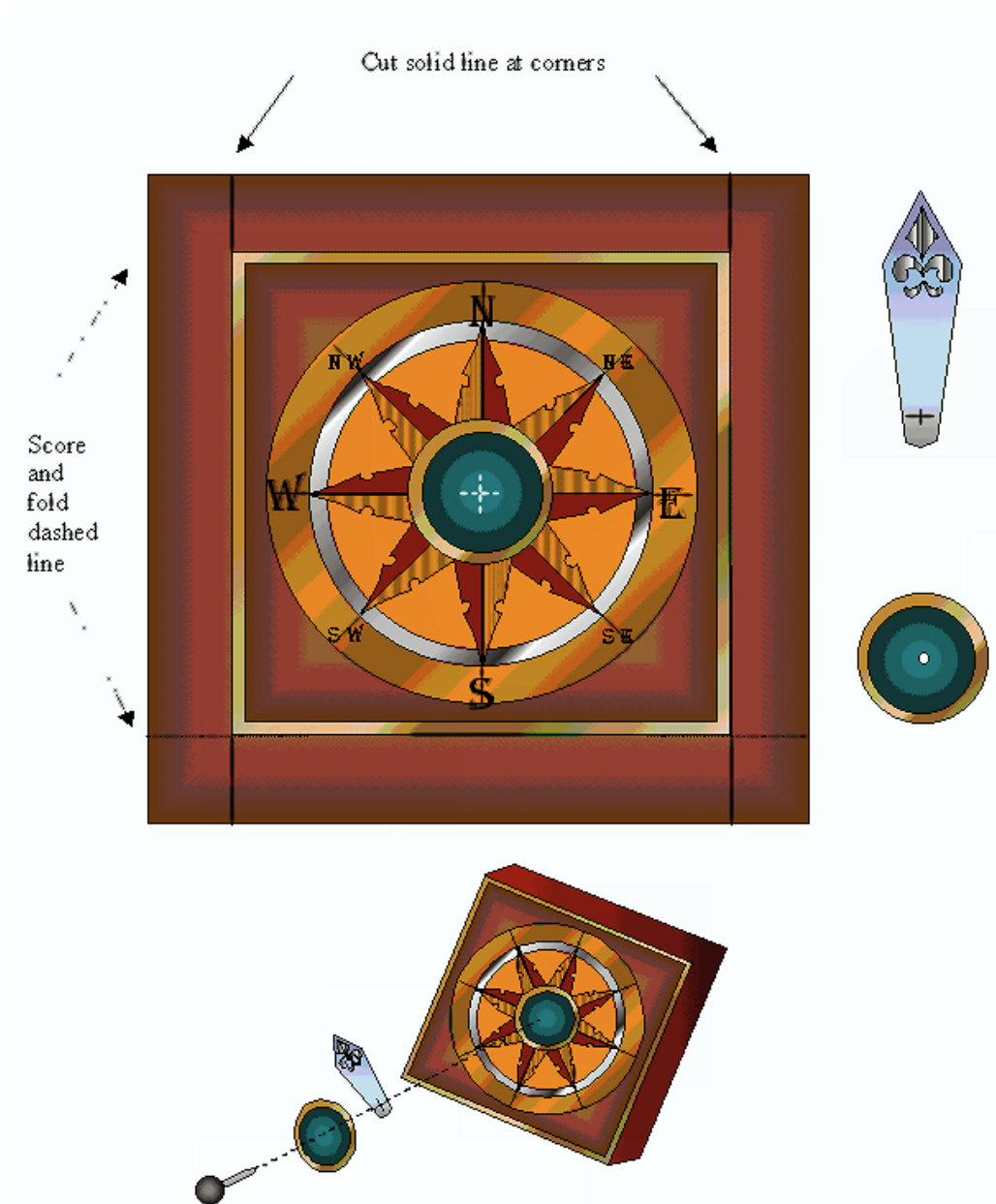
Le Navi Francesi ogni volta che effettuano una virata devono lanciare un Dado e se ottengono un risultato al dado di 6, interrompono il movimento senza effettuare la virata ed altri movimenti con quella nave.



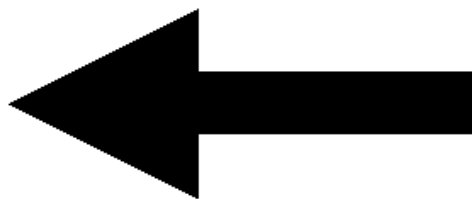
La nave Africa in scala 1:3000 della Navwar ad un prezzo economico.

DIREZIONE DEL VENTO

Ecco una sofisticata rosa dei venti, è utile ai fini del gioco, assolutamente no, però è bella da vedersi e quindi ve l'abbiamo fornita, in realtà quello che vi serve è una semplice freccia; noi usiamo una matita, e quando giochiamo la sua punta indica la direzione del vento, tutto il resto è colore e folklore.



Ecco qua sotto una semplice freccia, fotocopiatela ed incollatela su del cartoncino, vi servirà per indicare la direzione del vento, come vi dicevamo prima basterà anche utilizzare una semplice matita.



PONTE DI COMANDO



Queste regole sono progettate per simulare i combattimenti navali nell'era della vela. Per giocare non vi sarà bisogno di schede complicate, basterà qualche modello di nave e dei batuffoli di ovatta per registrare situazioni belliche particolari, anche per i modelli potrete utilizzare le pedine di carta oppure dei modelli in lega e perfino quelli in plastica venduti in bustine e collezionabili con l'ambientazione dei Pirati. *Ponte di Comando, 1600-1820*, non si propone di fornirvi materiale per contrastate battaglie legali sull'interpretazione delle regole, ma cerca di ricreare situazioni ludiche, bilanciando giocabilità con realtà storica.

<http://it.geocities.com/accademiawargame/>

<http://www.edizionichillemi.com/>