

Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>	Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>
Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>	Azioni ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione) ♦ <i>accostare</i> (movimento modificando la direzione) ♦ gettare l'ancora ♦ <i>issare</i> l'ancora ♦ tagliare il cavo dell'ancora ♦ <i>abbattere</i> (modificare la direzione di nave all'ancora) ♦ modificare la velatura ♦ caricare i pezzi ♦ fare fuoco ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (<i>test di manovra</i>) ♦ riordinare l'equipaggio (<i>test di manovra, regola opz.</i>) ♦ spegnere un incendio (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (<i>test di man.</i>) ♦ disincagliare la nave (<i>test di manovra</i>) ♦ liberare la velatura impigliata (<i>test di manovra</i>) ♦ riparare danni all'alberatura (<i>regola opzionale</i>) Note: test di manovra: <i>per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.</i> regola opzionale: <i>l'azione è descritta nelle regole opzionali.</i>	Sequenza di gioco 1. Condizioni di vittoria. 2. Riparazioni (<i>opzionale</i>): con cinque <i>fasi di Azione</i> spese in riparazioni si recupera una casella su un albero. 3. Affondamento: le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco. 4. Rientro sul tavolo di gioco: test per far rientrare le navi uscite dal tavolo. 5. Vento: si tira per le variazioni del vento. 6. Preparazione: a. Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (<i>regola opz.</i>) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura); b. si scelgono i punteggi di attivazione per le navi. 7. Attivazione: sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale. 8. Azioni: le navi attivate eseguono un'azione. 9. si ripetono le fasi 7 - Attivazione ed 8 - Azioni per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno). 10. Abbordaggi: a. si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia); b. si svolgono le mischie sulle navi abbordate. 10. Deriva: le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva. <i>Cannoni in batteria!</i> <i>Lu (ri)deteca - www.luzideteca.com</i>