

# Beispiel 1

Fregatten Szenario Blanch vs. La Pique  
 Es spielen Robert (Britische „Blache“) gegen Thomas (Französische „La Pique“)

Aufbauen laut Battle Book.  
 Der Wind kommt, wie immer, von oben.



## 1. Runde

### Init-Marker ziehen:

Thomas zieht ROT (wegen der besseren Windposition): 18  
 Robert zieht GELB: 13

### Aktivierung:

„La Pique“ und „Blache“ haben beide 5,5CV (3,5 CV für Schiff / Rigging, + 2CV für den Kapitän) und ziehen diese Runde somit jeweils 3 *Manœuvre Cards*. (Dies ist auch in der ersten Spalte des *Time Sheets* zu erkennen.)

Game Turn	1
Time	10:00am 10
Ship's Bell	::
Watch	FN
<i>(CP) = Number of Manœuvre Card.</i>	
Blanche	3
La Pique	3
<i>Cleanup at the end of the game tur.</i>	
Cleanup done	
End of Game	no

### Aktivierung „La Pique“

Thomas hat 3 *Manœuvre Cards* gezogen.  
 „La Pique“ hat 7 MP.  
 (Fregatte, 3 Masten, normaler Wind)

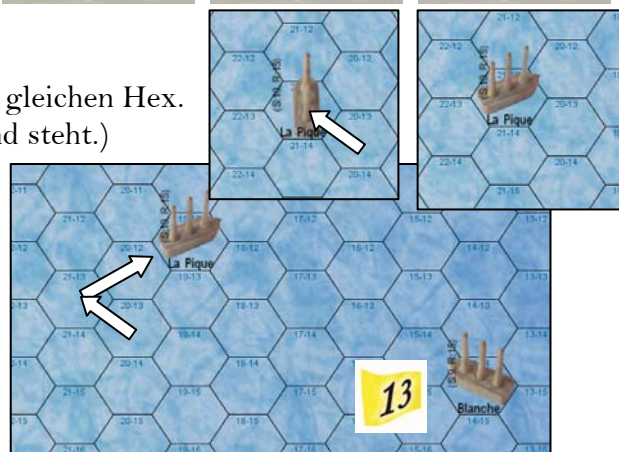
Vorwärtsbewegung auf 21-13. Kostet 2 MP.

Thomas spielt „*Bear Up*“ und dreht den Bug in den Wind.



Nun spielt er „*Bear Away*“ und dreht ein zweites mal im gleichen Hex.  
 (Dies ist erlaubt, weil „La Pique“ genau gegen den Wind steht.)

Mit den verbleibenden 5 MP bewegt sich „La Pique“ zwei Hex vorwärts.  
 (Kosten jeweils 2 MP. Der letzte MP verfällt.)



Thomas feuert nun eine Breitseite ab.

Hierzu wirft er seine letzte *Manœuvre Card* ab.  
 Er bestimmt die Fire-Power auf 3 FP (Ship Condition „La Pique“ ist 10, Distanz zum Ziel ist 5 Hex).

Er zielt auf „Rigging“ und erhält somit als Franzose +1FP = 4 FP.

Er würfelt mit zwei Würfeln: 4 + 6 = 10.

Laut Treffertabelle für „Rigging“ bei 4FP, Würfelwurf 10, ergibt dies den Schaden RS.

Dieser wird bei „Blanche“ im *Ship Status Sheet* eingetragen.

<i>Blanche</i>	Ship Condition: 8 SC	Rigging Condition: 14 RC	Command Value: 3.5 CV
5th Rate, one-decker, 32 guns Capt. Faulkner	FRIGATE	<input checked="" type="checkbox"/> 1 CV <input type="checkbox"/> 1 CV damaged	<input checked="" type="checkbox"/> 3 CV <input type="checkbox"/> 2 CV <input type="checkbox"/> 1 CV
<input type="checkbox"/> on fire <input type="checkbox"/> grappled <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured	<input type="checkbox"/> dismasted: ½ VP <input type="checkbox"/> damaged: ½ VP <input type="checkbox"/> sunken: 1½ VP <input type="checkbox"/> captured: 2 VP	<input type="checkbox"/> Port <input type="checkbox"/> Starboard	

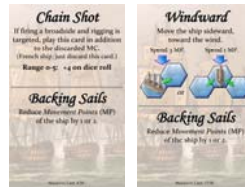
Hiermit ist die Aktivierung abgeschlossen.  
Thomas beendet seinen Zug. Er hat keine *Manœuvre Cards* übrig behalten.

**Aktivierung Robert „Blanche“**  
Robert hat auch 3 *Manœuvre Cards* gezogen.

Er aktiviert „Blanche“ mit 7 MP.  
Er spielt „*Leeway*“ und bewegt sein Schiff seitwärts, was gleichzeitig 2 MP kostet.  
Vorwärtsbewegung um zwei Hex auf 17-14.  
(Kosten jeweils 2 MP. Der letzte MP verfällt)



Robert beendet seinen Zug und behält zwei *Manœuvre Cards* für die nächste Runde auf der Hand.  
(Es dürfen maximal so viele Karten wie Masten behalten werden.)



### Abschluss der 1. Runde

Das Ende der ersten Runde wird auf dem *Time Sheet* vermerkt.

Game Turn	1	2
Time	10:00am	10:30am
Ship's Bell	::	:::
Watch	FN	FN
<i>(CP) = Number of Manœuvre Cards at the</i>		
Blanche	3	3
La Pique	3	3
<i>Cleanup at the end of the game turn</i>		
Cleanup done	X	
End of Game	no	no

## 2. Runde

**Init-Marker ziehen:**

Thomas zieht ROT: 22

Robert zieht GELB: 11



**Aktivierung:**

Beide haben weiterhin 5,5CV und ziehen jeweils 3 *Manœuvre Cards*. Dies kann für die Runde auch im *Time Sheet* eingetragen werden.

**Aktivierung Thomas „La Pique“**

Thomas hat 3 *Manœuvre Cards*, gezogen und aktiviert „La Pique“ mit 7 MP.

Er wirft eine Karte ab und feuert eine Breitseite.  
FP=4 (Ship Condition 10, Distance 3)  
+1FP, weil er auf Rigging zielt und Franzose ist.  
2 Würfel: 1+3 = 4, ergibt R+#

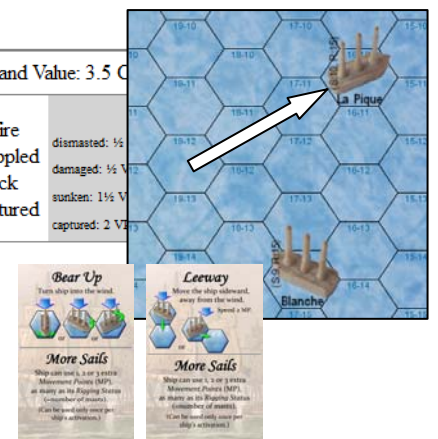
Die Raute (#) würfelt er sofort mit 2 Würfeln:

6+1 = 7, ergibt das Rare Event „precise shot“. Thomas wählt einen zusätzlichen Rigging Treffer, also zusammen 2R, die im *Ship Sheet* eingetragen werden:



Blanche	Ship Condition: 8 SC	Rigging Condition: 12 RC	Command Value: 3.5 CV
5th Rate, one-decker, 32 guns Capt. Faulkner			
FRIGATE	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> on fire <input type="checkbox"/> grappled <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured
	½ CV ½ CV damaged	3 CV 2 CV 1 CV	dismasted: ½ V damaged: ½ V sunken: 1½ V captured: 2 V

Vorwärtsbewegung um drei Hex auf 16-10. (Der letzte MP verfällt)  
Thomas beendet seinen Zug und behält zwei *Manœuvre Cards* für die nächste Runde auf der Hand.





### Aktivierung Robert „Blache“

Robert hat 3 *Manœuvre Cards* gezogen und hat noch 2 Karten aus der vorigen Runde.

Er wirft eine Karte ab und schießt eine Breitseite mit FP 3 (SC 8, Di 4)

Als Engländer erhält er 3 Würfel und zielt auf Schiff:  $5+3+5 = 13 \Rightarrow 2S$

Er spielt eine *Manœuvre Card* „**More Sails**“ und hat somit 10 MP. Er bewegt „Blache“ um zwei Hex vor (=4 MP)  
Er spielt „**Special Manœuvre**“ als Wildcard und benutzt sie als „**Bear Up**“. Danach spielt er „**Bear Away**“ und dreht das Schiff mit dem Bug durch den Wind.

Hiermit sind insgesamt drei Manöver ausgeführt und das durch die drei Masten gegebene Limit erschöpft.

Vorwärtsbewegung um drei Hex auf 16-11.  
(Kosten jeweils 2 MP. Damit sind alle MP aufgebraucht.)

Er wirft eine Karte ab und schießt die zweite Breitseite mit FP 5 (SC 8, Di 1) und drei Würfeln:  $5+5+2 = 12 \Rightarrow 3SR$

Die Treffer werden auf dem *Ship Status Sheet* vermerkt.

<i>La Pique</i>	Ship Condition: 5 SC	Rigging Condition: 14 RC	Command Value: 3.5 CV	0.5 VP	
5th Rate, one-decker, 36 guns <i>Capt. Conseil</i>	FRIGATE	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> on fire <input type="checkbox"/> grappled <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured	dismasted: ½ VP damaged: ½ VP sunk: 1½ VP captured: 2 VP
	<input type="checkbox"/> Port <input type="checkbox"/> Starboard				

Damit ist Roberts Zug beendet. Er hat keine Karten mehr übrig.  
Weil „La Pique“ bereits beschädigt ist, führt Robert mit ½ Victory Point.

### Abschluss der 2. Runde

Das Ende der Runde wird auf dem *Time Sheet* vermerkt.

### 3. Runde

#### Init-Marker ziehen:

Thomas zieht ROT: 18

Robert zieht GELB: 5

#### Aktivierung:

Beide Spieler ziehen 3 *Manœuvre Cards*.

#### Aktivierung Thomas „La Pique“



Thomas hat 5 *Manœuvre Cards*.

Zuerst nutzt Thomas das „**Special Manœuvre**“ und repariert einen „Schiff-Schaden“ (S).

<i>La Pique</i>	Ship Condition: 6 SC
5th Rate, one-decker, 36 guns <i>Capt. Conseil</i>	FRIGATE
<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/> ½ CV <input type="checkbox"/> ½ CV damaged



Er schießt nun eine Breitseite und nutzt hierfür die „*Chain Shot*“ Karte. Als Franzose reicht das Ausspielen dieser Karte um die Breitseite inklusive des Bonus zu nutzen.  
 FP5 (SC6, Di1, +1FP für Schuss auf Rigging als Franzose.)  
 Zwei Würfel:  $6+1 = 7 + 4$  (Chain-Shot Bonus) = 11 => 2R  
 Hierdurch verliert „Blache“ einen Masten.

<i>Blanche</i>	Ship Condition: 8 SC	Rigging Condition: 10 RC	Command Value: 2.5 CV
5th Rate, one-decker, 32 guns Capt. Faulkner	FRIGATE 		<input type="checkbox"/> on fire <input type="checkbox"/> grappled <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured dismasted: 1/2 VP damaged: 1/2 VP sunken: 1 1/2 VP captured: 2 VP
			<input type="checkbox"/> Port <input type="checkbox"/> Starboard

Thomas spielt nun das Manöver „*More Sails*“ und bewegt „La Pique“ mit 10MP, 5 Hex vorwärts.

Er beendet seinen Spielzug und behält zwei Karten auf der Hand.



### Aktivierung Robert „Blache“

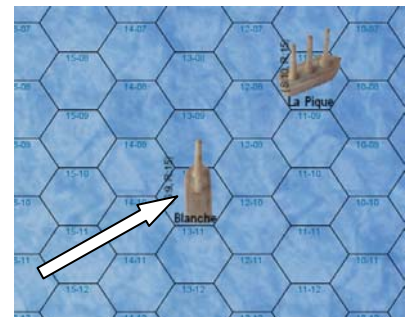
Robert hat 3 *Manœuvre Cards* gezogen.

Er spielt „*More Sails*“ und hat deswegen 7MP. (5MP als Fregatte mit 2 Masten + 2MP für „*More Sails*“ mit 2 Masten)

Er bewegt „Blache“ 3 Hex weit und spielt „*Bear Up*“ und dreht sie mit dem Bug in den Wind. (Mehr als zwei Manöver darf er mit 2 Masten nicht ausführen.)



Robert beendet seinen Zug und behält eine Karte auf der Hand. (Mit zwei Masten dürfte er maximal zwei Karten behalten.)



### Abschluss der 3. Runde

Beim „Test for Drifting“ muss „Blache“ eine Karte ziehen, weil sie am Ende der Runde mit dem Bug genau in Richtung Wind zeigt.

Robert zieht: „*Bear Away*“ + „*Leeway*“ auf einer Karte.

Wegen „*Bear Away*“ darf Thomas, als Gegner nun entscheiden in welche Richtung „Blache“ dreht. Er entscheidet sich sie wieder nach rechts aus dem Wind zu drehen.

„*Leeway*“ lässt „Blache“ danach noch ein Feld vom Wind weg driften.

Das Ende der Runde wird auf dem *Time Sheet* vermerkt.





## 4. Runde

### Init-Marker ziehen:

Thomas zieht ROT: 16

Robert zieht GELB: 21



### Aktivierung:

Thomas zieht 3 *Manœuvre Cards*.

Robert zieht nur noch 2 *Manœuvre Cards* (2,5CV für Schiff und Rigging +2CV für Kapitän Faulknor = 4,5CV, ergibt 2 *Manœuvre Cards*).

Diese Werte können auch im *Time Sheet* eingetragen werden.

Game Turn	1	2	3	4
Time	10:00am	10:30am	11:00am	11:30am
Ship's Bell	::	:::	::::	:::::
Watch	FN	FN	FN	FN
<i>(CP) = Number of Manœuvre Cards at the begin of the</i>				
Blanche	3	3	3	2
La Pique	3	3	3	3
<i>Cleanup at the end of the game turn</i>				
Cleanup done	X	X	X	
End of Game	no	no	no	no

### Aktivierung Robert „Blache“

Wegen des höheren Init-Markers beginnt diese Runde Robert. Er hat zwei Karten gezogen und noch eine Karte von letzter Runde auf der Hand.

Robert repariert als erstes mit dem „*Special Manœuvre*“ einen Rigging Schaden und baut so wieder einen Mast auf.

**Bear Away**  
Turn ship out of the wind.

**Windward**  
Move the ship sideward toward the wind. end 3 MP. Spend

**Backing Sails**  
Reduce Movement Points (MP) of the ship by 1 or 2.

**Bear Up**  
Turn ship into the wind.

**More Sails**  
Ship can use 1, 2 or 3 extra Movement Points (MP), as many as its Rigging Status (=number of masts). (Can be used only once per ship's activation.)

**Special Manœuvre**  
• Single Ship/Free Move: wildcard  
• Follow/In Line AO: allows any MC  
• Repair max. one damage (-R or -S)  
• Chase Guns  
• Anchor  
• Recover ship that struck its colours.  
• Transfer Admiral to another ship.

Hier durch stehen ihm wieder 7MP zu Verfügung.

Er spielt „*More Sails*“ und erhöht damit auf 10MP.

Robert bewegt „Blache“ zwei Hex vorwärts, damit „La Pique“ in seinem Fire-Arc ist und schießt eine Breitseite auf „Schiff“.

FP4 (SC8, Di2), 3 Würfel: 1+3+3=7=>2S.

**La Pique** Ship Condition: 4 SC  
5th Rate, one-decker, 36 guns  
Capt. Conseil  
FRIGATE  
3 CV  
2 CV  
1 CV  
% CV  
% CV damaged

Er bewegt „Blache“ noch drei Hex weiter.

Robert hat alle Karten aufgebraucht.

### Aktivierung Thomas „La Pique“

Thomas hat 5 *Manœuvre Cards*.

**Special Manœuvre**  
• Single Ship/Free Move: wildcard  
• Follow/In Line AO: allows any MC  
• Repair max. one damage (-R or -S)  
• Chase Guns  
• Anchor  
• Recover ship that struck its colours.  
• Transfer Admiral to another ship.

**Chain Shot**  
If firing a broadside and rigging is targeted, play this card in addition to the discarded MC. (French ship: just discard this card.) Range 0-5: +4 on dice roll

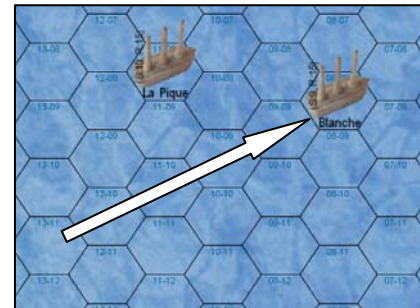
**Leeway**  
Move the ship sideward, away from the wind. Spend 2 MP.

**Bear Up**  
Turn ship into the wind.

**More Sails**  
Ship can use 1, 2 or 3 extra Movement Points (MP), as many as its Rigging Status (=number of masts). (Can be used only once per ship's activation.)

**Leew**  
Move the ship away from the wind. Spend 2 MP.

**More Sails**  
Ship can use 1, 2 or 3 extra Movement Points (MP), as many as its Rigging Status (=number of masts). (Can be used only once per ship's activation.)



Thomas spielt „*More Sails*“ und erhält somit 10MP.

Er bewegt „La Pique“ ein Hex nach vorne (Kosten 2MP) und schießt eine Breitseite auf Rigging als „*Chain Shot*“. Als Franzose benötigt er nur diese Karte.

FP4 (SC4, Di2, +1FP für Schuss auf Rigging als Franzose.),

2 Würfel: 4+1+4 (Chain Shot)=9=>2R.

Somit verliert „Blache“ wieder einen Mast und ist auf Rigging Condition 9.

Rigging Condition: 9 RC Command V  
3 CV  
2 CV  
1 CV  
% CV  
% CV damaged


Thomas dreht „La Pique“ mit dem Bug durch den Wind. „*Bear Up*“ gefolgt von „*Bear Away*“.

Nun spielt er „*Special Manœuvre*“ um seine Jagdgeschütze am Heck abzufeuern.

Er würfelt mit zwei Würfeln 3+1 und zieht die Distanz zum Ziel (2) ab: =2=>#

Rare Event: Zwei Würfel: 5+3=8 => Admiral injured.

Dies erfordert einen weiteren Würfelwurf um festzustellen, ob der Commander tatsächlich getroffen wurde. 6+4 + 2 (2 CV von Capt. Faulknor) = 12, das ist mehr als 9 und somit wurde Capt. Faulknor getroffen und durch den Schuss aus dem Jagdgeschütz verletzt.

<i>Blanche</i>		Ship Condition: 8 SC	Rigging Condition: 9 RC	Command Value: 2.5 CV	
5th Rate, one-decker, 32 guns Capt. Faulknor	FRIGATE	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 CV 2 CV 1 CV	<input type="checkbox"/> on fire <input type="checkbox"/> grappled <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured
		½ CV ½ CV damaged			dismasted: ½ VP damaged: ½ VP sunken: 1½ VP captured: 2 VP
<i>Capt. Faulknor</i>		Admiral injured: 1 CV		0.5 VP	
Rank: 1		<input checked="" type="checkbox"/> injured <input type="checkbox"/> killed <input type="checkbox"/> struck <input type="checkbox"/> captured		injured: ½ VP killed: 1 VP captured: 1½ VP	
					

Nun bewegt Thomas „La Pique“ 4 Hex weiter.

Beide haben nun je einen halben Victory Point.

Und wir beenden das Beispiel nach der 4. Runde.

