

HEARTS OF OAK

Regole Base

1.0 INTRODUZIONE

Hearts of Oak è un semplice gioco introduttivo al gioco di simulazione, che pone i giocatori nei panni dei comandanti navali del periodo napoleonico. Ogni giocatore controlla una o più navi e le conduce alla vittoria o a baciarne il fondo del mare grazie alle sue capacità ed alla fortuna. Grazie al sistema Endless Plan ©, i giocatori hanno quale unico limite al campo di gioco il numero di esagoni che possiedono ma, potendo unire tra loro gli elementi di più confezioni ed acquistarne altri separatamente, sono in grado di riprodurre scontri di grandi dimensioni che coinvolgono più navi. Questo regolamento, presente in tutte le confezioni, contiene solo le regole base mentre dal sito della Camelot:

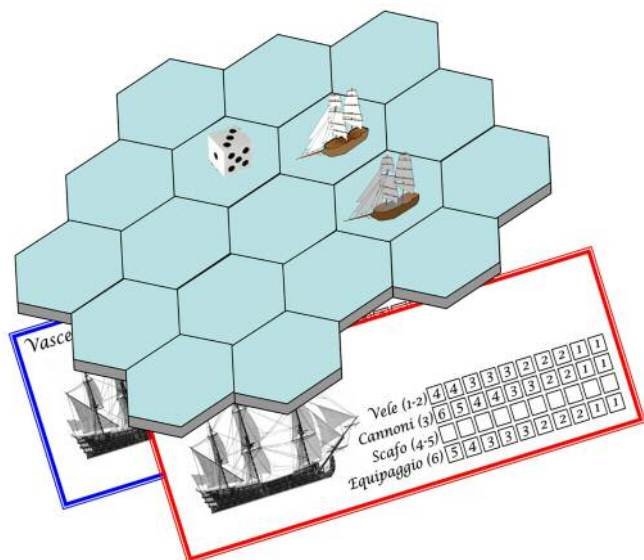
<http://camelotgames.it>

potrete scaricare gratuitamente il regolamento avanzato così da utilizzare in parte o in toto regole che vi permettono di rendere il gioco più reale ed avvincente.

1.1 Componenti del gioco

La confezione di HoO contiene:

- 16 esagoni di mare combinabili tra loro.
- Queste regole.
- 2 Vascelli da 74 cannoni.
- Un dado a sei facce da ora detto D6
- La scheda del Vascello base: la Regia



Contenuto della confezione con schede già fotocopiate e pronte per essere usate.

Nave Castiglione del Regno d'Italia.

1.2 La mappa di gioco: composta di volta in volta combinando tra loro gli esagoni presenti nella confezione, rappresenta il tratto di mare su cui le vostre navi si troveranno a combattere. Se a causa del suo movimento una nave raggiunge il bordo della mappa, togliete gli esagoni a lei più lontani ed aggiungeteli davanti ed intorno ad essa così che il suo movimento possa continuare. Nel caso giocate con più confezioni, difficilmente vi sarà bisogno di fare ciò.

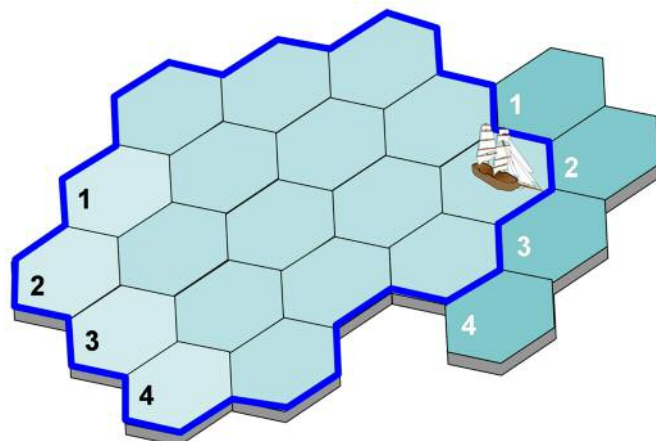
1.3 Le navi: nella confezione trovate due navi di linea da 74 cannoni che utilizzerete per giocare.

1.4 La scheda: riporta le caratteristiche della vostra nave espresse in punti movimento (PM), la sua potenza di fuoco (XD6), la resistenza dello scafo ed il valore dell'equipaggio disponibile per eseguire o difendersi dagli arrembaggi. Tutti i valori potranno ridursi a causa dei danni che subirete in combattimento. Schede di altre navi possono essere scaricate gratuitamente dal sito della Camelot:

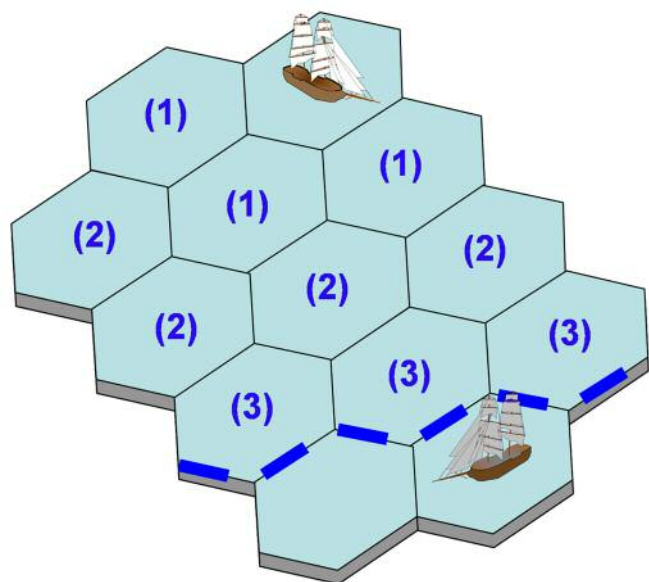
<http://camelotgames.it>

2.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collegate tra loro gli esagoni nella maniera che riterrete più opportuna, così da formare il braccio di mare ove combatterete. Ogni giocatore lancia 1D6 ed a partire da quello che ha ottenuto il punteggio minore, si pongono in



Per potersi muovere più comodamente, i giocatori spostano gli esagoni indicati in rosso nella posizione indicata in nero.



All'inizio del gioco debbono esservi almeno tre esagoni di distanza tra una nave e l'altra
gioco le navi (al massimo una per esagono) facendo attenzione che tra la vostra e quella nemica vi siano almeno 3 esagoni vuoti.

3.0 TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è diviso in due fasi che devono essere eseguite nel seguente ordine:

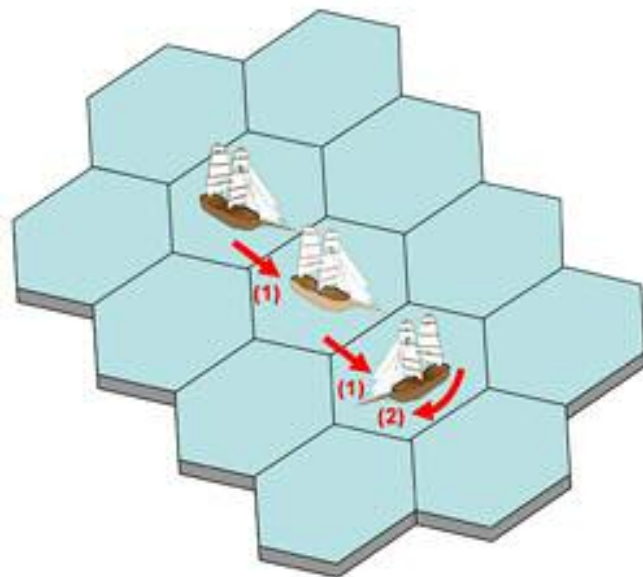
- Fase dell'iniziativa.
- Fase dei giocatori, composta da
 - Movimento.
 - Fuoco.
 - Arrembaggio.

3.1 Fase dell'iniziativa: entrambi i giocatori lanciano 1D6 e quello che ha ottenuto il punteggio maggiore gioca per primo. In caso di pareggio, stabilite con un nuovo lancio quale dei due moverà prima dell'altro.

3.2 Fase del giocatore (Movimento): il giocatore muove la sua nave pagando 1PM ogni volta che entra in un nuovo esagono o ruota la prua della sua nave di un lato di esagono. Nel corso dello stesso turno, le navi non possono ruotare di più di un lato per ogni esagono in cui entrano od iniziano il turno. Durante il suo movimento, ogni nave deve spendere tutti i PM di cui dispone.

3.3 Fase del giocatore (Fuoco): il giocatore sceglie una nave che si trovi entro il suo arco di tiro e lancia un numero di dadi pari al valore riportato sulla scheda della sua nave al netto dei dadi subiti. Per ogni esagono di distanza oltre il primo, ridurre di uno il numero di dadi disponibili.

3.3.1 Arco di tiro - L'arco di tiro della nave è rappresentato da tutti gli esagoni che si trova-

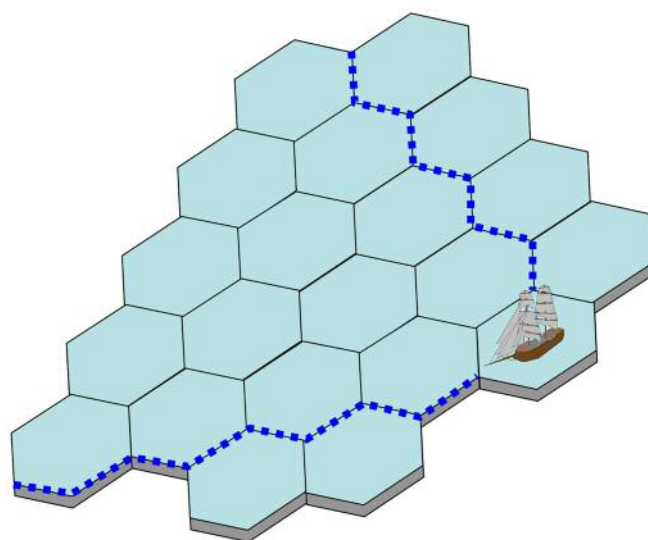


Il giocatore comanda una nave con velocità 3 e spende i suoi punti movimento (PM) entrando nell'esagono posto davanti alla nave due volte e virando nell'ultimo esagono entro la proiezione dei due lati di esagono verso i quali è rivolta la fiancata della nave.

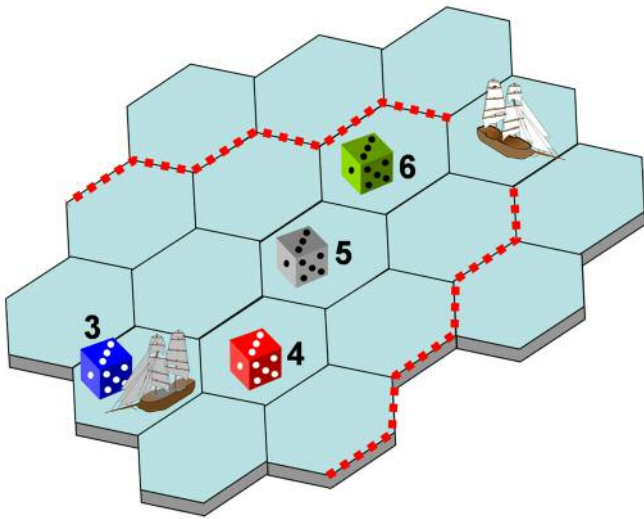
3.4 Danni: ogni 6 o doppio 5 ottenuto con il lancio dei dadi durante il fuoco, è un colpo a segno sulla nave nemica. Per verificarne l'effetto, lanciate 1D6 per ogni colpo a segno facendo riferimento alla scheda della nave nemica e cancellate una casella di vele per ogni 1-2 che avrete ottenuto, una di cannoni per ogni 3 che avrete ottenuto, una di scafo per ogni 4-5 che avrete ottenuto ed una di equipaggio per ogni 6.

3.4.1 Danni alle vele - Cancellate una casella di vele riducendo la velocità della nave man mano che i numeri scendono. Quando l'ultima casella di vele viene cancellata, la nave si arrende.

3.4.2 Danni ai cannoni - Man mano che le caselle di cannoni vengono cancellate, la



Esempio di arco di tiro di una nave



Per ogni esagono che separa la nave che fa fuoco dal suo bersaglio, il numero di D6 disponibili si riduce di 1. In questa illustrazione, una nave che abbia potenza 6 che faccia fuoco contro una a quattro esagoni di distanza, lancerà solo 3D6.

potenza di fuoco della nave si riduce e questo viene simulato con la riduzione del numero di D6 di cui essa dispone. Quando l'ultima casella di cannoni viene cancellata, la nave non può più fare fuoco

3.4.3 Danni allo scafo - Quando tutte le caselle di scafo sono state cancellate, la nave affonda e viene rimossa dal gioco.

3.4.4 Danni all'equipaggio - Simula le perdite che il vostro equipaggio subisce per effetto del fuoco nemico e la progressiva riduzione delle sue capacità di combattimento durante gli arrembaggi

3.5 Fase del giocatore (Arrembaggio): invece di muovere e fare fuoco, il giocatore può dichiarare l'arrembaggio contro una nave nemica adiacente. In questo caso, entrambi i giocatori lanciano 1D6 aggiungendo al punteggio ottenuto il valore del loro equipaggio al netto dei danni subiti. La differenza ottenuta



Il giocatore lancia 6D6 ed ottiene due colpi a segno: uno con il 6 ed uno grazie ai 2 cinque.

sono le caselle di equipaggio che lo sconfitto deve cancellare. Se viene cancellata anche l'ultima casella di equipaggio, la nave nemica viene catturata e rimossa dal gioco.

3.6 Resa: a partire dal momento in cui viene cancellata la prima casella gialla, il giocatore che controlla la nave deve lanciare 1D6 ogni volta che subisce uno o più danni e se non ottiene un valore superiore al numero di caselle gialle cancellate, la nave si arrende e viene rimossa dal gioco.

4.0 FINE DELLA BATTAGLIA

Lo scontro ha termine nel momento in cui il nemico si dà alla fuga e non è più raggiungibile, quando tutte le sue navi siano state affondate/costrette alla resa od una combinazione delle tre. Ogni giocatore ottiene un numero di punti vittoria pari al valore delle navi affondate ed al doppio del valore delle navi catturate o costrette alla resa. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore della battaglia.

Vascello



Il numero di PM della vostra nave

I D6 che lancerete sparando

Ciò che resta del vostro scafo

Vele (1-2)	4	4	3	3	2	2	2	1	1
Cannoni (3)	X	X	4	3	2	2	1	1	
Scafo (4-5)	X	X	X	X					
Equipaggio (6)	5	4	3	3	2	2	2	1	1

Il valore del vostro equipaggio

Esempio di registrazione dei danni subiti da una nave e loro significato

Vascello



Castiglione - 74 Cannoni (92 punti)

<i>Vele (1-2)</i>	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1
<i>Cannoni (3)</i>	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1
<i>Scafo (4-5)</i>										
<i>Equipaggio (6)</i>	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1

Ideazione

Giacomo Fedele

Sviluppo

Giacomo Fedele

Luigi De Finis

Grafica

Luigi De Finis

Playtesting

Davide Fedele

Fabrizio Quartieri

Luigi De Finis

Giacomo Fedele

Giovanni Martignoni

Pierpaolo Resmini