

HEARTS OF OAK

Regole Avanzate

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:

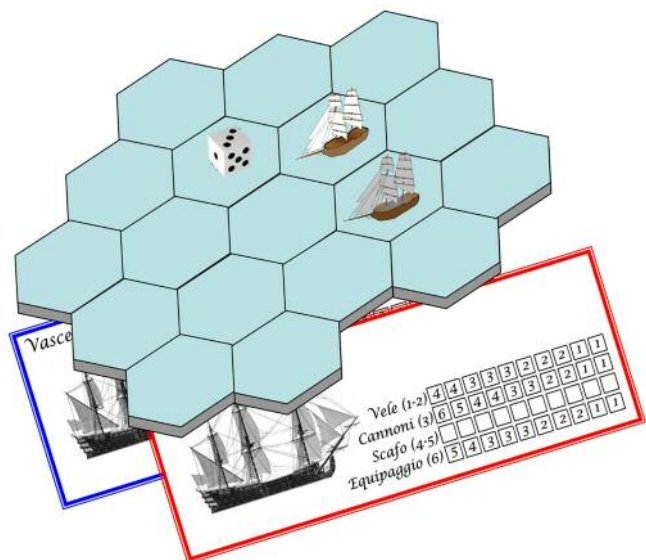
<http://camelotgames.it>

potrete scaricare gratuitamente questo regolamento avanzato, che viene periodicamente aggiornato in base alle sedute della "Commissione dei Capitani", così da utilizzare in parte o in toto regole che vi permettono di rendere il gioco più reale ed avvincente, nonché le schede delle navi che man mano si rendono disponibili.

1.1 Componenti del gioco

La confezione di HoO contiene:

- 16 esagoni di mare combinabili tra loro.



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

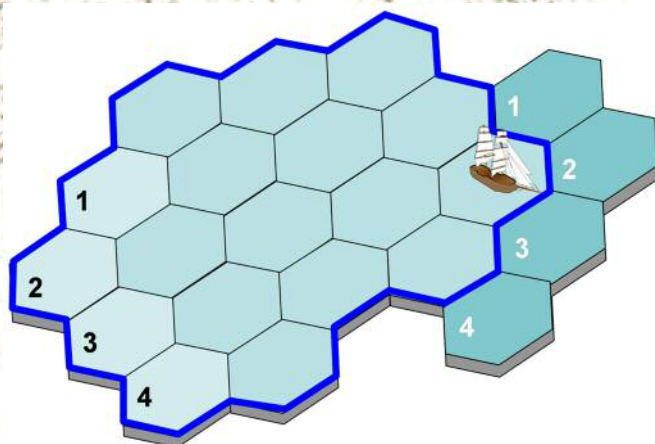
- Le regole base
- 2 Vascelli da 74 cannoni.
- Un dado a sei facce da ora detto D6
- La scheda del Vascello base: la Regia Nave Castiglione del Regno d'Italia (1804-1814).

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.

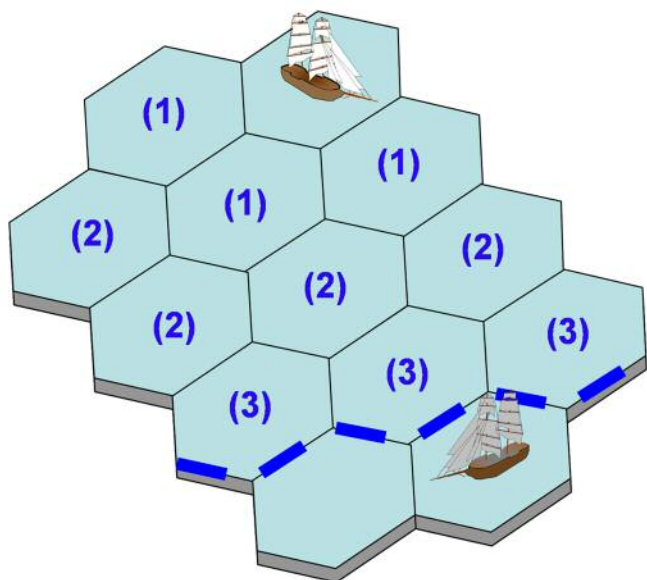
1.3 Le navi: nella confezione trovate due navi di linea da 74 cannoni che utilizzerete per giocare.

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>



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

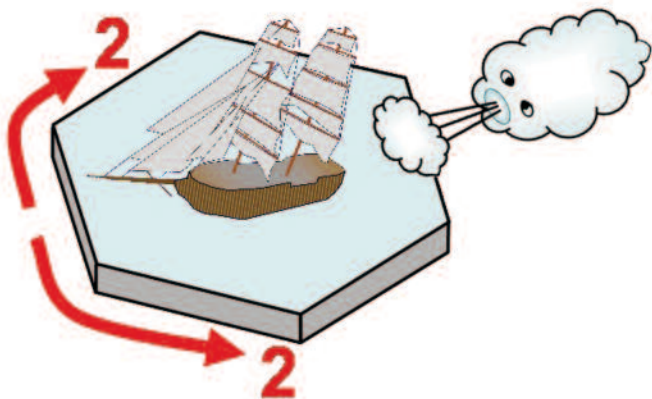


All'inizio del gioco debbono esservi almeno tre esagoni di distanza tra una nave e l'altra

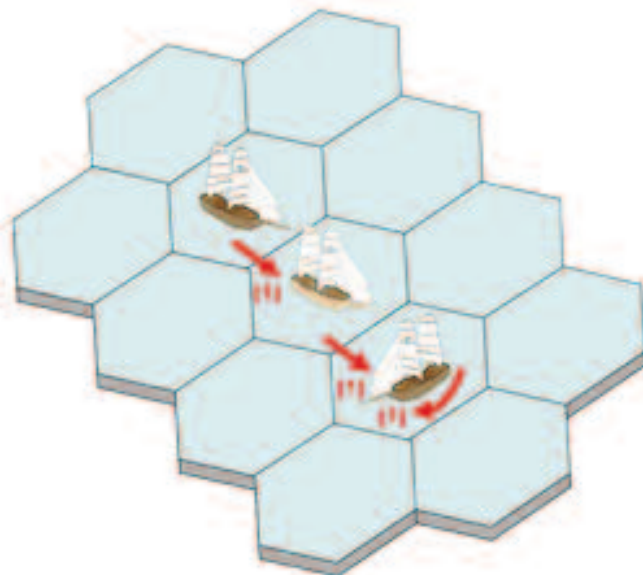
2.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

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 gioco le navi (al massimo una per esagono) facendo attenzione che tra la vostra e quella nemica vi siano almeno 3 esagoni vuoti.

2.1 Il vento: prima di mettere in mappa le navi, il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto decide da quale direzione (lato di esagono) spiri il vento e quello che ha ottenuto il punteggio più basso può spostare la direzione di un lato di esagono in senso orario od antiorario. Virare controvento (avvicinandosi al lato di esagono dal quale spira) costa 1PM in più quindi, navi che possiedono solo 1PM non possono più "risalire" il vento. Se la virata porta la prua della nave ad essere rivolta verso il lato di esagono dal quale proviene il vento, essa cessa immediatamente il proprio movimento e nel corso del turno successivo potrà soltanto restare immobile nell'esagono



Costo della virata dalla situazione di vento in poppa

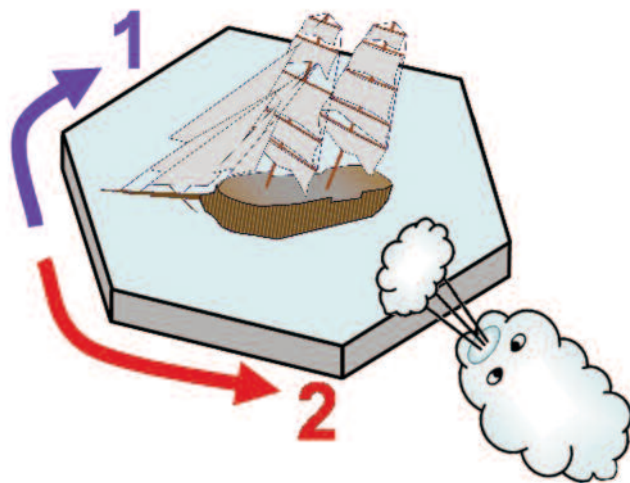


Il giocatore comanda una nave con velocità 3 e spende i suoi punti movimento (PM) entrando nell'esagono posto davanti alla nave due volte e virando nell'ultimo esagono, o virare di un lato di esagono per riprendere il vento.

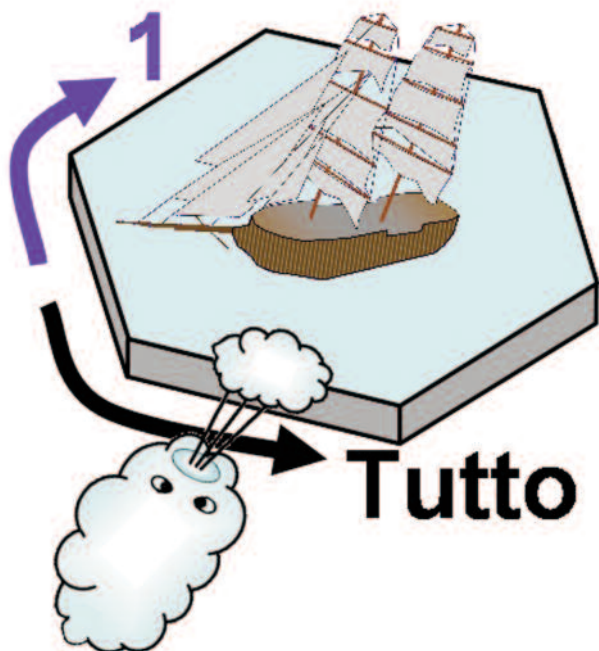
2.1.1 Navi disalberate - Le navi con velocità 0 sono disalberate e durante il loro turno devono virare di un lato di esagono risalendo il vento. Una volta messa la prua al vento, procederanno di un esagono a turno "controvento" ossia spostandosi nell'esagono immediatamente dietro la loro poppa.

2.1.2 Cambio del vento - Se nel corso del turno i giocatori effettuano un numero di spareggi sull'iniziativa pari alla metà delle navi coinvolte arrotondata per difetto (minimo due spareggi), il vento cambia direzione. Se lo spareggio che ha provocato il cambio ha prodotto un valore pari, il vento ruota di un lato di esagono in senso orario; in caso contrario la rotazione avviene in senso antiorario.

Esempio: se vi sono sino a 5 navi in gioco, il cambio di vento avviene al secondo contrasto



Costo della virata dalla situazione di vento al traverso



Costo della virata dalla situazione di vento di bolina
*mentre se ve ne sono 7 , il vento cambierà
 soltanto al terzo e così via.*

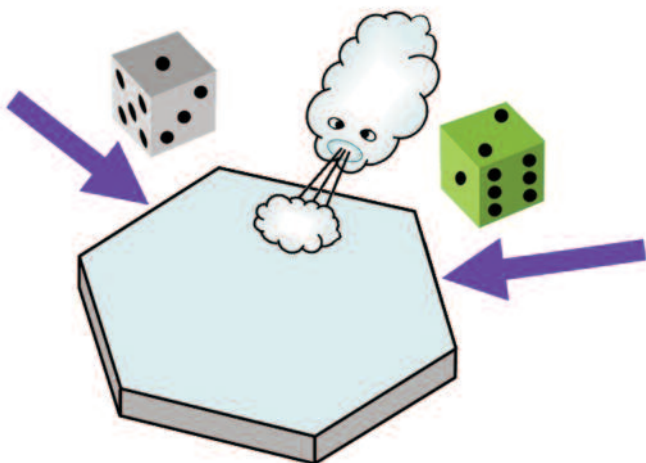
3.0 TURNO DI GIOCO

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

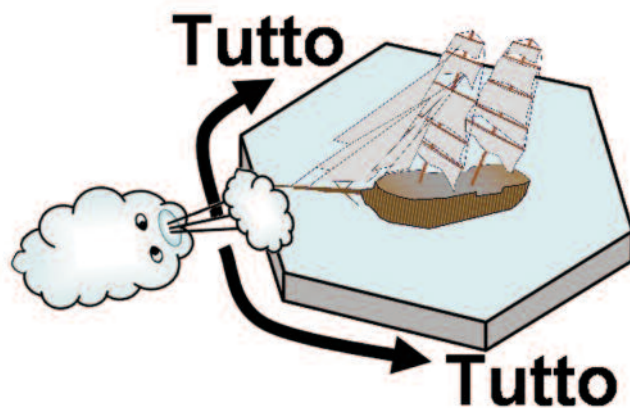
- Fase dell'iniziativa.
- Fase dei giocatori, composta da
 - Movimento.
 - Fuoco.
 - Arrembaggio.

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

3.1.1 più navi per giocatore - Se vi siano più navi in gioco sino ad un massimo di quattro,



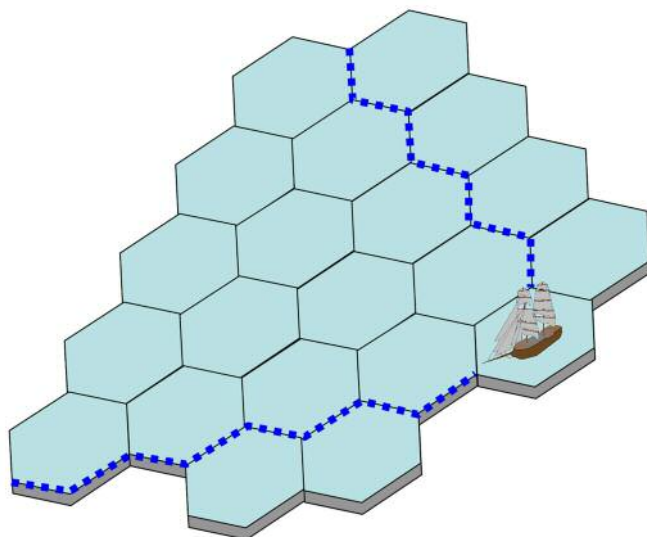
Cambio del vento dalla direzione iniziale a quella successiva in caso di lancio pari o dispari



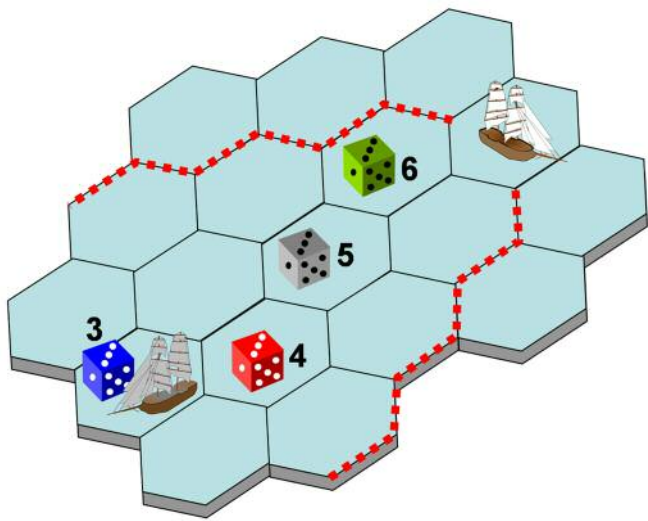
Costo della virata dalla situazione di vento di prua
 ricordarsi che la risoluzione degli spareggi
 deve sempre essere riferita al numero lanciato originariamente così da evitare che due giocatori che abbiano ottenuto entrambi 1 al primo lancio, passino a giocare come primo e secondo avendo ottenuto nello spareggio un 6 ed un 5.

Esempio: entrambi i giocatori dispongono di due navi e lanciando i D6 per l'iniziativa ottengono i seguenti risultati: A1=6, A2=5, B1= 5 e B2=3. Mentre A1 sarà certamente la prima nave a muovere e B2 la quarta, è necessario un nuovo lancio dadi per risolvere lo spareggio tra A2 e B1 così che si possa stabilire quale sarà la seconda nave a muovere e quale la terza.

Se i giocatori dispongono in totale di più di 4 navi, all'inizio di ogni turno ogni giocatore assegna alle sue navi un indicatore numerico da 1 al numero delle navi che controlla e l'iniziativa viene risolta come lancio a confronto tra le navi aventi lo stesso numero, come descritto nel regolamento base. Se un gioca-



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.

tore ha più navi dell'altro, quelle in più muoveranno per ultime secondo il numero ad esse assegnato.

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 fatta eccezione per le fregate che possono effettuare sino a due virare per esagono ma sempre nella stessa direzione ossia, non una verso sinistra ed una verso destra con l'unico scopo di spendere artificiosamente i PM disponibili. Durante il suo movimento, ogni nave deve spendere tutti i PM di cui dispone.

3.2.1 Cambi di velocità - Le navi non sono costrette a procedere sempre alla velocità massima ma possono variarla agendo sulla velatura. Per simulare questo, prima di effettuare i lanci per l'iniziativa, i giocatori possono aumentare la velocità della nave di 1PM (senza superare il valore massimo concesso alla loro nave) o diminuirlo di 1 o 2PM. Per indicare tali cambi, è sufficiente porre a fianco della nave in indicatore numerico coperto che riporti quanti PM la nave avrà a disposizione per il suo movimento.

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



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

distanza oltre il primo, ridurre di uno il numero di dadi disponibili. Non è permesso fare fuoco contro navi agganciate tra loro.

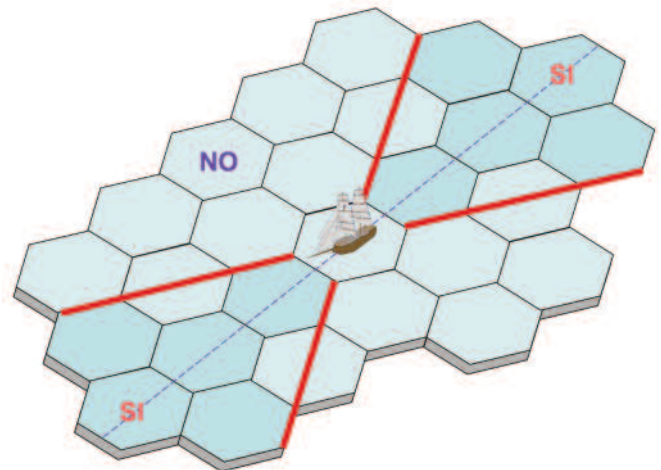
3.3.1 Arco di tiro - L'arco di tiro della nave è rappresentato da tutti gli esagoni che si trovano entro la proiezione dei due lati di esagono verso i quali è rivolta la fiancata della nave.

3.3.2 Fuoco di infilata - Se il fuoco giunge sul bersaglio dal lato di esagono di prua o di poppa, viene detto di infilata ed il giocatore che lo effettua riceve un bonus pari ai D6 disponibili se l'infilata è di poppa od alla metà di essi, arrotondati per eccesso, se l'infilata è prodiera.

3.3.3 Doppio fuoco - Se il giocatore ha bersagli su entrambi i lati della nave, può suddividere i D6 dei cannoni disponibili tra i due archi di tiro applicando ad essi gli eventuali modificatori previsti per il tiro di infilata.

***Esempio:** una nave che disponga di 5D6 di cannoni può utilizzarne 3 contro un bersaglio posto nell'arco di tiro sinistro e 2 contro quello che si trovi nell'arco di tiro destro.*

3.3.4 Tiro mirato - Il tiro mirato simula i diversi munizionalenti impiegati dalle marinere del periodo. Se il giocatore decide di rinunciare



Esagoni dai quali è permesso il fuoco di infilata

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

Il valore del vostro equipaggio

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

alla metà dei D6 disponibili, arrotondati per difetto (se ha 3D6 ne perde 2), può dichiarare contro quale parte della nave stia facendo fuoco. In questo caso, tutti i colpi a segno vanno automaticamente a colpire la parte indicata. Se il giocatore effettua il tiro mirato in situazione di infilata, prima si applica il bonus per l'infilata e poi il dimezzamento per il tiro mirato.

- Il tiro mirato contro gli equipaggi è permesso solo a contatto.
- Il tiro mirato contro i cannoni è permesso sino a due esagoni di distanza.
- Il tiro mirato contro lo scafo è permesso sino a tre esagoni di distanza.
- Il tiro mirato contro le vele è permesso a più di tre esagoni di distanza.

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 è disalberata e viene mossa come descritto al paragrafo 2.1.1.

3.4.2 Danni ai cannoni - Man mano che le caselle di cannoni vengono cancellate, la 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 arresti. Quando l'ultima casella di equipaggio viene cancellata, la nave si arrende.

3.4.4 Colpi critici - Se nel lancio per colpire si realizzano due o più colpi a segno nella stessa area della nave, vi è la possibilità di aver colpito un punto od un personaggio il cui ruolo è fondamentale ai fini di un corretto funzionamento della nave. Per simulare questo, lanciate 1D6 aggiungendo al punteggio ottenuto 1 per ogni colpo a segno su quella parte di nave oltre i due iniziali; se avrete ottenuto 6 o più, avrete realizzato un colpo critico.

• Vele - Le cannoneate hanno abbattuto un albero. La nave perde un ulteriore D3 (lanciate 1D6 dimezzando il punteggio ottenuto ed arrotondando per eccesso le eventuali frazioni) di vele.

• Cannoni - Lanciate 1D6 e se il punteggio è superiore alle caselle di scafo rimaste, avrete provocato un'esplosione che distruggerà la nave infliggendo 1D6 danni a ciascuna nave che le sia adiacente.

• Scafo - Falla nello scafo. Il giocatore che controlla la nave deve lanciare 1D6 a turno ed ottenere 6 per turarla. In caso di fallimento, la nave subisce un ulteriore danno allo scafo. Aggiungete al lancio 1 se la nave prosegue dritta ed 1 se non fa fuoco né arretra.

• Equipaggio - Il giocatore che controlla la nave lancia 1D6 confrontandolo con il valore dell'equipaggio in quel momento; se il punteggio ottenuto è superiore a quello dell'equipaggio

Vascello



Castiglione - 74 Cannoni (92 punti)

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

gio, il timoniere è morto ed il turno successivo la nave non potrà eseguire virate.

Esempio: il giocatore fa fuoco in infilata poppiera utilizzando 12 dadi e mette a segno 5 colpi di cui 3 vanno alle vele. Verificando la possibilità di danno critico, il giocatore lancia 1D6 ottenendo 5 che diviene 6 per il terzo colpo a segno. Il risultato è un danno critico alle vele ossia, la perdita di un albero con la conseguente ulteriore riduzione della velatura di 1/2D6.

3.5 Fase del giocatore (Arrebbaggio):

invece di muovere e fare fuoco, il giocatore può dichiarare l'arrebbaggio contro una nave nemica adiacente. Se il tentativo di aggancio riesce, entrambi i giocatori lanciano un numero di D6 pari al valore del loro equipaggio eliminando cancellando una casella dell'equipaggio avversario per ogni 6 o doppio 5 ottenuto. Se viene cancellata anche l'ultima casella di equipaggio, la nave nemica si arrende.

Durante il suo turno, la nave arrebbata può scegliere tra:

- Sganciarsi dall'avversario.
- Agganciarsi all'avversario ed abbordare a sua volta.
- Fare fuoco.

In questo ultimo caso non è ammesso il tiro mirato ed i copi a segno vengono assegnati a cannoni (1/2), scafo (3/4) od equipaggio (5/6). Se il giocatore decide di fare fuoco, subirà un modificatore di -2 al successivo lancio di abbordaggio da parte della nave a cui è agganciato. Se il fuoco provoca l'affondamento della nave cui la propria è agganciata, il giocatore subisce automaticamente un danno allo scafo.

3.5.1 Aggancio delle navi - Entrambi i gioca-

tori lanciano 1D6. Se il giocatore che subisce il tentativo di aggancio non ottiene un punteggio superiore a quello del giocatore che tenta l'aggancio, le navi rimangono agganciate e si procede con l'arrebbaggio.

3.5.2 Sgancio delle navi - Entrambi i giocatori lanciano 1D6. Se il giocatore che subisce il tentativo di sgancio non ottiene un punteggio superiore a quello del giocatore che tenta l'aggancio, le navi sono libere ed il giocatore che ha tentato lo sgancio può muovere e fare fuoco.

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 subisca uno o più danni a quella o ad altre parti della nave. Se non ottiene un valore superiore al numero di caselle gialle cancellate, la nave si arrende e viene rimossa dal gioco.

3.6.1 Cattura - Le navi che si arrendono restano in gioco creando ostacolo al tiro ed alla navigazione sin a quando una nave nemica son venga a contatto con esse. In questo caso, il giocatore può decidere di affondarle o di catturarle. La cattura richiede la cancellazione di una casella di equipaggio da parte della nave che esegue questa operazione. Nel primo caso la nave viene immediatamente rimossa dal gioco mentre nel secondo potrà muovere regolarmente senza sparare né effettuare arrebbaggi. Nel momento in cui si trova fuori dal raggio di tiro dei cannoni nemici, viene rimossa dal gioco.

3.5.3 Adeguamento delle velocità - In caso di arrebbaggio, la velocità della nave che tenta l'aggancio passa automaticamente a zero e lo stesso avviene alla nave che lo subisce nel caso l'aggancio riesca. Una volta libere, le navi ripartono con velocità 1

4.0 OSTACOLI ALLA NAVIGAZIONE

I principali ostacoli alla navigazione, oltre alla costa stessa, sono le secche che si dividono in barre di sabbia e scogliere.

4.1 Barre di sabbia: le barre di sabbia sono di profondità variabile e, se colpite, arrestano immediatamente il movimento della nave, procurandole 1D6 di danno alle alberature (vele), e lasciandole incagliate nell'esagono.

4.1.1 Navi interessate - Mentre le Fregate evitano automaticamente le barre di sabbia e possono continuare il loro movimento, le Ammiraglie ne vengono sempre bloccate, i Vascelli debbono lanciare 1D6 restando bloccate in caso di lancio pari. Se avranno successo si comporteranno come le Fregate altrimenti come le Ammiraglie.

4.1.2 Navi incagliate - Le navi incagliate non possono muovere né ruotare ma, all'inizio della loro fase, lanciano 1D6 aggiungendo al punteggio ottenuto il valore delle loro vele. Se ottengono più di 5 sono libere e riprendono a muovere con velocità 1.

4.2 Scogliere: le scogliere non provocano alcun arresto nel movimento della nave ma le infliggono 1D6 danni allo scafo. Se tale danno provoca l'affondamento della nave, essa rimane nell'esagono di scogliera precludendo il passaggio a qualsiasi altra imbarcazione.

4.1.1 Navi interessate - Mentre i Vascelli e le Ammiraglie subiscono sempre i danni causati dalle scogliere, le Fregate debbono lanciare 1D6 evitando i danni in caso di lancio pari.

5.0 FINE DELLA BATTAGLIA

Lo scontro ha termine nel momento in cui il nemico si dà alla fuga e non è più raggiungibile o quando tutte le sue navi siano state affondate, si siano arrese od una combinazione delle tre. Ogni giocatore ottiene un numero di punti vittoria pari al valore delle navi affondate o al doppio se catturate più la somma dei valori delle caselle cancellate per fuoco od abbordaggio (le caselle di scafo hanno valore 1). Il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto è il vincitore della battaglia.

Regolamento aggiornato al
10/06/11

Ideazione

Giacomo Fedele

Sviluppo

Giacomo Fedele

Luigi De Finis

Grafica

Luigi De Finis

Playtester individuali

Davide Fedele

Fabrizio Quartieri

Francesca D'Alfonso

Giacomo Fedele

Giovanni Martignoni

Luigi De Finis

Pierpaolo Resmini

Playtester Associazioni

Game's Rebels (Castel Rozzone - BG)

Il Giglio e il Leone (Bassano - VI)