

Organisation du tour de jeu

Première phase de mouvements navals

1. AFFECTATION. Chaque joueur affecte à une tâche les personnages présents sur ses bateaux.
2. VITESSE. Chaque joueur indique en secret la vitesse de chacun de ses bateaux pour la phase en cours. Un indicateur de vitesse est posé, face cachée, à côté de chaque bateau.
3. DEPLACEMENT DES BATEAUX & LANCERS DE GRAPPINS. Les indicateurs de vitesse sont retournés. Chaque joueur déplace ses bateaux case par case, conformément à la vitesse indiquée. L'initiative revient toujours au bateau qui va le plus vite. A la fin de chaque case de déplacement en mer, on résoud les collisions éventuelles, les lancers de grappins et les tentatives pour les couper.
4. RAPPROCHEMENT DE BATEAUX. Une fois les déplacements terminés, les joueurs peuvent tenter de rapprocher les bateaux retenus par des grappins.
5. NOTATION DES POINTS DE DEGATS Chaque joueur fait la somme des points de dégâts encaissés par ses bateaux au cours de la phase qui vient d'avoir lieu.

Phase du joueur A

1. TIR OFFENSIF

Tous les personnages du camp A possédant une arme de jet peuvent tirer, à l'exception de ceux qui sont en contact avec un personnage ennemi.

2. ANNONCE DE CHARGES ET CONTRE-CHARGES DE CAVALERIE

Le joueur A annonce une par une les charges qu'il compte effectuer avec ses cavaliers.

Le joueur B a, dans certains cas, la possibilité d'annoncer des contre-charges (voir § 1.56 charges et contre-charges de cavalerie).

3. MOUVEMENT ET TIR DEFENSIF

Tous les personnages du camp A qui n'ont pas tiré à la séquence 1 peuvent bouger normalement. Les autres doivent respecter les conditions propres à chaque type d'arme (voir § 1.31 Tir et mouvement).

Au cours des déplacements des personnages du camp A, le joueur B peut effectuer des tirs défensifs avec des personnages qui ne sont pas en contact avec l'ennemi.

Ces personnages devront avoir respecté les conditions particulières au tir défensif. (voir § 1.31 Tir et mouvement, et § 1.33 Tir défensif).

4. COMBAT

Tous les personnages du camp A en contact avec des personnages ennemis peuvent attaquer, à l'exception de ceux qui ont tiré à la séquence 1.

5. PERSONNAGES ASSOMMES

Tous les personnages des camps A et B qui ont été assommés lors du tour de jeu précédent sont remis sur pieds (on retourne les pions concernés).

Deuxième phase de mouvements navals

Elle se déroule exactement comme la première.

Phase du joueur B

La phase du joueur B se déroule exactement sur le même modèle que celui du joueur A, mais cette fois-ci c'est le camp B qui a l'initiative et qui joue à la place du camp A.

Le joueur A peut répondre par des contre-charges et des tirs défensifs aux séquences 2 et 3.

Quand la séquence 5 est terminée, un nouveau tour de jeu commence et le joueur A reprend à la séquence 1.