

## A or B: BROAD REACHING

**1** **バック・セイル:**  
艦を今いる場所に留め、向きも変更しない。2回連続で選択できない。

**1** **ウェア:**  
Cに向けて回頭する。

**2** **ウェア:**  
AからDに、またはBからEに向けて回頭する。

**2** **辺方向へ前進:**  
辺を越えて隣接スクエアへ前進する。

**3** **点方向へ前進:**  
点を越えて隣接スクエアへ前進する。

## C: RUNNING

**1** **バック・セイル:**  
艦を今いる場所に留め、向きも変更しない。2回連続で選択できない。

**2** **辺方向へ前進:**  
辺を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでAまたはBに向けて回頭できる。

**3** **点方向へ前進:**  
点を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでAまたはBに向けて回頭できる。

## D or E: BEAM REACHING

**1** **バック・セイル:**  
艦を今いる場所に留め、向きも変更しない。2回連続で選択できない。

**1** **ウェア:**  
DからFに、またはEからGに向けて回頭する。

**2** **辺方向へ前進:**  
辺を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでDからA、またはEからBに向けて回頭できる。

**3** **点方向へ前進:**  
点を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでDからA、またはEからBに向けて回頭できる。

## F or G: BEATING

**1** **バック・セイル:**  
艦を今いる場所に留め、向きも変更しない。2回連続で選択できない。

**2** **辺方向へ前進:**  
辺を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでFからD、またはGからEに向けて回頭できる。

**3** **点方向へ前進:**  
点を越えて隣接スクエアへ前進する。その後、フリーでFからD、またはGからEに向けて回頭できる。

**3** **タック:**  
風を切ってビーティングからビーティングの方向へ回頭する。

## H: IN IRONS

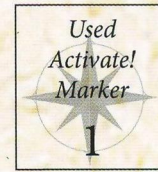
**1** **スターンウェイ:**  
艦を1スクエア後進させてFまたはGに向けて回頭する。第12インパルスでのみ実行できる。

## STRAINING

このターン中に完了しない操艦方法を選んだ時は必ずストレーニングを選択しなければならない(任意で選択することも可能)。

**1** **1インパルス足りない場合:**  
ボーナス移動のダイス目+1。失敗するとリギングに1損害。

**2** **2インパルス足りない場合:**  
ボーナス移動のダイス目+2。失敗するとリギングに2損害。



## タッキングの方法:

1. 艦首をHに向ける。
2. ダイスを1個振り、以下の修整を適用する。
  - クルーの質
  - -1: 敵艦との距離が6 MP以内

結果が【5】以上なら艦首をFからGへ、またはGからFへ向ける。

【4】以下なら艦首はHを向いたまま(イン・アイアンズ)。

## CONTROL PANEL

- 風上と艦の向きを調べ、使用するパネルを選択する。
- パネル内の使用できる操艦方法を選び、ブロックを用いて密かにプロットする(敵プレイヤーから秘匿すること)。
- 操艦を実行するのに必要な活動マーカーがたまったら選択したブロックを公開し、操艦を実行しなければならない。
- 操艦が完了したら、直ちに次の操艦方法を選択する(例外:第12インパルスなら次のターン開始時に操艦方法を選択)。
- 操艦がこのターン中に完了しない時はストレーニングを選択しなければならない。