Jest to relacja z drugiej naszej rozgrywki w *Sea of Glory*. Michał (Yautay) ponownie zagrał stroną francusko-hiszpańską, ja zaś ponownie stanąłem na czele floty angielskiej. Graliśmy teraz także poprawniej, gdyż kilka błędów wyłapaliśmy podczas ostatniej rozgrywki i po niej samej. Tym razem moim celem było zrewanżowanie się za ostatnią przegraną. Kilka notatek poczyniłem podczas rozgrywki – chodzi tu o bitwy. Reszta jest spisywana z pamięci, więc niekoniecznie wszystko będzie się ze sobą zgadzać.

Strony konfliktu: Brytyjczycy – Leyas, Francuzi i Hiszpanie – Yautay.

Początkowe rozstawienie to blokada portów francuskich przez flotę brytyjską. Przez całą grę pilnujące floty napoleońskiej eskadry starały się trzymać na tzw. „loose blockade", co miało sprawić, że nie będzie zbyt dużych uszkodzeń z powodu złej pogody w porównaniu z „dokładniejszą" blokadą (tzw. „inshore"). Dawało to również zabezpieczenie przed liczeniem masztów w portach ze strony francusko-hiszpańskiej. Od samego początku starałem się nie dopuścić do wypłynięcia na morze żadnej eskadry. Również w związku z obecnością na Morzu Śródziemnym tylko jednej fregaty i słabych tam sił od początku starałem się wzmocnić ten rejon działań. W pamięci miałem jeszcze dość szybką inwazję na Aleksandrię z poprzedniej rozgrywki, a także udane napoleońskie rajdy na Maltę i Neapol. Od razu zwinąłem także flotę chroniącą Irlandię, aby uniknąć uszkodzeń z powodu złej pogody i wykorzystać lepiej tę eskadrę w innych strefach działań. Flota francuska i hiszpańska czekała na nadarzającą się okazję do opuszczenia swoich portów.

Do pierwszego starcia doszło u południowych wybrzeży Francji. Villeneuve napotkał na swojej drodze samego Nelsona, którego zresztą strasznie się bał. W pierwszej z czterech rund siła ognia była na korzyść Brytyjczyków: 87 do 64 – przewaga brytyjska była przez całą bitwę. Kolejna runda to już 82 do 55. W trzeciej rundzie przewaga była już niemal dwukrotna: 67 do 34. W ostatniej rundzie (59 do 14) Francuzi nie uszkodzili już żadnego statku. Stronie brytyjskiej pozostały trzy nienaruszone okręty, natomiast u Francuzów wszystkie prócz jednego stały się pływającymi wrakami, trzy okręty zatonęły od razu. Długość bitwy przyczyniła się do tego, że szansa na wyeliminowanie Nelsona była dość duża – co też się stało. Utrata Nelsona (najlepsze współczynniki w grze: 5-5) już na samym początku gry mogła rzutować na dalszą część rozgrywki. Mimo zwycięstwa Brytyjczycy stracili najlepszego dowódcę w rozpoczynającej się dopiero co rozgrywce.

Kolejne wyjście w morze to wypad Missiessy'a (liczba okrętów 1-5), jak się okazało później z wypłynął z misją do Nowego Świata. Próbę przechwytu wykorzystała eskadra brytyjska kilkunastu okrętów (11-15) dowodzona przez Collingwood'a. Szczęśliwym trafem udało się jednak uciec Francuzom przed bitwą. Kolejną próbę zlikwidowania tej francuskiej eskadry podjęła grupka kliku okrętów już w Nowym Świecie, a dokładniej w Trynidadzie. Jednak brak dobrego dowódcy spowodował, że Missiessy uciekł i dokonał rajdu. Potem jeszcze dwukrotnie udało się Anglikom przechwycić Francuza, jednak ten ponownie uciekał bez szwanku.

Tymczasem na Morzu Śródziemnym doszło do bitwy bez udziału znanych dowódców. Siły były dość wyrównane (42 do 45 w sile ognia), a sama bitwa zakończyła się po pierwszej rundzie remisem. Również straty obu stron były niewielkie. Brytyjczycy do tej pory dobrze pilnowali basenu Morza Śródziemnego. Jednak już wkrótce miała im się powinąć noga, a może kotwica?

Silna eskadra (21-30 okrętów) pod dowództwem Ganteaume wypłynęła w celu zajęcia dla Napoleona Aleksandrii. W pogoni za nią ruszył Collingwood o porównywalnej liczbie okrętów (21-30). Przechwyt udał się dopiero w samej Aleksandrii. Jednak Ganteaume uciekł z pola bitwy i dokonał inwazji. Brytyjczycy w związku z tym musieli odesłać aż 7 okrętów na Ocean Indyjski. Eskadra brytyjska mogła już tylko pozostać w Egipcie na czatach, gdyby Ganteaume zdecydował się wypłynąć w drodze powrotnej lub też w celu ataku na Maltę czy Neapol.

Na pozostałym obszarze działań niewiele się działo. Brytyjczycy cały czas starali się wprowadzać do linii coraz więcej okrętów. Odpuścili tym samym nieco przyszykowanie chociaż jednej ekspedycji, co poskutkowało tym, że nie zdążyli na czas opanować buntu na Jamajce – Napoleon otrzymał za darmo drugi obszar „raided" na swoje konto w tym rejonie. Wkrótce także w samym Nowym Świecie udało się sojusznikom dokonać trzeciego udanego rajdu na Antiguę. Tym samym dla strony francusko-hiszpańskiej pozostało już tylko jedynie wysłać transport hiszpańskiego złota do Europy, a Brytyjczykom postarać się do tego nie dopuścić.

Wspomniany wcześniej Ganteaume wkrótce także wyruszył z Aleksandrii w nowym celu. Wywiad brytyjski (po sprawdzeniu czterech możliwych desygnacji napoleońskich z wydarzenia) spodziewał się, że jego wyprawa będzie kierowała się do Neapolu. Collingwood starał się dogonić rwącego naprzód przeciwnika, a naprzeciw mu z Malty wypłynął Cornwallis. Ganteaume został dopadnięty dopiero w samym Neapolu. Jednak przechwytu dokonała mniejsza eskadra Cornwallis'a (11-15 okrętów). Starcie trwało 3 rundy. Spora przewaga po stronie sojuszników (145 do 95 w sile ognia) została niewykorzystana przez kiepskie rzuty. W pierwszej rundzie mimo mniejszej liczby kostek to właśnie Brytyjczycy zadali większe straty (37 do 21 punktów strat). W drugiej rundzie siła ognia to 124 do 79 na korzyść Ganteaume. W trzeciej rundzie z kolei (103 do 63 w sile ognia). Duże straty zadali „słabsi" Brytyjczycy (34 punkty strat), sojusznicy zaledwie 14 punktów. Bitwa zakończyła się remisem. Z powodu dużych uszkodzeń eskadra Ganteaume zdecydowała się opuścić Neapol bez próby ataku. Lekko spóźniony Collingwood stanął im jednak na przeszkodzie. Udany przechwyt spowodował przygotowanie do kolejnej bitwy. Jednak siły brytyjskie były teraz znaczące (21-30 okrętów), a silnie uszkodzona eskadra francusko-hiszpańska była łakomym kąskiem na straconej pozycji. Jednak umiejętności dowódcze Ganteaume sprawiły, że udało się sojusznikom uniknąć walki.

Silnie uszkodzone okręty pod dowództwem Cornwallis'a udały się do portu na Madalenach. Wkrótce los ponownie uśmiechnął się do Collingwooda, który przechwycił okręty Guantanamo zanim wyruszyły z Neapolu. Tym razem doszło do bitwy. Siła ognia uszkodzonej eskadry sprzymierzonych wynosiła zaledwie 66, przy sile ognia wynoszącej 191 dla Collingwood'a. W pierwszej rundzie sojusznicy zadali tylko 20 punktów strat, przy maksymalnych 75 punktach zadanych przez Brytyjczyków. W drugiej rundzie przewaga po stronie brytyjskiej była już ogromna (176 do 22). Brytyjczycy zadali 70 punktów strat, a sami otrzymali zaledwie 2 punkty strat. Bitwa zakończyła się zdecydowaną wygraną Brytyjczyków. W wyniku bitwy 10 okrętów zatonęło, a 9 zostało wziętych jako pryz. Pod względem łącznej siły ognia była to największa

bitwa naszej rozgrywki (257 punktów), nie dorównaliśmy więc bitwie z naszej pierwszej rozgrywki pomiędzy Nelsonem a Villeneuvem (łączna siła ognia 410 punktów). Po tej bitwie pozostałe pływające wraki Ganteaume uciekły z Neapolu. Próby przechwytu chciała jeszcze dokonać mocno zniszczona eskadra Cornwallisa (z wrakami i tak by wygrała) – jednak Ganteaume bezpiecznie dotarł do portu.

Gdzieś mniej więcej w tym momencie pozostała do końca gry około 1/3 etapów. Tę część gry rozegraliśmy bardzo szybko. Spowodowane było to głównie przez zdziesiątkowaną flotę francusko-hiszpańską, która utraciła możliwość inicjatywy. Również w pewnym stopniu flota brytyjska (okręty Cornwallis'a i Collingwood'a) została wysłana na naprawy do macierzystych portów w Portsmouth i Plymouth. Rozgrywka nabrała tempa na kilka etapów przed końcem partii. Napoleon po porażce pod Neapolem podjął jeszcze dwie akcje. Pierwszą było wysłanie hiszpańskiego złota do Europy. Wzmocniona liczebnie po zwycięstwie pod Neapolem flota brytyjska w Nowym Świecie nie zdołała jednak przechwycić hiszpańskich okrętów, które wkrótce dotarły do wybrzeży Hiszpanii i tym samym wypełniły misję.

Ostatnią akcją w grze była walka o wybrzeża Irlandii. Napoleon wysłał ekspedycję w celu dokonania rajdu na tym obszarze, który mógł przynieść punkty, które mogłyby zadecydować o zwycięstwie w grze (wiedziałem, że nietknięte wybrzeża Irlandii są warte dla mnie 10 VP). Stacjonująca w Wielkiej Brytanii większa część floty brytyjskiej została podzielona na kilka eskadr. Przechwytu dokonała eskadra niedowodzona przez żadnego dobrego dowódcę, w sile 11-15 okrętów. Eskadra sojusznicza (11-15 okrętów) była natomiast dowodzona przez Hiszpana – Gravinę. Bitwa trwała 3 rundy, a początkowa siła ognia wynosiła 84 do 40 na korzyść Brytyjczyków. W pierwszej rundzie straty były wyrównane, 10 do 12 punktów strat. Kolejne dwie rundy walk były również wyrównane, a przyjęte taktyki bitewne spowodowały, że trzeba było dzielić siłę ognia – przez co straty były dwukrotnie mniejsze. Było to oczywiście z korzyścią dla floty sprzymierzonych. Bitwa mimo większych strat po stronie admirała Graviny zakończyła się remisem. Jednak sprzymierzeni nie odpuścili celu jaki sobie obrali i dokonali udanego rajdu w ostatnim etapie gry!

Do ostatniej potyczki mogło jeszcze dojść w Nowym Świecie, gdzie eskadra brytyjska (6-10 okrętów) przechwyciła eskadrę sojuszników (16-20 okrętów). Jednak po przechwycie sprzymierzonym udało się uciec z pola bitwy. Nie brali tutaj udziału żadni dobrzy dowódcy.

Czas na końcową punktację:
Francuzi i Hiszpanie (Yautay) uzyskali: 7 VP z „Pitt'ów", 26 VP z „Napoleonów" i innych misji oraz 8 VP za zatopione brytyjskie okręty – w sumie: 41 VP.
Brytyjczycy (Leyas) uzyskali: 5 VP z „Pitt'ów", 14 VP za zatopione okręty, oraz 25 VP z pryzów – w sumie: 44 VP.

Podsumowanie. Wygrana Brytyjczyków różnicą zaledwie 3 punktów świadczy o bardzo zaciętej rozgrywce. Takie też są moje odczucia co do tej partii. W końcówce wiedziałem, że moja flota zdecydowanie króluje, ale nie byłem pewien ile VP udało się Michałowi zdobyć na misjach. Fakt, że gdyby nie udało się sprzymierzonym w ostatnim etapie dokonać rajdu na Irlandię to otrzymałbym 10 VP i wtedy przewaga byłaby zdecydowanie większa. Porównując do naszej poprzedniej rozgrywki to udało się nam rozegrać grę zdecydowanie szybciej i według

naszych trafnych przypuszczeń przed rozpoczęciem partii wyniosła ona ok. 10 godzin. W rozgrywce tym razem nie wzięła udziału flota północna, także nie było wielu wydarzeń, które zaistniały w poprzedniej partii (np. misja w Algierze, ekspedycja do Kanady, ekspedycja na Corfu, także dopiero pod koniec gry zachorował Collingwood zastąpiony przez Gardnera), najczęstsze wydarzenie jakie losowaliśmy (co było po pewnym czasie bardzo irytujące) to szpiegowanie dla jednej ze stron, zależne także od wyniku kości.

Autor: *Leyas*

Opublikowano 05.08.2011 r.