SAILS of GLORY

NAPOLEONIC WARS

DEVIR

ARES

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN . . . 3

COMPONENTES . . . 4

REGLAS BÁSICAS . . . 6
Número de jugadores y barcos . . . 6
PREPARACIÓN . . . 7
TURNO DE JUEGO . . . 9
PLANIFICACIÓN . . . 9
El barco y el viento . . . 9
Planificación del movimiento . . . 10
MOVIMIENTO . . . 10
Movimiento con una carta normal . . . 10
Movimiento con una carta con borde rojo . . . 11
Abandono del área de juego . . . 12
Superposición durante el movimiento . . . 12
COMBATE . . . 14
Fuego de artillería . . . 14
Fuego de fusilería . . . 17
Daños . . . 18
Rendición de un barco . . . 18
RECARGA . . . 20
VICTORIA . . . 20

ESCENARIO BÁSICO: ENEMIGO A LA VISTA . . . 21

REGLAS ESTÁNDAR . . . 22
PREPARACIÓN . . . 22
TURNO DE JUEGO . . . 22
PLANIFICACIÓN . . . 22
Tiempo de reacción . . . 22
Virada . . . 24
MOVIMIENTO . . . 24
Colisión entre barcos del mismo bando . . . 25
COMBATE . . . 25
Fuego de enfilada . . . 25
Disparos con munición especial . . . 26
RECARGA . . . 27

REGLAS AVANZADAS . . . 28
PREPARACIÓN . . . 28
TURNO DE JUEGO . . . 28
PLANIFICACIÓN . . . 28
Planificación de la tripulación . . . 28
Velas cerradas . . . 29
FASE DE ACCIONES . . . 29
Acciones estándar . . . 29
Acciones de recarga . . . 30
Acciones diferidas . . . 30
MOVIMIENTO . . . 32
Velamen y movimiento . . . 32
COMBATE . . . 32
Daños especiales . . . 32

REGLAS OPCIONALES . . . 34
PLANIFICACIÓN . . . 34
¡Grog para todos! . . . 34
Inexperiencia . . . 34
MOVIMIENTO . . . 35
Aparejos enredados . . . 35
COMBATE . . . 35
Fuego continuo . . . 35
Primera andanada . . . 36
Objetivo cercano . . . 36
Doble proyectil . . . 36
¡A desarbolar! . . . 37
ABORDAJE . . . 37
/ Abordaje en reglas básicas y estándar . 37
Abordaje en las reglas avanzadas . . . 39
Abordaje y aparejos enredados . . . 40
OTRAS REGLAS . . . 40
Buque insignia . . . 40
Explosión en la santabárbara . . . 40
Hundimiento . . . 40
Propagación de incendios . . . 40
Rendición . . . 41
Dirección variable del viento . . . 41
Fuerza variable del viento . . . 42
ACCIDENTES GEOGRÁFICOS . . . 43
Arrecifes . . . 43
Bancos de arena . . . 44
Costa e islas . . . 44
Baterías costeras . . . 46

REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO . . . 48
Movimiento automático . . . 48
Combate y acciones . . . 48
Baterías costeras en escenarios en solitario . . . 50

ESCENARIOS . . . 50
ESCENARIOS LISTOS PARA JUGAR . . . 50
INVENTAD NUEVOS ESCENARIOS . . . 50
ENEMIGO A LA VISTA . . . 51
EN AGUAS POCO PROFUNDAS . . . 52
ROMPER EL BLOQUEO . . . 53
CONTRA LA AVANZADILLA . . . 54
LLEGAN LOS SUMINISTROS . . . 56
PRESA FÁCIL (ESCENARIO EN SOLITARIO) . . . 57

RESUMEN DE FICHAS . . . 58

CÓMO AMPLIAR EL JUEGO . . . 60

INTRODUCCIÓN

Sails of Glory® es un sistema de juego que permite a los jugadores recrear las batallas navales épicas de la época de los grandes veleros. Estas reglas se han elaborado para simular las tácticas empleadas en los combates navales durante las Guerras Napoleónicas, desde finales del s. XVIII hasta principios del s. XIX.

En tu mesa de juego navegarás y combatirás con enormes navíos de línea o veloces fragatas en una época en la que los ejércitos y flotas del emperador francés, Napoleón I Bonaparte, luchaban por mar y tierra a lo largo de toda Europa. Haz que la poderosa Armada Real británica se enfrente a la flota francesa en mares y océanos, en batallas navales dramáticas como la de Trafalgar y la del Nilo.

Sails of Glory usa miniaturas de barcos, previamente pintadas y montadas, así como un innovador mecanismo de movimiento que se inspira en el sistema que ya hemos usado con éxito en nuestro juego ***Wings of Glory***.

Este **equipo básico** incluye un juego completo para 2-4 jugadores. Con él disfrutarás horas y horas y, además, podrás ampliarlo con otros productos de la gama ***Sails of Glory***.

El material del equipo contiene cuatro barcos listos para jugar, pero siempre puedes comprar otras miniaturas de ***Sails of Glory*** en formato individual **(kits de barcos)**, para jugar partidas con más barcos. Cada kit incluye una nueva miniatura, la cual dispone de su registro de a bordo, un soporte especial y una baraja específica de cartas de maniobra para ese barco, para que puedas usar inmediatamente en tus partidas la miniatura que hayas comprado.

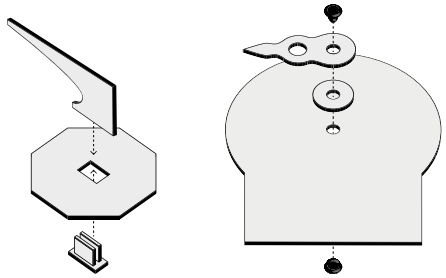
También puedes ampliar tus partidas con nuestro tapete modular de juego, diversos accidentes geográficos y otros accesorios. No dudes en visitar la web **www.aresgames.eu** para una lista completa de los productos ***Sails of Glory*** actualmente disponibles.

Sails of Glory es un juego rápido y fácil de aprender. Las reglas básicas introductorias (pág. 6-21) te proporcionan un punto de partida para poder empezar a jugar a los pocos minutos de haber abierto esta caja. Cuando te hayas familiarizado con las reglas básicas, o si ya eres un jugador experimentado, puedes usar las reglas estándar (pág. 22-27), que hacen que el juego sea algo más exigente al introducir la planificación de un turno de movimiento por avanzado y tipos especiales de munición.

Las reglas avanzadas (pág. 28-33) ofrecen un grado de realismo aún mayor, con reglas para las acciones de la tripulación, daños especiales, etc.

Independientemente del nivel de dificultad elegido, puedes decidir usar las reglas opcionales (pág. 34-50) que desees y puedes hacer que tus barcos se enfrenten en muchos escenarios diferentes (pág. 50-57).

Antes de jugar deberás montar los dos indicadores de orientación y la rosa de los vientos.



Indicador de orientación **Rosa de los vientos**

COMPONENTES

MINIATURAS Y BASES

Courageuse / Unité
Miniatura

Généreux / Aquilon
Miniatura

HMS Terpsichore / HMS Meleager
Miniatura

HMS Defence / HMS Vanguard
Miniatura

CARTAS DE BARCO Y CARTAS INSERTABLES

Courageuse (rev.: *Unité*)
Carta de barco e insertable

Généreux (rev.: *Aquilon*)
Carta de barco e insertable

HMS Terpsichore (rev.: *HMS Meleager*)
Carta de barco e insertable

HMS Defence (rev.: *HMS Vanguard*)
Carta de barco e insertable

FICHAS Y ELEMENTOS

390 fichas de daño

210 fichas e indicadores diversos

10 accidentes geográficos (4 islas, 6 arrecifes)

CARTAS DE MANIOBRA

37 cartas de maniobra A

29 cartas de maniobra B

37 cartas de maniobra C

29 cartas de maniobra D

OTROS COMPONENTES

Puestos de mando (4)

Fichas de velamen (4)

Rosa de los vientos (1)

Indicador de fuerza del viento (1)

Indicadores de orientación (2)

Registros de a bordo (4)

Reglas de combate (2)

REGLAS BÁSICAS

En ***Sails of Glory***, los jugadores controlan uno o más barcos que se dan a la mar para enfrentarse a sus oponentes en duelos navales o para cumplir una misión específica (por ejemplo, romper un bloqueo, atacar objetivos costeros, etc.).

Os recomendamos que empecéis a jugar con el primer escenario («Enemigo a la vista», pág. 21). Se trata de una misión sencilla en la que cada jugador intenta forzar la rendición de los dos barcos enemigos; el ganador es el jugador (o equipo de jugadores) que elimina los barcos de su oponente antes de verse obligado a rendir los suyos.

Cuando estéis familiarizados con la mecánica del juego, podéis probar alguno de los otros escenarios que se presentan al final de este cuaderno de reglas o podéis empezar a inventaros vuestros propios escenarios.

NÚMERO DE JUGADORES Y BARCOS

Sails of Glory requiere por lo menos dos jugadores y que cada uno controle uno o más barcos.

Las instrucciones de preparación que se indican a continuación hacen referencia a una partida para dos jugadores, en la que cada jugador controla dos barcos.

Cada jugador elige maniobras, acciones y sufre daños por separado para cada uno de sus barcos. Si vais a jugar más de dos jugadores, dividíos de manera equitativa en dos equipos. El equipo básico permite que jueguen hasta cuatro jugadores, pero podéis jugar fácilmente con más gente si tenéis suficiente espacio y adquirís **kits de barcos** adicionales.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE BARCO E INSERTABLES

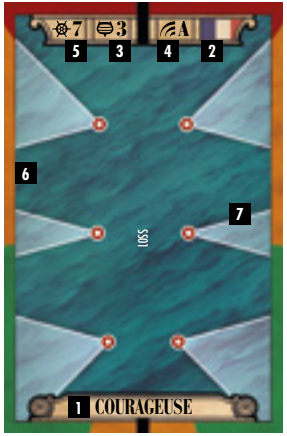
1 Nombre del barco
2 Nacionalidad

3 Tonelaje (tamaño)
4 Baraja de maniobras
5 Virada (maniobrabilidad)

6 Bordes coloreados (orientación del barco)
7 Arcos de disparo

8 Número de cañones
9 Número de tripulantes
10 Clase / Tipo

11 *El año indicado corresponde a la botadura o captura del barco. Entre paréntesis, si se da el caso, se indica el año que el barco adquiere las características (y/o el nombre) con las que aparece en el juego.*



PREPARACIÓN

Normalmente, necesitaréis una superficie plana de al menos 90 × 70 cm para jugar a ***Sails of Glory***. Una mesa, una alfombra o una parte del suelo pueden servir, siempre y cuando los límites estén bien definidos. Antes de empezar, debéis elegir cuál es el escenario al que queréis jugar (v. «Escenarios», pág. 50). Seguid las instrucciones proporcionadas por el escenario para seleccionar y preparar los barcos necesarios. Os recomendamos que utilicéis el escenario sencillo «Enemigo a la vista» (pág. 21) para vuestra primera partida.
Por cada barco que controle, el jugador debe poner la **carta insertable** correspondiente en la base, luego cierra esta con la tapa transparente y fija la maqueta del barco en la parte superior. Fijaos que estas cartas insertables tienen dos caras: seleccionad el lado que muestra el nombre del barco que queréis utilizar.

Los jugadores cogen también un **puesto de mando**, el correspondiente **registro de a bordo** y la **carta de barco** de cada embarcación, así como la baraja de **cartas de maniobra** que coincida con la letra de baraja de maniobras indicada en la carta de barco. Separad las cartas con un borde de color azul o rojo de las cartas con un borde gris oscuro; estas últimas solo se utilizan cuando se juega con las reglas avanzadas (v. pág. 28). Colocad el registro de a bordo en la zona apropiada de un puesto de mando, con la carta de barco a su lado, para que los jugadores sepan qué barco se controla desde ese puesto de mando.

Algunos componentes y reglas opcionales se aplican únicamente al jugar con las reglas básicas, estándar o avanzadas, lo que se indica con los símbolos siguientes:

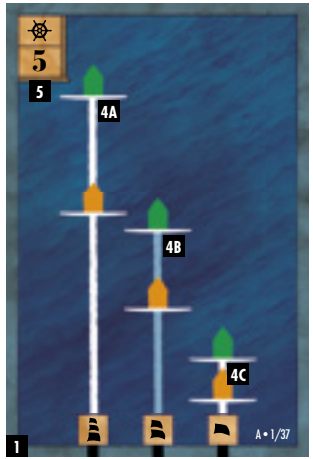
{❁} Reglas básicas
{❁ ❁} Reglas estándar
{❁ ❁ ❁} Reglas avanzadas

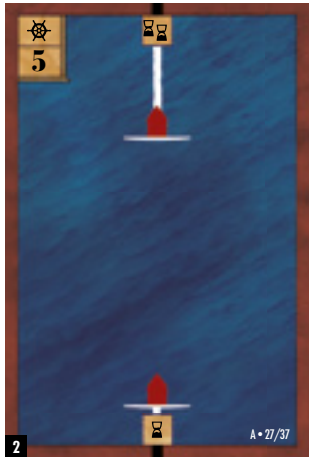
EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS DE MANIOBRA

1 Carta de maniobra normal (borde azul)
2 Carta de maniobra al pairo (borde rojo)
3 Carta de maniobra con mástil(es) rotos (borde gris oscuro) {❁ ❁ ❁}

4 Líneas de movimiento
- 4A A toda vela {❁ ❁ ❁}
- 4B A media vela
- 4C A poca vela {❁ ❁ ❁}

5 Valor de virada {❁ ❁}





Separad los 5 tipos de **fichas de daño** según la letra del reverso. En el juego básico únicamente necesitaréis las fichas **A**, **B**, y **E**. Colocadlas en tres tazas o recipientes opacos o formad tres pilas diferentes, boca abajo, sobre la mesa.

Devolved las fichas de daño **C** y **D** a la caja; solo las necesitaréis cuando juguéis con las reglas estándar (v. pág. 22) o las avanzadas (v. pág. 28).

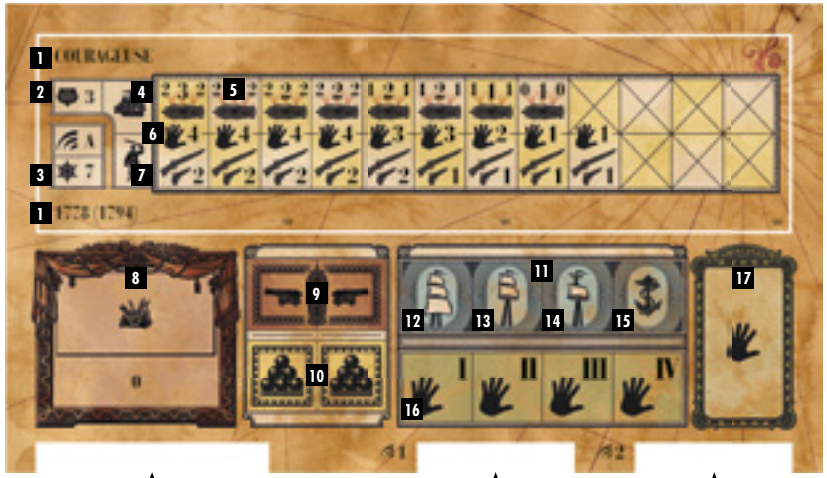
Separad las fichas de daños especiales de **bajas en la tripulación** del resto de fichas, ya que son las únicas fichas de daños especiales que se usan con las reglas básicas.

Por cada barco, coged dos **fichas de munición** de bala rasa (del tipo [A][B]) y colocadlas en las **casillas de batería de estribor y batería de babor** del puesto de mando, boca abajo, para indicar que los cañones de ambos lados están cargados y preparados para disparar.

En el juego básico, el viento siempre viene por la derecha del lado británico de la mesa (v. el escenario «Enemigo a la vista», pág. 21). Para indicar la dirección del viento, colocad la **rosa de los vientos** en el área de juego, con su flecha paralela a las líneas de salida, apuntando hacia la derecha de la flota inglesa.

EXPLICACIÓN DEL REGISTRO DE A BORDO Y EL PUESTO DE MANDO

1. Nombre del barco y año
2. Tonelaje (tamaño)
3. Virada (maniobrabilidad) {❁ ❁}
4. Fila superior: marcador de potencia de fuego / daños al barco
5. Potencia de fuego: proa, andanada completa, popa.
6. Número de acciones de la tripulación {❁ ❁ ❁}
7. Fila inferior: marcador de potencia de fuego de fusilería / bajas en la tripulación
8. Casilla fichas «0» / Daños especiales {❁ ❁ ❁}
9. Batería (babor/estribor)
10. Munición (babor/estribor)
11. Velamen{❁ ❁ ❁}
    - 12. A toda vela
    - 13. A media vela
    - 14. A poca vela
    - 15. Anclado/Velas cerradas
16. Acciones planificadas {❁ ❁ ❁}
17. Acciones disponibles{❁ ❁ ❁}



Carta de barco — 1.ª maniobra — 2.ª maniobra

TURNO DE JUEGO

Cada turno se compone de cuatro fases:

1) Planificación
2) Movimiento
3) Combate
4) Recarga

Todos los jugadores realizan cada una de estas fases simultáneamente y no pasan a la siguiente hasta que no hayan acabado la anterior. Tras completar la fase de recarga, comienza un nuevo turno con la fase de planificación.

PLANIFICACIÓN

Durante la fase de planificación, todos los jugadores seleccionan la carta de maniobra que usarán para mover su barco (una carta por cada barco).

EL BARCO Y EL VIENTO

Antes de planificar el movimiento es importante tener en cuenta la posición del barco con respecto a la dirección del viento (es decir, su *orientación).*

— **Rojo: al pairo**
— **Naranja: de ceñida**
— **Verde: por la aleta**
— **Naranja: en popa**

Para determinar la orientación, el jugador coloca un **indicador de orientación** al lado del barco, en la misma dirección mostrada por la rosa de los vientos,

ROJO: AL PAIRO

NARANJA: DE CEÑIDA

VERDE: POR LA ALETA

NARANJA: EN POPA

de modo que el extremo del indicador apunte hacia el palo mayor del barco. El jugador deberá fijarse en el color del borde de la base del barco, justo en el punto en que esta es atravesada por el indicador de orientación. Dicho color determina si la embarcación está navegando **de ceñida** o **con el viento en popa** (naranja), **por la aleta** (verde) o **al pairo** (rojo).

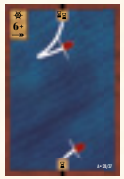
PLANIFICACIÓN DE LA MANIOBRA

El jugador escoge en secreto una **carta de maniobra** de su baraja de maniobras.

— Si su barco está navegando de ceñida, con el viento en popa o por la aleta (naranja o verde), el jugador puede seleccionar cualquier carta de maniobra normal (con borde azul) para planificar el movimiento de la nave.

Carta normal

— Si su barco está al pairo (rojo), el jugador solamente puede seleccionar una carta de maniobra con borde rojo para planificar el movimiento.



Carta al pairo

Si el indicador de orientación pasa exactamente entre dos colores diferentes, el jugador siempre elige el más favorable (el más rápido) de los dos. Así:

— si pasa entre el rojo y el naranja, elige el naranja;

— si pasa entre el naranja y el verde, elige el verde.

Los jugadores colocan la carta que han seleccionado, boca abajo, en el primer espacio del puesto de mando correspondiente. La maniobra indicada en la carta se llevará a cabo en la fase de movimiento de este turno.

Está prohibido realizar mediciones de ningún tipo (por ejemplo, para comprobar el alcance de las baterías) antes de la planificación. La única medición permitida es comprobar la orientación del barco.

MOVIMIENTO

Cuando todos los jugadores han planeado sus maniobras, revelan las cartas de maniobra a la vez y mueven los barcos. Para mover un barco, cada jugador toma su carta y la coloca sobre la superficie de juego.

Para facilitar el movimiento, las bases de los barcos tienen dos marcas que deben coincidir con la línea de movimiento, al inicio y al final de este.

MOVIMIENTO CON UNA CARTA DE MANIOBRA NORMAL

Las cartas de maniobras normales (borde azul) se colocan en la parte delantera del barco, de modo que

MOVIMIENTO CON UNA CARTA DE MANIOBRA NORMAL (FLECHA NARANJA)

MOVIMIENTO CON UNA CARTA DE MANIOBRA NORMAL (FLECHA VERDE)

MOVIMIENTO CON UNA CARTA DE MANIOBRA CON BORDE ROJO

la línea negra correspondiente a la flecha del medio coincida con la pequeña línea negra bajo la proa del barco y con la marca en la parte delantera de la base.

Las cartas de maniobra normales tienen tres líneas de movimiento diferentes que representan el movimiento del barco **a toda vela, a media vela** o **a poca vela**. En el juego básico solamente se usa la línea de movimiento azul (la del medio), que es la del barco navegando a media vela.

Cada línea de movimiento tiene dos flechas sobre ella: una naranja, para los barcos que navegan de ceñida o con el viento en popa, y otra verde para los barcos con el viento por la aleta.

Para mover su barco, el jugador simplemente coge la base de su barco y la desplaza sobre la carta de maniobra, de modo que la línea negra tras la popa coincida con una de las dos flechas (verde o naranja), según la orientación del barco. Para facilitar el alineamiento, después del movimiento, la marca en la parte trasera de la base debe coincidir con la línea de movimiento y la base debe estar alineada con la línea horizontal situada justo por detrás de la flecha. Cuando el barco ya se ha movido, el jugador devuelve la carta de maniobra a su baraja de maniobras.

MOVIMIENTO CON UNA CARTA DE MANIOBRA CON BORDE ROJO

Cuando el barco está al pairo (el indicador cruza por la zona roja de la base), el jugador debe usar una carta

de movimiento con borde rojo. Las cartas rojas tienen dos líneas de movimiento: una con un reloj de arena y otra con dos relojes de arena.

En el juego básico solo se usa la línea de movimiento con dos relojes de arena. La carta de maniobra se coloca con la flecha en la parte trasera de la base del barco, en lugar de en la parte delantera, para mostrar que la acción se realiza en contra del viento. A continuación, el jugador coloca el barco sobre la carta de maniobra, haciendo coincidir la parte trasera de la nave con la flecha de movimiento de la misma manera que cuando se utiliza una carta de maniobra normal. Cuando lo haya completado, devuelve la carta a la baraja de maniobras.

ABANDONO DEL ÁREA DE JUEGO

Si cualquier parte de la base de un barco sale del área de juego tras un movimiento, el barco queda eliminado y se considera que se ha rendido.

SUPERPOSICIÓN DURANTE EL MOVIMIENTO

Si, como consecuencia de las maniobras elegidas, dos o más barcos tuvieran que acabar sus movimientos con las bases superpuestas, el movimiento no se lleva a cabo de la manera habitual.
Devolved a sus posiciones originales todos los barcos que están implicados en la superposición o, mejor aún, no los mováis y dejadlos donde están al principio de la fase. Completad normalmente el movimiento de todos los barcos no implicados. A continuación, moved los barcos que se superponen usando las reglas siguientes.

Nota: puede producirse una situación especial cuando dos barcos se dirigen uno contra otro; si ambos pueden completar su maniobra de modo que, al final del movimiento, las bases no se superponen, no hay colisión y la maniobra se resuelve normalmente.

1) DETERMINACIÓN DEL ORDEN DE MOVIMIENTO

Cuando se produce una superposición, los barcos implicados no se mueven simultáneamente sino **de uno en uno**, según las reglas siguientes:

1) De entre los barcos que se superpondrían, moved primero el que tenga mayor tonelaje.

2) Si dos o más barcos tienen el mismo tonelaje, moved primero aquél que tenga la mejor orientación respecto al viento (primero la verde, después la naranja y, finalmente, la roja).

3) Para barcos del mismo tonelaje y orientación, determinad el orden de movimiento al azar.

4) Tras haber determinado el orden, moved los barcos de uno en uno.

Nota: el tonelaje es el número que se muestra al lado del símbolo de la sección de un casco { }(tanto en la base de la miniatura como en el registro de a bordo).

AL FINAL DEL MOVIMIENTO, LAS DOS BASES NO SE SUPERPONEN Y NO HAY COLISIÓN ALGUNA

2) MOVIMIENTO Y RESOLUCIÓN DE COLISIONES

Durante la secuencia de movimientos arriba descrita, puede que resulte imposible para un barco proseguir normalmente su movimiento, debido a que otra nave se interpone en su camino (independientemente de si esta última ya se ha movido o no). En este caso, se produce una **colisión**. El jugador debe desplazar el barco a lo largo de la línea de movimiento, tan lejos como sea posible, con las siguientes reglas:

1) Colocad la carta delante del barco que se va a mover.

2) Comprobad si es posible colocar el barco encima de la carta de maniobra:

- **a)** Si es posible, colocadlo y a continuación desplazad el barco sobre la mesa de modo que la línea negra de la base, bajo la popa, siga el recorrido de la línea de movimiento de la carta;
- **b)** Si no es posible, desplazad el barco de modo que la línea negra de la base, bajo la proa, siga el recorrido de la línea de movimiento de la carta.

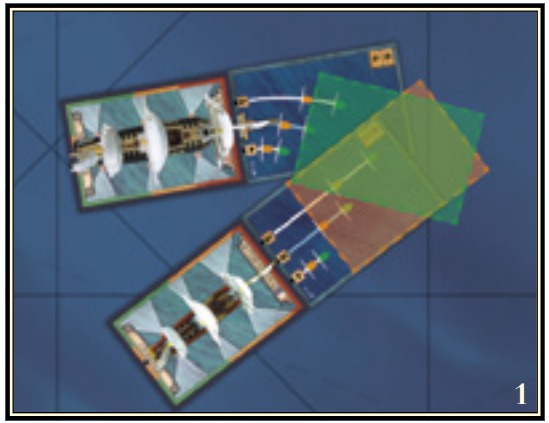
Detened el movimiento tan pronto como la base del barco que se está moviendo toque la base de otro barco. Luego proceded con el siguiente barco implicado en la colisión, hasta que todos ellos hayan movido.

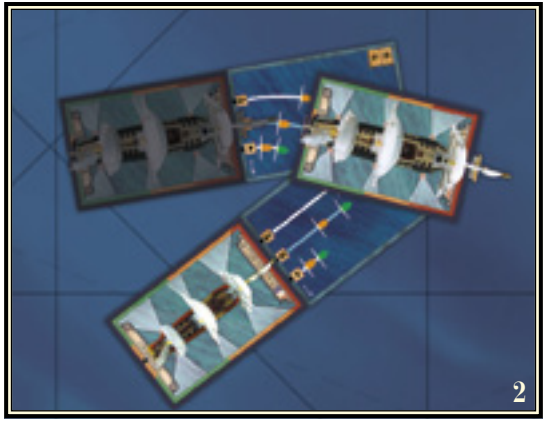
RESOLUCIÓN DE UNA COLISIÓN – EJEMPLO 1

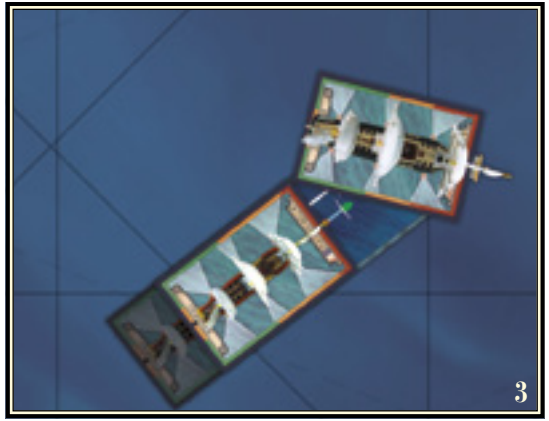
1) Los dos barcos se superpondrían tras el movimiento.

2) El barco de mayor tonelaje mueve primero y realiza su maniobra normalmente.

3) El segundo barco avanza por su línea de movimiento hasta que su base toca la del primer barco y entonces se detiene.





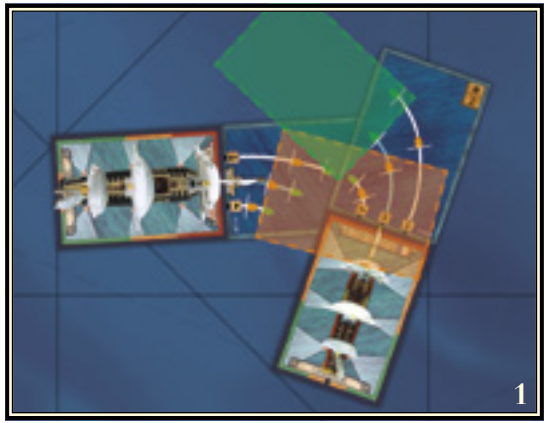


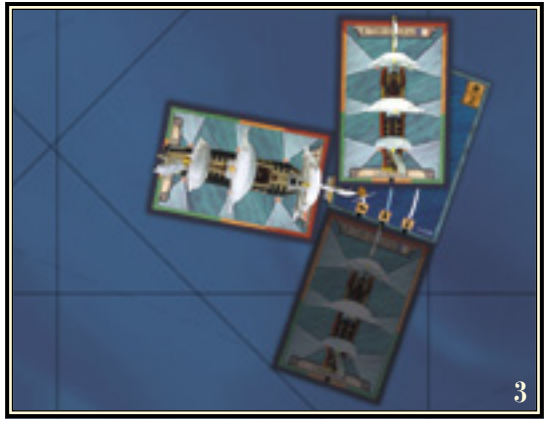
RESOLUCIÓN DE UNA COLISIÓN – EJEMPLO 2

1) Los dos barcos se superpondrían tras el movimiento.

2) El barco de mayor tonelaje mueve primero, siguiendo su línea de movimiento, hasta que su base toque al segundo barco, y entonces se detiene.

3) El segundo barco avanza a lo largo de su línea de movimiento hasta que su base toque al primer barco, y entonces se detiene.





COMBATE

Una vez finalizada la fase de movimiento, los jugadores comprueban si alguno de sus barcos puede atacar. Existen dos tipos de ataques: **artillería** y **fusilería**. Todos los ataques son simultáneos y sus efectos se aplican al mismo tiempo, sin importar el tipo de ataque.

FUEGO DE ARTILLERÍA

Un barco tiene dos conjuntos de cañones, uno en cada costado, que denominamos **baterías**. Cada una tiene su casilla en el puesto de mando.

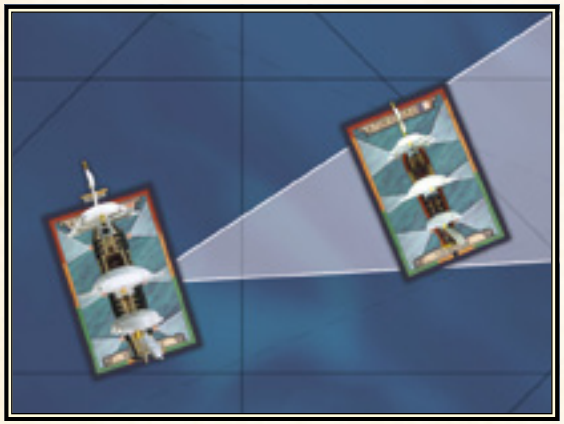
ARCOS DE DISPARO

Cada batería tiene 3 **arcos de disparo** diferentes, cada uno indicado con un punto rojo y dos líneas blancas que delimitan un ángulo coloreado.

1) Cuando existe un buen alineamiento entre el barco y el objetivo potencial, puede usarse el arco de disparo central. Esto representa que el barco dispara una andanada completa contra el objetivo y se realiza con la máxima potencia (v. «Potencia de fuego y distancia», pág. 16).

2) Si el alineamiento entre el barco y su objetivo no es tan bueno, aún es posible utilizar el arco de disparo delantero (proa) o el trasero (popa). El ataque tiene una potencia reducida, ya que solo una parte de los cañones puede disparar eficazmente contra el objetivo.

DISPARO DESDE EL ARCO CENTRAL



Para comprobar si se puede disparar sobre un objetivo, el jugador coge la regla de combate y, después de determinar el arco de disparo, coloca el extremo de la regla de combate con el símbolo del cañón en el punto rojo de ese arco. Si la regla de combate llega a cualquier parte de la base del objetivo, manteniéndose dentro del arco de disparo de ese punto, el barco puede disparar con los cañones del arco de ese costado.

Nota: a veces el barco puede disparar tanto desde el arco central como desde uno de los otros dos arcos (proa o popa). En este caso, el jugador puede elegir el arco que quiere usar (en la mayoría de los casos es preferible usar el arco central).

DISPARO DESDE EL ARCO DE PROA

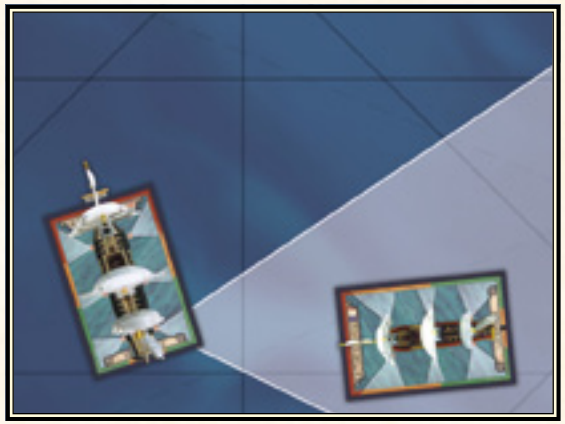
MUNICIÓN

Un barco solamente puede disparar una batería si los cañones de ese costado están **cargados**.

Al principio de la partida, los barcos tienen ambas baterías cargadas. Esto se indica colocando una ficha de munición, boca abajo, en cada una de las dos casillas de batería.

Después de disparar desde uno u otro costado, el jugador gira la ficha de munición boca arriba en la casilla de batería correspondiente, como recordatorio de que ya se ha usado dicha munición.

DISPARO DESDE EL ARCO DE POPA



Los cañones de esa batería ahora se consideran **descargados** y no pueden volver a disparar hasta que se hayan recargado (v. «Recarga», pág. 20).

ELECCIÓN DEL OBJETIVO

Un barco puede disparar una vez desde cada costado. Si los cañones de una batería tienen más de un objetivo a la vista (ya sea en el mismo arco o en diferentes arcos de ese costado), el jugador debe elegir uno de ellos.

Si un barco tiene objetivos en ambos costados, puede atacar a un objetivo desde cada batería (dispara las dos baterías).

El disparo nunca es obligatorio: un jugador puede decidir no disparar a un objetivo o disparar solamente una batería incluso si ambos costados tienen un objetivo a su alcance.

LÍNEA DE VISIÓN

Un barco no puede disparar a través de la base de otro barco, sea enemigo o amigo. Si no es posible llegar a un punto del objetivo sin que la regla de combate atraviese la base de otra nave, la línea de visión queda interrumpida. El barco puede escoger otro arco de disparo, u otro objetivo, si está disponible.

POTENCIA DE FUEGO Y DISTANCIA

Cuando un barco dispara, el jugador debe determinar su **potencia de fuego** y **distancia**. La potencia de fuego determina el número de fichas de daño que debe coger el barco atacado, mientras que la distancia indica el tipo de tales fichas de daño.

La potencia de fuego depende del arco de disparo utilizado y del daño sufrido previamente por el barco que dispara. El disparo es simultáneo, por lo que cualquier daño que un barco reciba en el turno actual no modifica su actual potencia de fuego.

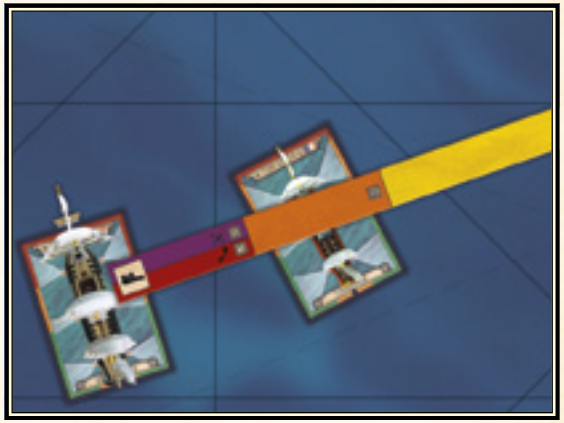
La casilla vacía más a la izquierda en la fila superior del registro de a bordo (con el símbolo «barco») indica la potencia de fuego actual de esa embarcación. En la casilla hay tres números: el número del medio se utiliza cuando se dispara una andanada completa (arco central); el de la izquierda se utiliza cuando se dispara desde el arco de proa y el de la derecha, cuando se dispara desde el arco de popa.

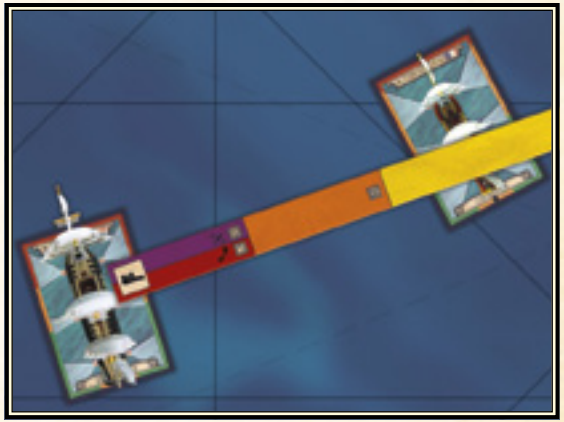
Al principio de la partida, este barco tiene una potencia de fuego de 3 con la batería al completo y de 2 al disparar desde el arco de proa o el de popa.

Durante la partida, el mismo barco ha sufrido algunos daños y su potencia de fuego se ha reducido a 1 desde los arcos de proa y popa y a 2 para la batería al completo.

Importante: si un barco está al alcance de más de un arco, únicamente se utiliza la potencia de fuego del arco elegido, y no la suma de los valores de varios arcos.

ATAQUE A CORTA DISTANCIA CON LA BATERÍA AL COMPLETO





ATAQUE A LARGA DISTANCIA CON LA BATERÍA AL COMPLETO

La **distancia** se determina con la regla de combate, midiendo desde el punto rojo del arco que dispara a cualquier parte de la base del objetivo:

— Si se alcanza la base del objetivo con la primera mitad de la regla de combate (pintada de color rojo/morado y naranja), el ataque es a **corta distancia** y el objetivo coge tantas fichas de daño como indique la potencia de fuego del barco atacante.

— Si se alcanza la base del objetivo con la segunda mitad de la regla de combate (pintada de color amarillo), el ataque es a **larga distancia** y el objetivo coge tantas fichas de daño como indique la potencia de fuego del barco atacante.

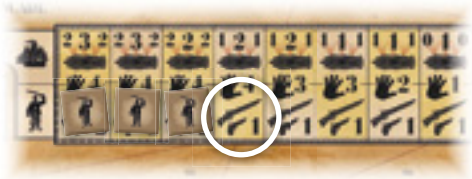
Nota: es posible que el ataque sea a corta distancia cuando se mide en un arco de disparo y a larga distancia cuando se mide en otro arco. En este caso, el atacante puede elegir el arco de disparo que va a utilizar en el ataque.

FUSILERÍA

Si la distancia entre la base de un barco y la base de un barco enemigo es igual o menor que el *ancho* de la regla de combate (en cualquier dirección), es posible atacar con **fuego de fusilería**. Tal ataque no es obligatorio y es independiente de un ataque de artillería. Un barco solamente puede atacar con fuego de fusilería a un único objetivo por turno. Los jugadores pueden seleccionar, para el fuego de fusilería, un objetivo diferente al del ataque de artillería, si hay más de un objetivo disponible.

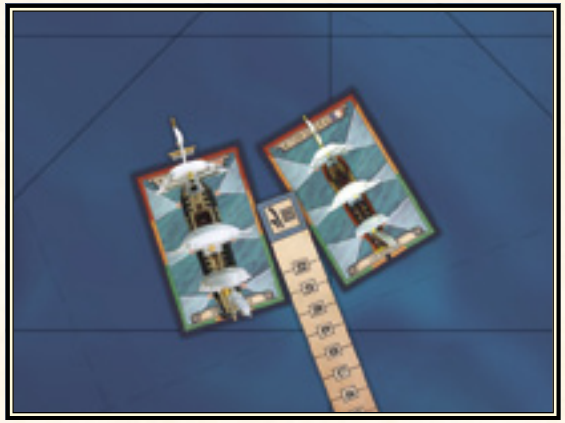
La potencia de fuego de fusilería se indica en la fila inferior de casillas en el registro de a bordo (con el símbolo «tripulación»). El número en la casilla vacía más a la izquierda en esa fila indica la potencia de fuego actual de la fusilería de ese barco. El objetivo coge tantas fichas de daño como

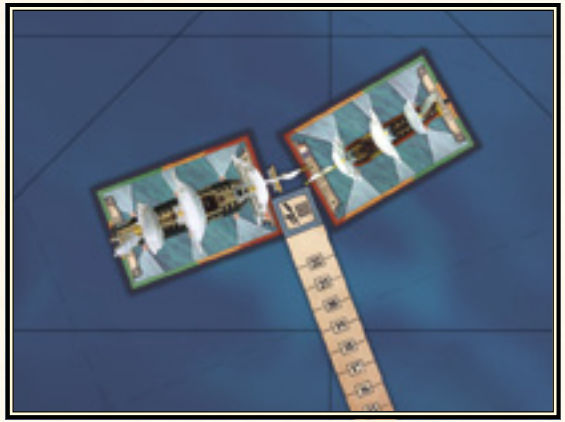
Al principio de la partida, este barco tiene un fuego de fusilería de valor 2.



Durante la partida, la tripulación de ese mismo barco ha sufrido bajas y su fuego de fusilería se ha reducido a 1.

DOS BARCOS AL ALCANCE DE LA FUSILERÍA – EJEMPLO 1





DOS BARCOS AL ALCANCE DE LA FUSILERÍA – EJEMPLO 2

indique dicho número. El fuego de fusilería siempre está disponible y no necesita recargarse.

DAÑOS

Cuando un barco es el objetivo de uno o más ataques, el propietario del barco coge al azar las fichas de daño causado por tales ataques (según lo explicado anteriormente) y las muestra a sus oponentes.

Tras haber resuelto *todos* los ataques y después de que *todos* los jugadores hayan cogido las fichas de daño para sus barcos, estas se colocan en el registro de a bordo de cada barco dañado, conforme a las reglas siguientes.

—

Si la ficha es un «0», el jugador la coloca en el espacio correspondiente en el puesto de mando (en vez de en la fila superior del registro).

—

El resto de fichas numéricas se colocan en las casillas de la fila superior del registro de a bordo, indicada con el símbolo del barco. Estas fichas representan daños en el barco.

—
Si la ficha tiene el símbolo de bajas en la tripulación, se coloca en la fila inferior del registro, indicada por el símbolo de tripulación. Estas fichas representan las bajas infligidas a la tripulación del barco.

—

Si la ficha tienen un número y el símbolo de bajas en la tripulación, se coloca en la fila superior. A continuación, el jugador coge una ficha de daños especiales de bajas en la tripulación y la coloca en la fila inferior.

— El resto de símbolos en las fichas de daño se ignoran y se tratan como si fueran fichas numéricas; los daños especiales representados por estos símbolos no se usan con las reglas básicas.

Al colocar las fichas de daño, el jugador empieza por la casilla más a la izquierda que aún no esté totalmente llena, en la fila apropiada.

DAÑOS EN EL BARCO

Las fichas numéricas representan daños en el barco y se colocan en la fila superior del registro de a bordo. Cuando un jugador coloca fichas numéricas, debe colocarlas siempre, **en orden descendiente de su valor**. **Cada casilla de la fila superior puede contener una o más fichas, hasta que su valor total iguale o supere el tonelaje del barco.**

Cuando la suma de los valores de las fichas en una casilla sea igual al tonelaje o lo exceda, esa casilla queda **llena** (girad las fichas boca abajo para indicar que la casilla está llena) y en ella ya no pueden colocarse más fichas. El jugador ahora debe comenzar a colocar las fichas en la siguiente casilla situada hacia la derecha.

Cuando una única ficha tiene un valor igual o superior al tonelaje, la ficha se coloca directamente en la casilla más a la izquierda que esté vacía. Esta casilla se considera inmediatamente llena y se gira la ficha boca abajo para dejar constancia de ello. Los daños adicionales se pueden añadir normalmente a una casilla previa, si aún no estaba llena.

BAJAS EN LA TRIPULACIÓN

Las bajas en la tripulación se indican en la fila inferior del registro de a bordo. Cuando se coge una ficha de bajas en la tripulación, el jugador debe colocarla en una casilla de la fila inferior. Cada casilla puede contener una sola ficha.

Si el jugador coge una ficha con un número y el símbolo de bajas en la tripulación, deberá utilizar una ficha de daños especiales de bajas en la tripulación para marcar dicha baja en la fila inferior y colocará la ficha numérica en la fila superior, siguiendo las reglas habituales.

RENDICIÓN DE UN BARCO

Si, en cualquier momento, todas las casillas de la fila superior o de la fila inferior están cubiertas por fichas, el barco **se rinde** y se retira de la superficie de juego. Todas las fichas de daño en el registro de a bordo, incluyendo los «0», se vuelven a mezclar junto con las fichas de daño no usadas del mismo tipo. Recordad que, como el daño se resuelve de manera simultánea, un barco que se rinde todavía es capaz de disparar en la misma fase en la que es eliminado.

ASIGNACIÓN DE DAÑOS - EJEMPLO

El *Courageuse* (tonelaje 3) recibe impactos por primera vez, con un total de siete fichas de daño en este turno. Una vez reveladas, son:

— Los «0» se colocan inmediatamente en la casilla apropiada del puesto de mando.
— Las dos fichas «bajas en la tripulación» se colocan en las primeras dos casillas de la fila inferior. El fuego de fusilería continúa teniendo un valor de 2, como se indica en la tercera casilla, la primera vacía.
— Luego se asignan los daños al barco. Como el tonelaje es 3, la ficha «6» va sola en la primera casilla de la fila superior, boca abajo porque la casilla ya queda llena. El «4» se coloca en la segunda casilla, que también se llena, por lo que esta ficha también se gira. El «2» se coloca en la tercera casilla; a partir de ahora, el fuego de artillería es 2/2/2, como se indica en la cuarta casilla, la primera vacía.

Durante el turno siguiente, sufre más daños, concretamente seis fichas de daño:

— El «0» va al espacio apropiado del puesto de mando.
— Las dos fichas de bajas en la tripulación (la ficha correspondiente y una ficha de daños especiales de «bajas en la tripulación», ya que una de las fichas de bajas en la tripulación tiene también un valor numérico, que deberá ir en la fila superior) se colocan en las casillas tercera y cuarta de la fila inferior, por lo que el fuego de fusilería todavía es 2.
— Luego se asignan los daños al barco. Al ser equivalente al tonelaje, la ficha «3» se coloca en una nueva casilla, la cuarta, boca abajo. El «2 con bajas en la tripulación» se coloca con el otro «2» en la tercera casilla (con un tonelaje 3, esta casilla no se había llenado con el primer «2»), y estas dos fichas se giran boca abajo, pues ahora la casilla está llena. Los dos «1» van a la quinta casilla, los dos juntos boca arriba, ya que la casilla aún no está llena. Ahora las baterías disparan con 1/2/1, el valor de la sexta casilla. Una ficha de daño en un turno posterior iría directamente a llenar la sexta casilla si su valor es «3» (el tonelaje) o superior; pero si es un «1» o un «2» se colocaría junto a los dos «1» de la quinta casilla, y la llenarían.

RECARGA

Los cañones de una batería pueden recargarse solamente durante el turno *siguiente* a aquel en que se dispararon, o en cualquier turno posterior (por lo que una batería se puede disparar, a lo sumo, cada dos turnos).

Durante la fase de recarga, cada jugador puede mover una ficha boca abajo de una casilla de munición a la correspondiente casilla de batería *vacía* (es decir, que se haya disparado en un turno *anterior*), manteniéndola boca abajo. Esta munición puede utilizarse para disparar la correspondiente batería de ese costado, en el turno siguiente.

A continuación, los jugadores deben mover cualquier ficha que esté boca arriba en una casilla de batería (es decir, que se haya disparado en el turno *actual*) a la correspondiente casilla de munición, girándola boca abajo. Esta munición podrá cargarse al final del siguiente turno.

Nota: un barco puede recargar ambas baterías en un solo turno, si ambas empezaron descargadas el turno actual.

Ejemplo

a) *En el turno 1, el* HMS Defence *dispara la batería de estribor. La ficha de munición se gira boca arriba en la casilla de batería.*

b) *Durante la fase de recarga al final del turno 1, la ficha se mueve a la casilla de munición y se gira boca abajo.*

c) *En el turno 2, durante la fase de recarga, la ficha se mueve de la casilla de munición a la casilla de batería: los cañones están listos para disparar de nuevo en el siguiente turno.*

d) *En la fase de combate del turno 3, el barco puede disparar de nuevo la batería de estribor.*

VICTORIA

Las condiciones de victoria se indican en el escenario que decidáis jugar.

Ya conocéis las reglas básicas para jugar a ***Sails of Glory.*** Os recomendamos que juguéis al primer escenario («Enemigo a la vista», pág. 21) al menos una vez antes de pasar a las reglas estándar. Si queréis, podéis añadir algunas de las reglas opcionales (pág. 34) para hacer que el juego sea más detallado y realista.

ESCENARIO BÁSICO: ENEMIGO A LA VISTA

DOS FLOTAS PEQUEÑAS LUCHAN ENTRE ELLAS EN ALTA MAR

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 2-4, divididos a partes iguales en dos equipos. Con 3 jugadores, un jugador controla los dos barcos de un bando y cada uno de los otros dos jugadores controla un barco del bando contrario.

Área de juego: 90 cm de largo y 90 cm de ancho o un tapete de juego.

Flota francesa: el *Courageuse* y el *Généreux,* a una distancia máxima de media regla del lado francés.

Flota británica: el *HMS Terpsichore* y el *HMS Defence*, a una distancia máxima de media regla del lado británico.

Condiciones de victoria: el ganador es el bando que mantenga algún barco en juego cuando todos los barcos enemigos hayan abandonado el área de juego o se hayan rendido.

REGLAS ESTÁNDAR

Una vez os hayáis familiarizado con las reglas básicas, podéis agregar las reglas que se presentan en este capítulo para añadir más realismo (¡y más dificultad!) a las partidas. Estas reglas están pensadas como un conjunto indivisible, de modo que deben añadirse todas juntas.

Las reglas estándar introducen los conceptos de **tiempo de reacción, virada, fuego de enfilada**, y también reglas adicionales para las **superposiciones.**

Cualquier regla anterior que no se modifique explícitamente en este capítulo continúa siendo válida al jugar con las reglas estándar.

PREPARACIÓN

En las reglas estándar, los jugadores pueden seleccionar diferentes tipos de munición para cargar en los cañones: **bala rasa, bala encadenada** y **metralla** (las fichas de doble proyectil solo se usan con la regla opcional «Doble proyectil», pág. 36).

bala rasa

bala encadenada

metralla

Para cada uno de sus barcos, el jugador toma dos fichas de munición de cada tipo y coloca una ficha de cada tipo, boca abajo, en cada una de las casillas de munición del puesto de mando. A continuación, cada jugador pasa, en secreto, una ficha de su elección a cada batería, boca abajo. Esto indicará el tipo de munición con que se han cargado los cañones de cada batería, que puede ser diferente para la batería de babor y para la de estribor.

Finalmente, cada jugador escoge y coloca, boca abajo, una carta de maniobra de borde azul en el primer espacio del puesto de mando de cada uno de sus barcos. Esta carta será la maniobra que realizará el barco durante el *primer* turno.

TURNO DE JUEGO

PLANIFICACIÓN

Al jugar con las reglas estándar, los jugadores deben planificar sus maniobras con antelación (v. la regla «Tiempo de reacción» a continuación) y tener en cuenta la maniobrabilidad de sus buques (v. la regla «Virada», pág. 24).

TIEMPO DE REACCIÓN

La partida empieza con una carta de maniobra ya planificada.
Durante la fase de planificación de cada turno (incluido el primero), los jugadores escogen secretamente una carta de borde azul de la baraja de maniobra de cada barco. Esta carta es la maniobra que efectuará el buque durante el *siguiente* turno, después de la maniobra ya planificada.
Cada jugador coloca la carta seleccionada, boca abajo, en el segundo espacio del puesto de mando correspondiente.

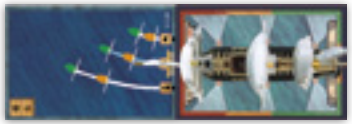
La maniobra del primer espacio se realizará durante *este* turno, mientras que la carta del segundo espacio, acabada de colocar, se usará en el turno *siguiente*.

PLANIFICACIÓN Y MOVIMIENTO - EJEMPLO

1) Hay una carta de maniobra planificada del turno anterior.

2) El jugador planifica una segunda maniobra y la coloca en el segundo espacio del puesto de mando.

3) Se revela la carta planificada en el turno anterior.



4) Se coloca en el espacio de juego la carta de maniobra actual.

5) Se ejecuta la carta de maniobra actual.

6) La segunda carta de maniobra pasa al primer espacio, para ser ejecutada durante el turno siguiente.

Los jugadores no pueden comprobar la orientación antes de escoger la carta de maniobra; solo pueden comprobarla durante la fase de movimiento.

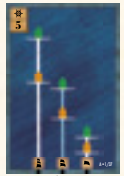
VIRADA

Cada barco tiene un valor de **virada** (maniobrabilidad), indicado por el número al lado del símbolo de timón { ⚙ } que se puede ver en la base del barco, la carta del barco y el registro de a bordo.

Veer value

Cada carta de maniobra tiene también un valor de virada en una de las esquinas superiores, al lado del símbolo de timón. Durante la fase de planificación, un jugador no puede escoger ninguna carta de maniobra cuyo valor de virada difiera (por exceso o por defecto) de la carta de maniobra anterior en más del valor de virada del barco.

Ejemplo *El* Généreux *tiene un valor de virada de 5. Si su última carta planificada tenía un valor de virada de 2, la siguiente carta deberá tener un valor entre 2 (el más bajo de la baraja) y 7. No podrá jugar una carta con valor 8, ya que la diferencia con la carta anterior es igual a 6 (8-2), más que el valor de virada del barco.*


Maniobra recta

Si se revela una maniobra no válida, cambiadla por una maniobra recta (una carta con un valor de virada de 5 y una línea de movimiento recta).

MOVIMIENTO

Una vez los jugadores ya han planificado sus maniobras, revelan la carta de maniobra del *primer espacio* (colocada durante el turno anterior) y desplazan sus barcos. Cada jugador comprueba la actual **orientación respecto al viento** de sus barcos (v. pág. 9).

— Si el barco está navegando con el viento **en popa**, **por la aleta** o **de ceñida** (naranja o verde), la maniobra se efectúa de modo normal; es decir, igual que en las reglas básicas.

— Si el barco está **al pairo** (rojo), la carta de maniobra revelada debe sustituirse por una carta de maniobra de borde rojo. El jugador debe escoger la carta de borde rojo apropiada para el valor de virada de la maniobra que se reemplaza: 4 o menos; exactamente 5; 6 o más.

Ejemplo

La carta de maniobra seleccionada tiene un valor de virada de 7; se sustituye por una carta de borde rojo del tipo «6 +».

4 o menos

Exactamente 5

6 o más

— **En el primer turno en que el barco esté al pairo**, para mover el barco se usa la línea marcada con un único reloj de arena { ⌛ } Este movimiento se realiza del mismo modo que el movimiento de una carta de maniobra normal, colocándola delante del barco.

— **Si el barco se halla al pairo durante dos o más turnos consecutivos**, para mover el barco se usa la línea marcada con dos relojes de arena { ⌛⌛ } En este caso, la carta de maniobra se coloca con la flecha en la parte posterior de la base del barco, en lugar de la delantera, y de este modo representa la acción de frenada del viento, con el barco al pairo (igual que en las reglas básicas).

Cuando se completa el movimiento de una carta de borde rojo, dicha carta se deja boca arriba en la baraja de maniobra, como recordatorio de que el barco está al pairo en este turno.

Tras completar los movimientos, las cartas situadas boca abajo en el segundo espacio del puesto de mando se pasan al primer espacio.

EL BARCO SE HALLA AL PAIRO. EN EL PRIMER TURNO SE DEBE USAR LA FLECHA CON UN RELOJ DE ARENA.

EL BARCO SIGUE AL PAIRO. EN EL SEGUNDO TURNO SE DEBE USAR LA FLECHA CON DOS RELOJES DE ARENA.

COLISIÓN ENTRE BARCOS DEL MISMO BANDO

Si se produce una colisión (véase «Superposición durante el movimiento», pág. 12) entre barcos del mismo bando (por ejemplo, dos barcos franceses), los barcos implicados sufren daños.

Cada barco recibe tantas fichas de daño como el tonelaje total de los otros barcos que chocan con él.

COMBATE

FUEGO DE ENFILADA

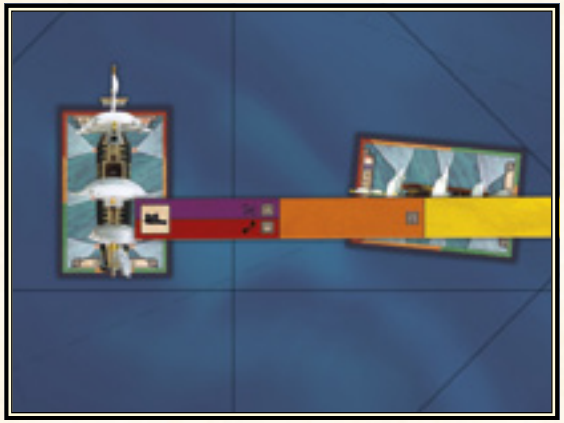
Una **andanada en enfilada** es una andanada que barre toda la longitud de un barco, de proa a popa o al revés, en lugar de caer sobre uno de los costados.

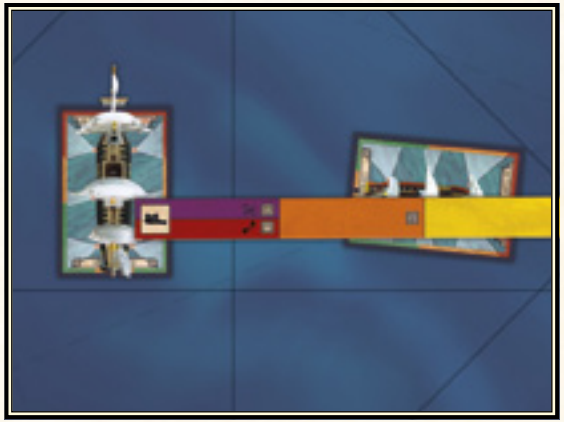
Cuando la línea de visión del arco de disparo central pasa a través del lado corto de la base (tanto el lado de proa como el de popa), el barco puede disparar una andanada en enfilada, desde su arco de disparo central, que barre el puente del barco enemigo a lo largo de toda su longitud y provoca más daños.

— Si la regla atraviesa el **lado de proa** de la base, el barco atacado coge una ficha de daño adicional por cada tres fichas de daño que reciba (redondeando hacia arriba).

— Si la regla atraviesa el **lado de popa** de la base, el barco atacado coge una ficha de daño

ANDANADA EN ENFILADA POR LA PROA





ANDANADA EN ENFILADA POR LA POPA

adicional por cada dos fichas de daño que reciba (redondeando hacia arriba), ya que la popa es la parte más débil del barco.

Ejemplo

El HMS Defence *es alcanzado por una andanada en enfilada por la proa procedente del* Courageuse *(potencia de fuego 3), a larga distancia. En una situación normal, el* HMS Defence *cogería tres fichas de daño* [A]*; sin embargo, el fuego de enfilada por la proa inflige más daño y obliga a coger una ficha más por cada tres. En este caso, como debería coger tres fichas de daño, coge una adicional, para un total de cuatro. Una andanada en enfilada igual pero por popa obligaría al* HMS Defence *a coger dos fichas de daño adicionales (una por cada dos, redondeando hacia arriba, en este caso una por las dos primeras y otra por la tercera), para un total de cinco.*

Una andanada en enfilada por la proa del HMS Defence *procedente del* Généreux *(potencia de fuego 7) obligaría a coger tres fichas de daño adicionales (7 dividido entre 3 y redondeado hacia arriba), para un total de diez fichas. Por popa, una andanada igual infligiría cuatro fichas de daño adicionales (7 dividido entre 2 y redondeado hacia arriba), para un total de once fichas de daño.*

DISPAROS CON MUNICIÓN ESPECIAL

En las reglas estándar se pueden usar tres tipos diferentes de munición. La ficha que indica el tipo de munición cargada en una batería se revela cuando el barco dispara una andanada y sus efectos se aplican tal como se explica a continuación.

La **bala rasa** es el tipo de proyectil «normal». Tiene el alcance más largo y habitualmente provoca más daños al casco que a la tripulación o al aparejo (velas, cabos, mástiles, vergas). Igual que en las reglas básicas, si la base del objetivo resulta alcanzada por la primera mitad de la regla de combate, la distancia es corta y el barco alcanzado toma tantas fichas de daño [1] como la potencia de fuego del atacante. Si la base del objetivo resulta alcanzada por la segunda mitad de la regla, la distancia es larga y el buque alcanzado toma tantas fichas de daño [A] como la potencia de fuego del atacante.

La **bala encadenada** es un proyectil especial formado por dos balas unidas por una cadena, que giran cuando salen del cañón. Las balas encadenadas tienen un alcance más corto que las balas rasas y se usan para provocar destrozos en el puente y el aparejo. Cuando se disparan balas encadenadas, si la base del objetivo resulta alcanzada por la parte roja/morada de la regla de combate (indicada [C]/[D]), el barco alcanzado recibe tantas fichas de daño [C] como la potencia de fuego del atacante. Por encima de esta distancia, las

balas encadenadas no tienen efecto y el barco atacado no recibe daños.

La **metralla** es un saquillo lleno de pequeñas balas y trozos de metal que se esparcen tras ser disparadas e infligen más daño a la tripulación que al casco del buque; su alcance es menor que el de las balas rasas.

Cuando se dispara metralla, si la base del objetivo resulta alcanzada por la parte roja/morada de la regla de combate (indicada [C]/[D]), el barco alcanzado recibe tantas fichas de daño como la potencia de fuego del atacante. Por encima de esta distancia, la metralla no tiene efecto y el barco atacado no recibe daños.

Cuando un buque dispara una andanada, dejad la ficha de la munición usada boca arriba en la casilla de batería hasta la siguiente fase de recarga (cuando se pasará a la casilla de munición).

RECARGA

La recarga se efectúa de forma similar a lo explicado en las reglas básicas, excepto por el hecho de que cada vez que se recarga una batería, el jugador debe decidir qué tipo de munición usar: bala rasa, bala encadenada o metralla.

Durante la fase de recarga, cada jugador puede escoger en secreto una ficha de munición de la casilla de munición y pasarla, boca abajo, a la casilla de batería *vacía* correspondiente (es decir, a una batería que haya disparado en un turno *anterior*, no en este). Esta munición se podrá usar para disparar una andanada desde esa batería en el turno *siguiente*.

A continuación, los jugadores deben desplazar cualquier ficha que esté boca arriba en una casilla de batería (es decir, una que haya disparado en el turno *actual*) a la casilla de munición y girarla boca abajo. La batería correspondiente podrá recargarse al final del *siguiente* turno, con el mismo tipo de munición o con otro tipo, a elección del jugador.

Una vez se ha cargado la munición, ya no se puede cambiar. Sin embargo, siempre se puede disparar una batería incluso si no hay ningún enemigo al alcance, para vaciar los cañones y poder recargarlos con munición diferente en un turno posterior.

Ejemplo

Al principio de la partida, el jugador británico cargó sus baterías con munición escogida secretamente.

En la fase de combate del turno 1, el HMS Defence *dispara su batería de estribor y se revela la ficha de munición correspondiente: bala rasa; la ficha se deja boca arriba en la casilla de batería. Durante la fase de recarga al final del turno 1, la ficha se pasa a la casilla de munición y se gira boca abajo.*

En el turno 2, durante la fase de recarga, el jugador británico decide cargar metralla en la batería de estribor, ya que los buques enemigos están ahora más cerca. La ficha de metralla se escoge secretamente y se pasa, boca abajo, a la casilla de batería de estribor. Los cañones están listos para disparar otra vez, a partir del turno 3, con la nueva munición.

Ahora ya conocéis las reglas estándar de ***Sails of Glory***. Recomendamos que juguéis por lo menos una partida con estas reglas antes de pasar a las reglas avanzadas.

REGLAS AVANZADAS

Una vez os hayáis familiarizado con las reglas estándar, podéis conseguir más realismo en el juego añadiendo las reglas que se presentan en este capítulo. Las reglas avanzadas presentan las **acciones de la tripulación y los daños especiales**, y sus efectos. Cualquier regla anterior que no se modifique explícitamente en este capítulo continúa siendo válida al jugar con las reglas avanzadas.

PREPARACIÓN

Además de los componentes presentados en los capítulos anteriores, cada jugador deberá coger ahora un conjunto completo de **fichas de acción** (que incluye las fichas de acción propiamente dichas y las fichas de disparo, tal como se muestran en la lista de componentes) para cada barco y colocarlas en la **casilla de acciones disponibles** del puesto de mando.

Recargar la batería de babor

Recargar la batería de estribor

Disparar andanada de babor

Disparar andanada de estribor

Fuego de fusilería

Largar velas

Cargar velas

Achicar

Apagar incendio

Reparar daños

Además, cada jugador toma una ficha de velamen por cada barco que controle y la coloca en una posición de su elección en el puesto de mando: **a toda vela, a media vela** o **a poca vela**.

En este ejemplo, la ficha de velamen indica que el barco está a media vela.

TURNO DE JUEGO

Cuando se juega con las reglas avanzadas, la secuencia de turno se amplía con una fase adicional, la **fase de acciones de la tripulación**, para efectuar las diversas acciones de la tripulación:

1) Planificación
2) Acciones de la tripulación
3) Movimiento
4) Combate
5) Recarga

PLANIFICACIÓN

Al jugar con las reglas avanzadas, en la fase de planificación se añade la planificación de las **acciones de la tripulación** y la posibilidad de que el barco tenga las **velas cerradas**.

PLANIFICACIÓN DE LA TRIPULACIÓN

Cada registro de a bordo muestra el número de acciones de la tripulación disponibles para ese barco, indicadas por el número al lado del símbolo de la mano. Además de escoger las maniobras, el jugador coloca en las casillas de acciones planificadas del barco

tantas fichas de acción como desee, boca abajo y sin superar nunca el número de acciones de la tripulación disponibles para el barco. Cuando un barco sufre daños, usad el valor situado más a la izquierda para el cual ni la casilla superior ni la casilla inferior del registro estén tapadas por fichas.

VELAS CERRADAS

Cualquier buque que tenga las velas cerradas (v. «Movimiento», pág. 32) no puede planificar ninguna nueva carta de maniobra.

FASE DE ACCIONES

Una vez los jugadores ya han planificado sus maniobras y acciones, se revelan simultáneamente todas las acciones planificadas, con los efectos que se detallan a continuación. Es obligatorio aplicar el efecto o efectos de cada acción, excepto si se indica lo contrario. Si se planifica una acción inválida (disparar con cañones descargados, apagar incendios no existentes, etc.), esta no tiene efecto y la ficha de acción se devuelve a la casilla de acciones disponibles para el próximo turno.

ACCIONES ESTÁNDAR

Estas acciones se realizan durante la fase de acciones, inmediatamente después de haberse revelado, y las fichas se devuelven a la casilla de acciones disponibles.

Largar velas: esta acción modifica el velamen para aumentar la velocidad del barco. Si un barco está con velas cerradas, pasa a poca vela; si está a poca vela, pasa a media vela; si está a media vela, pasa a toda vela. Si ya se halla a toda vela, no hay efecto. El jugador ajusta la ficha de velamen en correspondencia, desplazándola hacia la izquierda.

Cargar velas: esta acción modifica el velamen para disminuir la velocidad del barco. Si un barco está a toda vela, pasa a media vela; si está a media vela, pasa a poca vela; si está a poca vela, pasa a velas cerradas. Si ya está en velas cerradas, no hay efecto. El jugador ajusta la ficha de velamen, desplazándola hacia la derecha.

Achicar: si el barco tiene fichas de daños por vía de agua (v. «Daños especiales», pág. 33), el jugador retira una de ellas. Si la casilla ocupada por la ficha de vía de agua no es la situada más a la derecha con fichas de daño, todas las fichas más a la derecha se desplazan hacia la izquierda, de modo que no quede ninguna casilla vacía en medio.

ACCIONES DE COMBATE

Estas acciones se efectúan durante la fase de combate del mismo turno en que se revelan.

Disparar andanada de babor/estribor: un jugador solamente puede planificar esta acción si la batería correspondiente está cargada. Cuando se planifica esta acción, el barco puede disparar la andanada correspondiente una vez, según las reglas habituales (v. pág. 14). El disparo *no* es obligatorio, aunque se haya planificado. Tras la andanada, el jugador gira la ficha de munición boca arriba en la casilla de batería correspondiente, como recordatorio de que ya se ha usado la munición. El jugador retornará la ficha de acción a la casilla de

PLANIFICACIÓN DE ACCIONES DE LA TRIPULACIÓN - EJEMPLO

Este barco tiene tres casillas llenas en la fila superior y cuatro en la fila inferior. El número de acciones de la tripulación disponibles, por tanto, es de 3.

El jugador puede planificar hasta tres acciones, colocando las fichas boca abajo en el puesto de mando.

ACHICAR - EJEMPLO

1) La fragata ha sufrido un daño por vía de agua, un daño por incendio y daño normal.

2) Con la acción de achicar se retira la ficha daño por vía de agua.

3) Las fichas de daño restantes se desplazan hacia la izquierda, de modo que no quede vacía ninguna casilla de daños.

acciones disponibles al final de la fase de combate, incluso aunque no haya disparado la andanada.

Fuego de fusilería: cuando se planifica esta acción, el barco puede disparar fuego de fusilería una vez, según las reglas habituales (v. pág. 17). El fuego de fusilería *no* es obligatorio. El jugador retornará la ficha de acción a la casilla de acciones disponibles al final de la fase de combate, incluso aunque no haya disparado.

ACCIONES DE RECARGA

Estas acciones se realizan durante la fase de recarga del mismo turno en que se revelan.

Recargar la batería de babor/ estribor: un jugador solamente puede planificar esta acción si la casilla de la batería correspondiente está vacía. Cuando se planifica esta acción, el jugador puede pasar una ficha de munición (de su elección) boca abajo de la casilla de munición a la casilla de batería. El jugador devuelve la ficha de acción a la casilla de acciones disponibles al finalizar la fase de recarga.

ACCIONES DIFERIDAS

Cuando se revelan estas acciones, las fichas se dejan, boca arriba, en la casilla de acciones planificadas hasta la fase de acciones de la tripulación del siguiente turno. Estas acciones cuentan como acciones planificadas en el siguiente turno, de modo que el jugador podrá planificar menos acciones que el máximo permitido por el valor de la tripulación.

Apagar incendio: si hay un incendio a bordo (v. «Daños especiales», pág. 32), el jugador deja la ficha de acción, boca arriba, en la casilla de acciones planificadas hasta la fase de acciones del siguiente turno. La acción se resuelve durante la fase de acciones del siguiente turno. La ficha de acción se pasa a la casilla de daños especiales del puesto de mando, para indicar que se está realizando la acción; la acción queda completada al *final* del turno: se retiran la ficha de acción y una ficha de incendio a bordo de la casilla de daños especiales. El incendio se ha apagado y la acción vuelve a estar disponible. Si hay más de una ficha de incendio a bordo, la acción de apagar incendio solo elimina una de ellas. El jugador, por tanto, deberá planificar acciones adicionales para apagar los incendios restantes.

Ejemplo

Durante el tercer turno, el HMS Defence *resulta alcanzado y el jugador coge una ficha de daño especial de incendio. Se coloca una ficha de incendio en la casilla de daños especiales para indicar que se ha producido un incendio a bordo.*

— *En la fase de planificación del cuarto turno, el jugador británico planifica una acción «Apagar incendio». En la fase de acciones se*

revela la ficha y se deja boca arriba. En este turno, el buque recibe daños por el incendio.

— *En la fase de acciones del quinto turno, se pasa la ficha de acción «Apagar incendio» a la casilla de daños especiales. En este turno, el barco aún recibe daños por el incendio.*

— *Al final del quinto turno, se apaga el incendio. Tanto la ficha de acción como la ficha de incendio se retiran de la casilla de daños especiales.*

Reparar daños: el jugador deja la ficha de acción, boca arriba, en la casilla de acciones planificadas hasta la fase de acciones del siguiente turno. La acción se resolverá durante la fase de acciones del siguiente turno. En ese momento, el jugador decidirá entre:

— **reparar daños normales,**
— **reparar una vía de agua,**
— **reparar el timón,**
— **reparar un mástil.**

Reparar daños normales
El jugador pasa inmediatamente todas las fichas de una casilla de daños del registro de a bordo a la casilla de fichas «0» del puesto de mando. Si la casilla de daños no es la última con daños, todas las fichas situadas más a la derecha se desplazan a la izquierda, de modo que no queden casillas vacías en medio. Con esta acción no se pueden retirar fichas de daño por incendio ni de daño por vía de agua.

Nota: cuando un jugador repara una casilla de daños, los efectos de cualquier daño especial que haya sido causado por las fichas de daño retiradas no desparecen con esta acción y el jugador todavía tiene que afrontar las consecuencias.

Reparar una vía de agua
Si el barco tiene una vía de agua, el jugador puede repararla; para ello coloca la ficha de acción en la casilla de daños especiales. La acción se completará al *final* de este turno: con ella se retiran de la casilla de daños especiales la ficha de acción y una ficha de vía de agua. La vía de agua ha quedado reparada y la acción vuelve a estar disponible. No se eliminan los daños por vías de agua del registro de a bordo.

Reparar el timón dañado
Si el barco tiene el timón dañado, el jugador puede repararlo; para ello coloca la ficha de acción en la casilla de daños especiales. La acción se completará al *final* de este turno: con ella se retiran de la casilla de daños especiales la ficha de acción y una ficha de timón dañado. El timón ha quedado reparado y la ficha de acción vuelve a estar disponible.

Reparar un mástil roto
Si el barco tiene un mástil roto, el jugador puede repararlo: para ello coloca la ficha de acción en la casilla de daños especiales. La acción se completará al *final* de este turno: con ella se retiran de la casilla de daños especiales la ficha de acción y una ficha de mástil roto. El mástil ha quedado reparado y la ficha de acción vuelve a estar disponible.

REPARAR DAÑOS NORMALES - EJEMPLO

1) La fragata ha sufrido daños en 4 casillas, daños normales y daños por incendio.

2) El jugador realiza la acción «Reparar daños» y decide eliminar las fichas de la segunda casilla de daños, que está totalmente llena (no se pueden eliminar los daños por incendio).

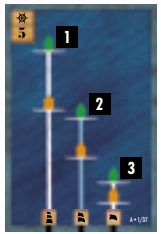
3) Las fichas que quedan a la derecha se desplazan hacia la izquierda, para no dejar huecos.

LÍMITES A LAS REPARACIONES

Durante una partida, un barco puede usar la acción «Reparar daños» para reparar tantas vías de agua y daños al timón como el jugador desee. Sin embargo, los daños normales y los mástiles rotos solo se pueden reparar una vez por partida; las fichas de daño o las fichas de mástil roto eliminadas deben dejarse en la casilla de fichas «0» como recordatorio de que ya se ha utilizado esta acción para este propósito.

VELAMEN

1 A toda vela
2 A media vela
3 A poca vela
4 Velas cerradas



1 Línea de mov. a toda vela
2 Línea de mov. a media vela
3 Línea de mov. a poca vela

MOVIMIENTO

VELAMEN Y MOVIMIENTO

Cuando se juega con las reglas avanzadas, cada barco puede desplegar más o menos velamen, tal como incida la ficha de velamen en el puesto de mando: **a toda vela**, **a media vela**, **a poca vela** o **velas cerradas**.

Cuando se usa una carta de maniobra de borde azul, la línea de movimiento usada para desplazar el barco dependerá del velamen desplegado.

> **Nota:** cuando se usa una carta de maniobra de borde rojo, el velamen no modifica el movimiento del barco.

VELAS CERRADAS

Cuando un barco tiene velas cerradas ya no puede planificar cartas de movimiento. Cualquier carta de movimiento planificada previamente se ejecutará empleando la línea de movimiento a poca vela; luego el buque se detendrá. Si en un turno posterior el barco efectúa la acción «Largar velas», la ficha de velamen pasará a la situación de a poca vela.

A partir de la fase de planificación del *siguiente* turno (incluida), el barco ya podrá planificar cartas de maniobra nuevamente, una por turno. En cuanto se llenen los espacios para las cartas de maniobra del puesto de mando, el barco empezará a moverse del modo normal.

Si un barco solamente tiene una maniobra planificada en un turno en el que pasa de estar a poca a vela a velas cerradas (porque el barco hizo la secuencia velas cerradas > a poca vela > velas cerradas), la maniobra no se ejecuta, sino que se coloca de nuevo en la baraja de maniobra.

COMBATE

Cuando se juega con las reglas avanzadas, la fase de combate se modifica por la necesidad de planificar y usar acciones de la tripulación para disparar andanadas o fusilería y por la introducción de diversos tipos de daños especiales y sus efectos.

DAÑOS ESPECIALES

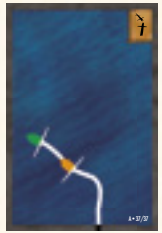
Algunas fichas de daño tienen, además o en lugar del número, un símbolo que indica que infligen un **daño especial** al barco alcanzado.

Las fichas con este símbolo indican que el disparo provoca **bajas en la tripulación** del barco. Igual que en las reglas básicas, cuando se coge una ficha de daños con el símbolo de bajas, el jugador debe colocarla en una casilla de la fila inferior, donde cada casilla solo admite una ficha. Si el jugador saca una ficha que muestra tanto un valor numérico como un símbolo de bajas, deberá usar una ficha de daños especiales de bajas en la tripulación para indicarlo en la fila inferior del registro y colocar la ficha con el valor numérico en la fila superior, siguiendo las reglas habituales.

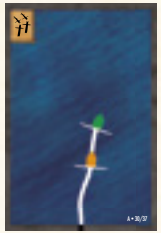
Las fichas con este símbolo indican que el disparo provoca un **incendio a bordo**. El jugador debe colocar una ficha de incendio en la casilla de daños especiales del puesto de mando, como recordatorio de que hay un incendio en el barco. Al *principio* de cada turno, antes de la fase de planificación, el barco recibe una ficha de daños por incendio por cada ficha de incendio que haya en la casilla de daños especiales y la coloca en una casilla vacía de la fila superior del registro de a bordo. La casilla se considera llena y no se le puede añadir ningún otro tipo de fichas de daño. El incendio a bordo cesa sus efectos una vez se ha apagado (v. «Acciones especiales – Apagar incendio», pág. 30).

Las fichas con este símbolo indican que el disparo abre una **vía de agua** en el casco. El jugador debe colocar una ficha de vía de agua en la casilla de daños especiales del puesto de mando, como recordatorio de que hay una vía de agua en el casco. Al *principio* de cada turno, antes de la fase de planificación, el barco recibe una ficha de daños por vía de agua por cada ficha de vía de agua que haya en la casilla de daños especiales y la coloca en una casilla vacía de la fila superior del registro de a bordo. La casilla se considera llena y no se le puede añadir ningún otro tipo de fichas de daño. La vía de agua cesa sus efectos cuando se repara (v. «Acciones especiales – reparar daños», pág. 31) y, además, los daños por vía de agua se pueden compensar con la acción «Achicar» (v. pág. 29).

Las fichas con este símbolo indican que el disparo **rompe uno de los mástiles del barco**. A partir del principio del siguiente turno (incluido), el barco solamente podrá planificar cartas de maniobra de borde gris oscuro que lleven el símbolo de uno { } o dos { } mástiles rotos. Cualquier maniobra ya planificada se ejecutará normalmente. Utilizad la flecha de movimiento adecuada (verde o naranja) en función de la orientación del barco. Si el barco está al pairo, la carta se sustituye al azar por una de las tres cartas de borde rojo. Si se rompe un segundo mástil, solo se pueden planificar cartas de maniobra con el símbolo de dos mástiles rotos. Los mástiles pueden repararse mediante la acción «Reparar daños» (v. pág. 31) una vez por partida.



Un mástil roto



Dos mástiles rotos

Las fichas con este símbolo indican que el disparo provoca **daños en el aparejo**. El jugador debe colocar una ficha de aparejo dañado en la casilla de daños especiales del puesto de mando, como recordatorio. El primer daño de este tipo no tiene efecto alguno. Cuando el barco recibe una segunda ficha de aparejo dañado, ya no podrá navegar más a toda vela; si en ese momento estaba a toda vela, se pasa inmediatamente a media vela. Cuando el barco recibe la cuarta ficha de aparejo dañado, solo podrá navegar a poca vela; si en ese momento estaba a media vela, se pasa inmediatamente a poca vela. Cuando el barco recibe la sexta ficha de aparejo dañado, se considera que tiene un mástil roto (v. el caso anterior) que no se puede reparar. Daños adicionales de este tipo, después del sexto, no tienen efectos adicionales.

Las fichas con este símbolo indican que el disparo provoca **daños en el timón**. El jugador debe colocar una ficha de timón dañado en la casilla de daños especiales del puesto de mando como recordatorio. El valor de virada del barco se reduce en 1. Daños adicionales de este tipo se consideran como un mástil roto: el jugador debe colocar una ficha de mástil roto en la casilla de daños especiales por cada ficha timón dañado que coja después de la primera.

Nota: recordad que la elección de la maniobra queda limitada por el valor de virada del barco, y que los jugadores deben comprobar esta condición cuando se *revela* la maniobra. Por lo tanto, una maniobra que era perfectamente válida cuando se planificó, antes de recibir daños en el timón, puede resultar no válida en el momento en que se va a ejecutar, a causa de los daños recibidos; o, a la inversa, una maniobra no válida cuando se planificó puede ser perfectamente válida en el momento de su resolución si mientras tanto se han reparado los daños en el timón.

REGLAS OPCIONALES

Este capítulo contiene reglas que añaden un mayor grado de detalle a vuestras partidas. Los jugadores deberán acordar previamente qué reglas opcionales quieren usar.

Si estáis jugando con las reglas básicas, solo podéis escoger reglas opcionales indicadas con un asterisco {❁}; con las reglas estándar también podéis escoger las reglas opcionales con dos asteriscos {❁ ❁}; finalmente, si jugáis con las reglas avanzadas podéis escoger también entre las reglas opcionales con tres asteriscos {❁ ❁ ❁}. La misma codificación se usa para indicar los diferentes efectos de una regla opcional en función del nivel de reglas que estéis usando.

Varias reglas opcionales requieren que los jugadores resuelvan al azar si se ha producido un determinado evento. En estos casos, se coge una ficha de daños ▣ y se usa para determinar el resultado. Si la ficha tiene el símbolo de bajas en la tripulación, el evento tiene lugar (pero la ficha no inflige ningún daño). En caso contrario, si la ficha es un «0», el evento no se produce. En ambos casos, volved a mezclar la ficha con el resto de fichas ▣ .

PLANIFICACIÓN

❁ ¡GROG PARA TODOS!

En la época que consideramos en este juego, era práctica habitual repartir bebidas alcohólicas a la tripulación, como grog o vino de baja calidad, para elevar su moral. Para representar esto, cada barco recibe una ficha de **grog**. La acción «¡Grog para todos!» se puede usar una sola vez en cada partida (por barco), durante la fase de planificación y solo si no hay ningún barco enemigo a una distancia igual o menor que media regla. Su efecto es retirar una ficha de bajas de la fila inferior del registro de a bordo y dejarla en la casilla de fichas «0». Una vez usada, la ficha de grog se elimina de la partida.

{❁ ❁ ❁} Con las reglas avanzadas, la ficha de grog se planifica y se usa como una acción normal. Su efecto se aplica en cuanto se revela y solo puede utilizarse una vez por partida.

❁ INEXPERIENCIA

Las tripulaciones pueden tener diversos grados de experiencia, cosa que se indica en las instrucciones de cada escenario o bien pueden decidirlo los jugadores. Si se usa esta regla en un escenario, uno o más barcos pueden embarcar una tripulación poco experimentada. Con las reglas básicas o estándar, los jugadores pueden usar la regla «Artilleros inexpertos». Con las reglas avanzadas, los jugadores pueden usar la regla «Artilleros inexpertos», la regla «Marineros inexpertos» o ambas.

ARTILLEROS INEXPERTOS

Los artilleros inexpertos necesitan un turno adicional para cargar completamente una batería. Durante la fase de recarga, tras disparar una andanada, la ficha de munición vuelve a la casilla de munición pero se mantiene boca arriba para recordar que los artilleros tardarán más en la operación de recarga.

En la fase de recarga del siguiente turno, se gira boca abajo la ficha de munición que estaba boca arriba en la casilla de munición. Los cañones aún se están recargando y no están listos para disparar.
{❁ ❁} Si se juega con las reglas estándar, en este mismo turno no se puede cargar la batería correspondiente con otra ficha de munición que esté boca abajo en la casilla de munición.

En la fase de recarga del siguiente turno (el segundo después de disparar), el jugador puede recargar la

ficha de munición del modo habitual, pasándola de la casilla de munición a la casilla de batería correspondiente. En el siguiente turno, esa batería ya podrá disparar. Si se usa la regla opcional «Fuego continuo», las fichas de daño que debe coger el barco alcanzado son solo un tercio de las que debería coger en condiciones normales (redondeando hacia abajo), en lugar de la mitad.

{❁ ❁ ❁} Con las reglas avanzadas, ignorad el procedimiento que acabamos de explicar. En su lugar, usad las reglas normales para la recarga, con la excepción de que la acción «Recargar la batería de babor/estribor» se considera una **acción diferida**. Cuando se revela la acción «Recargar la batería de babor/estribor», el jugador deja la ficha de acción, boca arriba, en la casilla de acciones planificadas hasta la fase de acciones del siguiente turno. Durante la fase de acciones del siguiente turno, pasad la ficha de acción a la casilla de munición correspondiente; durante la fase de recarga se podrá cargar la batería correspondiente y la ficha de acción se devuelve a la casilla de acciones disponibles.

❁ ❁ ❁ MARINEROS INEXPERTOS

Los marineros inexpertos no son tan eficientes ejecutando las órdenes como los más veteranos, de modo que alguna de las acciones planificadas puede quedar sin realizar. Antes de revelar las acciones planificadas, el jugador debe coger una ficha de acción al azar de entre las planificadas para este turno (sin incluir eventuales acciones diferidas, pendientes del turno anterior). El jugador mezcla la ficha de acción cogida al azar con una ficha en blanco y, también al azar, escoge una de las dos. Si coge la ficha de acción, esta se ejecuta con normalidad; si coge la ficha en blanco, la acción no se ejecuta y la ficha de acción se devuelve a la casilla de acciones disponibles.

MOVIMIENTO

❁ APAREJOS ENREDADOS

Cuando dos barcos están muy cercanos, sus aparejos, y especialmente las vergas, pueden quedar enredados, lo que dificulta el movimiento.

Al principio de la fase de planificación, antes de planificar las cartas de maniobra, los jugadores determinan si los barcos quedan enredados o, si ya lo están, si sus aparejos se desenredan.

Si las bases de dos barcos están en contacto, los jugadores deben coger una ficha de daño ▣ ; si la ficha es un «0» no sucede nada, en caso contrario (la ficha muestra el símbolo de bajas en la tripulación), los barcos quedan **enredados.**

Colocad una ficha de aparejos enredados entre los dos barcos, como recordatorio.

Los dos barcos no se pueden mover hasta que se hayan **desenredado**.

{❁} Al jugar con las reglas básicas, los jugadores no podrán planificar cartas de maniobra para los barcos implicados hasta que estos se hayan desenredado.
{❁ ❁} / {❁ ❁ ❁} Si se juega con las reglas estándar o avanzadas, descartad las cartas de maniobra ya planificadas; los barcos no se moverán este turno. Los jugadores sí pueden planificar cartas de maniobra para ejecutarse en el turno siguiente, en el caso de que los barcos ya estén desenredados para entonces.

> **Note:** si hay varios buques en contacto al final de la fase de movimiento, se debe comprobar por separado para cada par de barcos si sus aparejos están enredados.

Para desenredar los buques, coged una ficha de daño ▣ para cada par de barcos que estén enredados al principio de cada fase de planificación. Si la ficha es un «0», los barcos permanecen enredados, con los efectos que se han comentado antes; en caso contrario (símbolo de bajas en la tripulación), los dos buques se desenredan y ya pueden planificar y ejecutar maniobras de nuevo.

COMBATE

❁ FUEGO CONTINUO

Si se usa esta regla opcional, una batería puede disparar incluso cuando no está cargada. En este caso, las fichas de daño recibidas por el adversario son solo la mitad (redondeando hacia abajo) de las que le correspondería. La batería no se puede recargar en el mismo turno en el que haya disparado con fuego continuo.

{❁ ❁} Si jugáis con las reglas estándar, además de la regla anterior, añadid las siguientes:

— El modificador por fuego de enfilada (si es aplicable) se añade *antes* de reducir los daños a la mitad.
— Antes de resolver los disparos, los jugadores escogen secretamente el tipo de munición a usar en cada batería que dispare fuego continuo. Las fichas de munición se muestran simultáneamente y entonces se resuelve el combate.
— Con fuego continuo no se puede usar la opción de doble proyectil.

{❁ ❁ ❁} Si jugáis con las reglas avanzadas, además de las reglas anteriores, añadid también:

— Un jugador puede planificar la acción de «Disparar andanada» incluso si la batería correspondiente no está cargada.
— Un jugador no puede planificar la acción de «Recargar batería» del mismo costado para el cual ha planificado la acción «Disparar andanada».

❁ PRIMERA ANDANADA

La primera andanada que se disparaba en una batalla solía ser la más efectiva, ya que los cañones se habían preparado cuidadosamente de antemano, antes del fragor del combate. Al principio de la partida, colocad una ficha de acción «Recargar batería» en cada casilla de batería del puesto de mando, junto con la ficha de munición escogida, a modo de recordatorio de que aún no se ha disparado la primera andanada.

Con la primera andanada de una batería, el barco alcanzado deberá coger una ficha de daño adicional por cada tres fichas de daño que tenga que coger (redondeando hacia arriba). A continuación, pasad la ficha de acción «Recargar batería» a la casilla de acciones disponibles (o simplemente, retirad la ficha si estáis usando las reglas básicas o las estándar), para indicar que, a partir de ahora, las andanadas de esa batería dispararán del modo habitual.

Ejemplo

Cuando el HMS Terpsichore *dispara su primera andanada de una de las baterías, esta tiene una potencia de fuego de 6, en lugar de 4.*

{❁ ❁} Si jugáis con las reglas estándar, calculad el efecto del fuego de enfilada independientemente del efecto de la primera andanada.

Ejemplo

El HMS Terpsichore *dispara su primera andanada de una de las baterías y es una andanada en enfilada por la proa del barco enemigo. Así pues, el barco atacado coge dos fichas más de daño por el hecho de ser la primera andanada (4/3 redondeando hacia arriba) y dos más por el hecho de ser fuego en enfilada (4/3 redondeando hacia arriba), para un total de ocho fichas de daño.*

❁ OBJETIVO CERCANO

Si se usa esta regla opcional, cuando un barco dispara una andanada debe disparar al objetivo más cercano de ese costado, teniendo en cuenta los tres arcos de fuego del barco. Se pueden usar las marcas en el reverso de las reglas de combate para precisar la distancia, si fuera necesario. Si el barco más cercano es del bando propio, no se podrá disparar esa andanada.

❁ ❁ DOBLE PROYECTIL

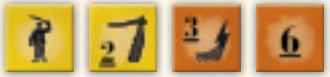
Durante la preparación, añadid dos fichas de **doble proyectil** (una por cada batería) a los tipos de munición que se pueden escoger. Cuando se prepara un doble proyectil, la carga lleva más tiempo: no se puede disparar en el siguiente turno tras la recarga, como es habitual, sino a partir del segundo turno tras la recarga. Para recordar este hecho, girad la ficha de doble proyectil boca arriba en la casilla de munición en el turno en el que se recarga la batería; durante la fase de recarga del siguiente turno la ficha se pasa normalmente, boca abajo, a la correspondiente casilla de batería.

Si el barco dispara con doble proyectil a una distancia igual o menor que media regla (rojo/morado o naranja), el objetivo deberá coger tanto fichas de daño A como fichas de daño B. Por ejemplo, si la potencia de fuego es 3, cogerá 3 fichas A y 3 fichas B. Si el objetivo está a más distancia, no recibe daño alguno.

¡A DESARBOLAR!

Si se usa esta regla opcional, los jugadores pueden decidir apuntar sus cañones en alto, para tirar a desarbolar, es decir, para intentar infligir más daño al aparejo del enemigo. Solo se puede decidir tirar a desarbolar si se está usando bala rasa como munición (o doble proyectil, si se usa también la regla «Doble proyectil»).

Cuando un jugador tira a desarbolar, resuelve el fuego de artillería del modo habitual, excepto por los cambios siguientes.



Todas las fichas de daño cogidas que tengan un número subrayado (es decir, las de daño especial de vía de agua o daños al timón y las de valor 6) y todas las fichas de bajas en la tripulación sin ningún número se colocan en la casilla de fichas «0» y se sustituyen por la misma cantidad de fichas de daño.

Además del efecto de las nuevas fichas:

— si la ficha sustituida era una ficha de vía de agua, el barco alcanzado recibe un daño adicional al aparejo;

— si la ficha sustituida era una ficha de daños al timón, el barco alcanzado recibe un daño adicional al mástil.

Coged las fichas de daño adecuadas para estos daños adicionales.

¡A DESARBOLAR!-EJEMPLO

El *Courageuse* dispara una andanada a corta distancia contra el *HMS Terpsichore* y el jugador francés decide tirar a desarbolar. El jugador británico coge tres fichas de daño : una es una ficha «2 con bajas en la tripulación», otra es «Bajas en la tripulación» y la última es «3 con vía de agua».

El aparejo recibe un daño a causa de la ficha de vía de agua, de modo que el *Terpsichore* recibe una ficha de daño especial «Daños al aparejo».
Luego, las fichas «Bajas en la tripulación» y «3 con vía de agua» se sustituyen por dos fichas de daño .

El daño total recibido por el *Terpsichore* es, pues:

ABORDAJE

/ ABORDAJE EN LAS REGLAS BÁSICAS Y ESTÁNDAR

Cuando, al inicio de la fase de planificación, las bases de dos barcos enemigos están en contacto, los jugadores deben decidir si abordan el barco contrario.

DECLARACIÓN DE UN ABORDAJE

Antes de planificar cartas de maniobra, cada jugador debe coger una ficha de acción de **abordaje** y una ficha en **blanco** por cada barco implicado, para determinar si los barcos quedan aferrados y es posible el abordaje.

Los jugadores escogen, secretamente, una de las dos fichas y la colocan, boca abajo, en el puesto de mando. A continuación, revelan la ficha escogida.

— Si las dos fichas están en blanco, no hay abordaje y el turno prosigue del modo habitual.

— Si ambas fichas son fichas de abordaje, se produce un abordaje. Los barcos quedan **aferrados** y no se pueden mover. Colocad una ficha cualquiera (por ejemplo, una ficha de bajas en la tripulación) entre los dos barcos a modo de recordatorio.

— Si una ficha es una ficha de abordaje y la otra es una ficha en blanco, mezcladlas y coged una al azar. Si sale la ficha en blanco, no hay abordaje y el turno prosigue del modo habitual. Si sale la ficha de abordaje, se produce un abordaje: los barcos quedan **aferrados** y no se pueden mover; colocad una ficha cualquiera (por ejemplo, una ficha de bajas en la tripulación) entre los dos barcos a modo de recordatorio.

Cuando los barcos están aferrados, el movimiento se modifica del modo siguiente:

{} Si se juega con las reglas básicas, los jugadores no pueden planificar ningún movimiento para cualquiera de los barcos aferrados.

{} Si se juega con las reglas estándar o avanzadas, las cartas de maniobra actualmente planificadas se descartan. Los barcos implicados no se moverán en este turno, pero los jugadores pueden planificar la maniobra para el siguiente turno, que tendrá lugar en caso de que los barcos ya no estén aferrados.

RESOLUCIÓN DEL ABORDAJE

El abordaje se resuelve después de completar el fuego de artillería y de fusilería. Si ninguno de los dos barcos implicados en el abordaje se ha rendido a causa del fuego de artillería o fusilería, los jugadores realizan un **abordaje**.

Para resolver el abordaje, cada barco implicado recibe tantas fichas de daño como el tonelaje del otro barco.

Los propietarios de cada barco cogen las fichas de una en una y aplican su efecto, simultáneamente, antes de coger la siguiente. Si un barco tiene un tonelaje más alto que el otro, las fichas restantes se cogen todas al final.

En cuanto un barco se rinde, el abordaje se detiene y no se cogen más fichas.

Ejemplo

El Courageuse*, con un tonelaje de 3, aborda el* HMS Terpsichore*, cuyo tonelaje es 2.*

Cada barco coge una ficha de daño ; si alguno de ellos se rinde, no se cogen más fichas; en caso contrario, ambos barcos cogen su segunda ficha. Si, después de la segunda ficha, tampoco se ha rendido ninguno de los dos barcos, el Courageuse *inflige la tercera ficha de daño al* Terpsichore *y el abordaje finaliza.*

Un abordaje no puede finalizar con los dos barcos rendidos. Si ambos buques están dañados de modo que las fichas cogidas infligirían la última baja en la tripulación a cada uno de ellos (y, por consiguiente, ambos se rendirían), decidid al azar cuál de ellos se rinde realmente.

FINAL DEL ABORDAJE

Si ninguno de los dos barcos se rinde a causa del abordaje, ambos permanecen aferrados hasta el siguiente turno. Al inicio de la fase de planificación del siguiente turno se deberá repetir el procedimiento para comprobar si el abordaje prosigue o no.

ABORDAJES MÚLTIPLES

Si la base de un barco se halla en contacto con más de un barco enemigo, se deberá determinar por separado si cada par de barcos queda aferrado.

En primer lugar, los jugadores deben decidir secretamente, para cada barco (tal como se ha explicado antes), si ese barco intenta aferrar a un barco enemigo, según la elección de fichas (abordaje o blanco) para cada uno. Aunque un barco esté en contacto con varios enemigos, solo se escoge una ficha.

Cualquier jugador que haya escogido una ficha de abordaje deberá declarar *qué* barco enemigo decide aferrar.

Las declaraciones empiezan por el barco con menos tripulación (utilizad el número que se muestra en la carta de barco). En caso de empate, declara primero el barco con más bajas en la tripulación; si persiste el empate, decidid al azar.

El resultado del intento se determina independientemente para cada par de barcos:

— Si ninguno de los dos decide aferrar, no hay abordaje y los barcos no quedan aferrados.

— Si los dos barcos deciden aferrar, se produce un abordaje y los barcos quedan aferrados.

— Si un barco decide aferrar un barco que, por su parte, no quiere aferrar al primero, coged una ficha ▣ : si es un «0», los barcos no quedan aferrados, en caso contrario, sí.

Colocad una ficha cualquiera (por ejemplo, una ficha de bajas en la tripulación) entre cada par de barcos aferrados, a modo de recordatorio.

Si un barco queda aferrado con más de un oponente, los abordajes de todos los ataques se resuelven a la vez.

Antes de coger las fichas, el barco aferrado con diversos oponentes debe declarar un objetivo y luego se coge una ficha por cada barco implicado. Un barco solamente puede infligir daño al oponente elegido, pero puede recibir daño de diversos oponentes. Si es necesario, las declaraciones se producen en el mismo orden indicado más arriba (el barco con menos tripulación declara primero).

❁❁❁ ABORDAJE EN LAS REGLAS AVANZADAS

Si se juega con las reglas avanzadas, la acción de abordaje representa la preparación de grupos de abordaje ofensivos o defensivos.

El abordaje entre dos barcos que están en contacto se determina y resuelve como se indica arriba, excepto que la acción de abordaje debe planificarse como cualquier otra acción y se revela junto con las demás.

El aferramiento y el abordaje se resuelven de la misma manera que en las reglas básicas y estándar, con las siguientes excepciones:

— Los intentos de abordar y aferrar los barcos oponentes se llevan a cabo al final de la fase de planificación, tras revelar las acciones.

— Únicamente los barcos que planificaron una acción de abordaje pueden declarar un abordaje, pero no están obligados a hacerlo; un barco puede planificar una acción de abordaje y luego declarar una ficha en blanco contra el intento de abordaje de un enemigo, por ejemplo.

— Si un barco tiene éxito al aferrar y abordar un oponente, y este no ha planificado ninguna acción de abordaje, el barco que aborda tiene ventaja sobre su oponente:

— Antes de empezar el abordaje, el barco que no eligió la acción de abordaje recibe una ficha de daño ▣.

— Durante el abordaje, el efecto de las fichas de daño que se han cogido no es simultáneo. Primero se aplica el daño infligido por cada ficha que ha cogido el barco que planificó la acción de abordaje, y después se aplica el daño infligido por el otro barco.

Ejemplo

El Courageuse*, con un tonelaje de 3, está abordando el* HMS Terpsichore*, que tiene un tonelaje de 2. El* Courageuse *planificó una acción de abordaje, mientras que la tripulación del* Terpsichore*, ocupada en la extinción de un incendio a bordo, no lo hizo.*

En primer lugar, el Terpsichore *recibe una ficha de daño* ▣ *y, después, el* Courageuse *coge una ficha y aplica su efecto contra el* Terpsichore*. El barco británico no se rinde y ahora coge una ficha de daño y la aplica contra el* Courageuse*.*

A continuación, el Courageuse *coge una segunda ficha de daño, la cual inflige la última baja a la tripulación del* Terpsichore*, que se rinde y por tanto el* Courageuse *ya no recibe más daño.*

ABORDAJE Y APAREJOS ENREDADOS

Si se juega con la regla opcional «Aparejos enredados» (v. pág. 35), dos barcos pueden quedar casualmente enredados y, al mismo tiempo, aferrados (porque lo ha elegido al menos uno de ellos). En este caso, los barcos deben desenredar sus aparejos y desaferrarse antes de que puedan volver a moverse.

OTRAS REGLAS

BUQUE INSIGNIA

Cada bando puede designar uno de sus barcos como **buque insignia**, tal como indiquen las reglas del escenario o a elección de los jugadores. Si el buque insignia se rinde, se hunde, explota o queda eliminado del juego por cualquier motivo, cada uno de los barcos del mismo bando coge dos fichas de daños especiales de bajas en la tripulación y las coloca en la fila inferior del registro de a bordo, lo que representa la caída de moral en la tripulación.

Cada uno de los barcos del bando contrario al del barco insignia eliminado quita una ficha de bajas en la tripulación de las casillas de bajas (si hay alguna) y la pasa a la casilla de fichas «0»; cualquier barco que en el presente turno haya disparado fuego de artillería o fusilería contra el buque insignia eliminado quita, en cambio, dos fichas. Si el buque insignia abandona el área de juego, los efectos son los mismos, a menos que las reglas del escenario indiquen algo diferente.

EXPLOSIÓN EN LA SANTABÁRBARA

Si un barco tiene un incendio a bordo y ya ha recibido dos o más fichas de daños por incendio, hay cierta probabilidad de que explote la santabárbara (compartimento destinado para custodiar la pólvora).

Cada vez que un barco deba coger una nueva ficha de daños por incendio, a partir de la tercera (incluida), el jugador mezclará tres fichas de incendio y una ficha de explosión, y cogerá una de ellas al azar.

— Si coge una ficha de incendio, aplica el daño por incendio normalmente.
— Si coge una ficha de explosión, la santabárbara ha sido alcanzada por las llamas y explota. El barco es eliminado.

Cualquier barco que esté en contacto con la base de un barco que ha explotado puede resultar dañado e incendiarse. Cada barco en contacto con la base debe coger una ficha de daño y aplicar su efecto.

— Si la ficha no es un «0», además del daño indicado, en el barco se declara un incendio: coloca una ficha de incendio en la casilla de daños especiales, para indicar que ahora el barco tiene un incendio a bordo.
— Si la ficha de daños también indica un daño especial por incendio, coloca dos fichas de incendio a bordo en la casilla de daños especiales, en lugar de una.

HUNDIMIENTO

Si un barco tiene una vía de agua y ya ha recibido dos o más fichas de daños por vía de agua, el casco puede ceder y hacer que el barco se hunda repentinamente. Cada vez que un barco deba coger una nueva ficha de daños por vía de agua, a partir de la tercera (incluida), el jugador mezclará tres fichas de vía de agua y una ficha de hundimiento, y cogerá una de ellas al azar.

— Si coge una ficha de vía de agua, aplica el daño por vía de agua normalmente.
— Si coge una ficha de hundimiento, el casco cede y la nave se hunde. El barco es eliminado.

PROPAGACIÓN DE INCENDIOS

Si un barco dispara una andanada completa contra un barco enemigo mientras sus bases están en contacto, y se declara un incendio en el barco enemigo a consecuencia de haber recibido una ficha de daños especiales de incendio, en el barco atacante también se declara un incendio.

Para evitar que el incendio se propagase a su propio barco, a veces la tripulación alternaba el disparo de andanadas con el lanzamiento de cubos de agua al barco enemigo. Para representar esto en el juego, el jugador que controla el barco que dispara puede planificar una acción de apagar incendio, declarando, cuando se revela la acción, que no la aplica a su barco sino sobre el barco enemigo. En este caso, si el daño infligido en el objetivo provocase un incendio, este no se produciría.

A efectos de esta regla, no se tienen en cuenta los incendios causados por otros barcos que disparan o que ya se habían declarado en turnos anteriores.

RENDICIÓN

Si se juega con esta regla opcional, cuando un barco se rinde no se elimina de la partida, sino que la miniatura permanece en el área de juego como un obstáculo para los demás barcos.

El barco realiza normalmente las últimas maniobras planificadas (si las hubiera), sin planificar nuevas. Tras ello, se detiene y permanece quieto, sin moverse ni realizar ninguna otra acción durante el resto de la partida. Las fichas de daño que se encuentran en el registro de a bordo se mezclan, como es habitual, con las fichas de daño disponibles del mismo tipo.

> **Nota:** si se juega con las reglas de «Abordaje», un barco que se ha rendido no se puede aferrar ni abordar.

{ } Tras la rendición de un barco, y mientras continúe moviéndose, todavía puede infligir daños por colisión a los barcos del mismo bando. Cuando se detiene, los restos del barco rendido infligen daños por colisión a los barcos amigos y enemigos que choquen con ellos.

{ } Si un barco se rinde como consecuencia de las reglas opcionales «Explosión en la santabárbara» o «Hundimiento», o si tiene una vía de agua o un incendio a bordo cuando se rinde, eliminad la miniatura de la partida en vez de dejarla en el área de juego.

DIRECCIÓN VARIABLE DEL VIENTO

Durante una batalla puede cambiar la dirección o la fuerza del viento (o ambas). Esta posibilidad se trata en este apartado y en el siguiente.

La dirección del viento al inicio de la partida puede estar indicada en el escenario, acordada por los jugadores o determinada al azar usando las fichas de **dirección del viento**.

Los jugadores colocan la rosa de los vientos en la mesa de juego (de modo que quede paralela a uno de los lados) y luego giran la flecha para que indique la dirección previamente determinada.

Mezclad todas las fichas de **cambio de dirección** y colocadlas en una taza o recipiente opaco o apiladas boca abajo.

CAMBIO DE DIRECCIÓN

Al principio de la fase de planificación de cada turno, coged una ficha de cambio de dirección.

El viento solo cambia de dirección después de que hayan salido dos fichas de cambio de dirección del mismo sentido (horario o antihorario). El proceso a seguir es el siguiente:

—

La primera vez que una ficha indique un cambio de dirección, colocadla en la rosa de los vientos. La dirección del viento aún no ha cambiado, pero podría hacerlo próximamente.

—

Si la ficha no muestra ningún símbolo, el viento permanece igual. Volved a mezclar la ficha con las fichas de cambio de dirección aún no usadas. Si en la rosa de los vientos hay una ficha de cambio de dirección de un turno anterior, permanece ahí.

—

Si se coge una ficha que indica cambio de dirección y ya hay otra ficha de cambio de dirección en la rosa de los vientos, comparad ambas fichas:

a) Si las dos fichas indican el *mismo* sentido (horario o antihorario), el viento cambia: girad la flecha de la rosa de los vientos 45° en sentido horario (por ejemplo, de Norte a Noreste) o antihorario (por ejemplo, de Norte a Noroeste), tal como corresponda.

b) Si las dos fichas indican sentidos *contrarios*, el viento no cambia.

En ambos casos, volved a mezclar las dos fichas con las fichas de cambio de dirección aún no usadas. Si el viento cambia de dirección, lógicamente cambiará la orientación de los barcos respecto al viento, y este efecto se aplicará inmediatamente, en la fase de movimiento de este turno.

Ejemplo

Al principio de la partida, la dirección del viento es Oeste.

En el turno 1 sale un cambio de dirección en sentido horario. Se coloca en la rosa de los vientos, pero el viento aún no cambia.

En el turno 2 sale una ficha en blanco, que se devuelve al recipiente o a la pila. La ficha de cambio de dirección en sentido horario permanece en la rosa de los vientos y el viento sigue sin cambiar.

En el turno 3 sale una segunda ficha de cambio de dirección en sentido horario. El viento gira al Noroeste y ambas fichas se devuelven al recipiente o a la pila.

Si hubiera salido una ficha de cambio de dirección en sentido antihorario, el viento no hubiese cambiado y ambas fichas también habrían vuelto al recipiente o a la pila.

FUERZA VARIABLE DEL VIENTO

Si se juega con la regla «Dirección variable del viento» y con las reglas avanzadas, el viento puede tener una fuerza variable, que se indica en el marcador de fuerza bajo la rosa de los vientos.

Normalmente, la intensidad del viento es media (v. «Fuerza del viento», más abajo) al principio de la partida, pero en algún escenario puede tener una fuerza inicial diferente.

Al preparar la partida, colocad la ficha de fuerza del viento en la casilla central del marcador de la rosa de los vientos, para indicar una fuerza media.

A continuación, mezclad todas las fichas de **cambio de fuerza del viento** y ponedlas en una taza o recipiente opaco, o apiladas boca abajo.

FUERZA DEL VIENTO

La posición de la ficha de fuerza en la rosa de los vientos indica la fuerza actual del viento:

— Si la fuerza del viento es **baja** { }, se considera que el velamen de todos los barcos está en un nivel inferior. Es decir, los barcos que navegan a toda vela usan la línea de movimiento a media vela; los barcos que navegan a media vela usan la línea de movimiento a poca vela; y se considera que los barcos que navegan a poca vela tienen las velas cerradas.

Baja **Media** **Alta**

Al principio de la partida, la fuerza del viento es media.

— Si la fuerza del viento es **media** { }, los barcos se mueven normalmente.

— Si la fuerza del viento es **alta** { }, se considera que el velamen de todos los barcos está en un nivel superior. Es decir, los barcos que navegan a poca vela usan la línea de movimiento a media vela; los barcos que navegan a media vela usan la línea de movimiento a toda vela; y se considera que los barcos con velas cerradas continúan con las velas cerradas. Los barcos que navegan a toda vela continúan usando la línea de movimiento a toda vela, pero cada vez que se mueven, el propietario debe coger una ficha de daños . Si esta tiene un símbolo de bajas en la tripulación,

el barco coge una ficha de daños especiales «Aparejo dañado» (v. pág. 33). Si la ficha es un «0», no sucede nada.

CAMBIO DE FUERZA

Al principio de la fase planificación de cada turno, coged una ficha de cambio de fuerza del viento.

La fuerza del viento puede cambiar, dependiendo de la ficha que haya salido.

— La primera vez que una ficha indique un cambio de fuerza, colocadla en la rosa de los vientos. La fuerza del viento aún no ha cambiado, pero podría hacerlo próximamente.

— Si ya hay una ficha de cambio de fuerza en la rosa de los vientos y se coge una ficha que indica un cambio de fuerza contrario, el viento no cambia. Volved a mezclar ambas fichas en la rosa de los vientos con las fichas de cambio de fuerza aún no usadas.

— Si la ficha no muestra ningún símbolo, hay dos posibilidades:

a) Si no hay ninguna ficha de cambio de fuerza en la rosa de los vientos, el viento no cambia. Volved a mezclar la ficha con las fichas de cambio de fuerza aún no usadas.

b) Si en la rosa de los vientos hay una ficha de cambio de fuerza de un turno anterior (ya sea un aumento o una disminución), la fuerza del viento cambia. Si la fuerza disminuye, moved la ficha de fuerza del viento una casilla hacia la izquierda en el marcador de la rosa de los vientos (de media a baja, o de alta a media; si el viento ya tenía una fuerza baja, no cambia). Si la fuerza aumenta, moved la ficha de fuerza del viento una casilla hacia la derecha en el marcador de la rosa de los vientos (de baja a media, o de media a alta; si el viento ya tenía una fuerza alta, no cambia).
Volved a mezclar las dos fichas con las fichas de cambio de fuerza aún no usadas.

Un cambio en la fuerza del viento afecta al movimiento de los barcos y su efecto se aplicará inmediatamente, en la fase de movimiento de este turno.

ACCIDENTES GEOGRÁFICOS

Aunque muchas batallas navales ocurrieron en alta mar, a menudo tenían lugar cerca de la costa o de una isla. Las reglas de este apartado incorporan diferentes tipos de accidentes geográficos, que pueden colocarse sobre el área de juego para que la batalla sea más interesante o para crear las condiciones de un determinado escenario.

Cada accidente geográfico está representado por una pieza de cartón que indica la parte del área de juego en la cual se aplican los efectos de dicho elemento.

En este equipo básico se incluyen algunos accidentes geográficos (pequeños arrecifes e islas). Además, podéis adquirir otros accidentes geográficos con la compra de **kits de terreno**.

ARRECIFES

Este elemento representa rocas, arrecifes coralinos y otros obstáculos emergidos o sumergidos justo por debajo de la superficie.

Si, debido a la maniobra escogida, un barco se mueve de tal manera que, al final del movimiento, su base se superpone con un arrecife, el movimiento no se lleva a cabo de la manera habitual.

El barco se devuelve a su posición original y se desplaza del mismo modo en que lo haría un barco cuando se resuelve una superposición con otro barco (v. pág. 12).

> **Nota:** si es necesario, debido al riesgo de superposición con otro barco, resolved este movimiento durante la secuencia de movimientos de los barcos que se superponen (v. pág. 12).

El movimiento del barco finaliza tan pronto como su base toca el arrecife. En ese momento, coge un número de fichas de daños igual a su tonelaje. Si, en un solo turno, un barco recibe más puntos de daño que su tonelaje como consecuencia de los arrecifes, se queda *encallado*.

Un barco encallado no puede volver a mover durante el resto de la partida (si se juega con las reglas estándar o avanzadas, descartad cualquier carta de maniobra planificada).

Si el barco tiene una vía de agua (v. pág. 33), ya no recibe más daños por vía de agua.

{❁ ❁ ❁} Cuando un barco choca con un arrecife se ignoran todos los símbolos de daños especiales (excepto los daños por vía de agua y los daños al timón) en las fichas de daños que se cogen, y solamente se aplica el número de daños.

Los arrecifes no afectan al combate.

❁ BANCOS DE ARENA

Este elemento representa bancos de arena, bajíos y obstáculos similares de diferente forma y origen, que en aguas poco profundas suponen un peligro para la navegación.

Si, debido a la maniobra escogida, un barco se mueve de tal manera que, al final del movimiento, su base se superpone con un banco de arena, el barco se queda encallado.

Un barco encallado no puede volver a mover durante el resto de la partida (si se juega con las reglas estándar o avanzadas, descartad cualquier carta de maniobra planificada).

Si el barco tiene una vía de agua (v. pág. 33), ya no recibe más daños por vía de agua.

{❁ ❁ ❁} Si se juega con las reglas opcionales «Hundimiento» (v. pág. 40) o «Rendición» (v. pág. 41), los barcos no pueden hundirse en un banco de arena.

Los bancos de arena no afectan al combate.

> **Nota:** los bancos de arena no están incluidos en este equipo básico, sino en los **kits de terreno**.

❁ COSTA E ISLAS

Un escenario puede indicar la presencia de costas o islas.

Los elementos de costa están diseñados para colocarse en un margen del área de juego y/o adyacentes a otros elementos de costa.

Las islas deben colocarse de modo que estén rodeadas de agua por todas partes. Aparte de esta diferencia de diseño, las reglas para la costa y para las islas son las mismas.

> **Nota:** los elementos de costa no están incluidos en este equipo básico, sino en los **kits de terreno**.

EFECTOS EN EL MOVIMIENTO

El escenario indica si un elemento de costa (o una isla) tiene un litoral de **playas** o **rocoso**, o de algún otro tipo. El escenario también puede indicar la zona peligrosa para la navegación:

— una distancia igual o inferior al ancho de la regla,
— una distancia igual o inferior a la parte roja/morada de la regla,
— ninguna.

Si, debido a la maniobra escogida, un barco se mueve de tal manera que, al final del movimiento, su base está demasiado cerca del litoral, a una distancia menor que la indicada, el barco puede sufrir daños o quedarse encallado.

— Si cualquier parte de la base del barco está a una distancia de una playa menor que la indicada, debe considerarse como si estuviera superponiéndose a un banco de arena.
— Si cualquier parte de la base del barco está a una distancia de un litoral rocoso o una isla menor que la indicada, debe considerarse como si estuviera superponiéndose a un arrecife.
— Si las dos condiciones anteriores se cumplen (por ejemplo, porque un barco acaba su movimiento entre una costa con playa y una isla rocosa), ambos efectos se aplican simultáneamente.
— Si cualquier parte de la base del barco se superpone con una costa o una isla, debe considerarse como si estuviera superponiéndose a un arrecife, pero debe coger un número de fichas de daño igual al doble de su tonelaje y el barco siempre se queda encallado, independientemente de la cantidad de puntos de daño que haya recibido.

Una costa o una isla pueden tener un **puerto** o considerarse seguras para la navegación por otras razones. En este caso, las reglas anteriores no se aplican y el barco puede acercarse al accidente geográfico sin efectos negativos. Sin embargo, si el barco se superpone al accidente geográfico, sí que sufre daños y se queda encallado.

EFECTOS EN EL COMBATE

La presencia de una costa o una isla bloquea la línea de visión. Un barco no puede disparar *a través* de estos accidentes geográficos si la línea de visión de todos los arcos de disparo está bloqueada.

La línea de visión está bloqueada desde el arco central pero no desde el arco de proa.

La línea de visión está completamente bloqueada por la península, por lo que el barco no puede disparar.

La línea de visión atraviesa la península, por lo que el barco no puede disparar contra el edificio de la isla.

Cuando se dispara desde o contra un elemento de costa o isla, las partes de este mismo elemento no bloquean la línea de visión. Es decir, un barco puede disparar contra cualquier objetivo situado en un accidente geográfico, a no ser que haya una costa o una isla en medio (o que haya otro barco que bloquee la línea de visión).

Los barcos y las baterías costeras pueden dispararse entre ellos, y también dos baterías costeras entre ellas.

EXPLICACIÓN DEL REGISTRO DE BATERÍA COSTERA

1. Nivel de fortificación
2. Fila superior: fuego de artillería y daños a la batería
3. Potencia de fuego
4. Número de acciones de la guarnición {❁ ❁ ❁}
5. Fila inferior: fuego de fusilería y bajas en la guarnición
6. Acciones disponibles {❁ ❁ ❁}
7. Casilla de batería
8. Munición
9. Acciones planificadas {❁ ❁ ❁}
10. Casilla fichas «0» / Casilla de daños especiales {❁ ❁ ❁}

La única excepción es que está prohibido disparar si la regla usada para medir la distancia pasa por mar, tierra y otra vez mar. Así, si no es posible alcanzar ninguna parte del objetivo, situado dentro del arco de disparo y sin pasar por la secuencia de mar, tierra y mar, entonces el objetivo no está al alcance del barco y este debe escoger otro objetivo, si es que hay alguno disponible.

❁ BATERÍAS COSTERAS

Un elemento de costa o isla puede contener una **batería costera**, indicada por la presencia de uno o más puntos rojos y uno o más arcos de de disparo a partir de ellos.

Cada batería tiene características diferentes, indicadas en su **registro de batería**. La fila superior del registro representa los **daños a la batería** e indica la potencia de fuego de sus arcos de disparo. La resistencia de cada casilla (el número de daños que puede asumir una casilla hasta llenarse) se basa en el **nivel de fortificación** { } de la batería y funciona de modo similar al tonelaje de un barco.

La fila inferior del registro representa las **bajas en la guarnición de la batería costera** y funciona de modo similar a la fila de bajas en la tripulación del registro

de a bordo. Una batería costera nunca puede moverse ni girarse, por lo que no necesita planificación, excepto para las acciones que deban planificarse cuando se juega con las reglas avanzadas (v. pág. 48).

Nota: las baterías de costa no están incluidas en este equipo, sino en los **kits de terreno**.

BATERÍAS COSTERAS EN COMBATE

En combate, las baterías costeras siguen unas reglas parecidas a las de los barcos: disparan, se recargan y sufren daños exactamente de la misma manera. La casilla vacía más a la izquierda en la fila superior del registro de la batería (con el símbolo de «cañones») indica la potencia de fuego actual de esa batería. En la casilla hay tantos números como arcos tiene la batería.

Una batería costera funciona de la misma manera que el disparo de una andanada desde un barco.

— Una batería puede tener uno o más arcos de disparo, cada uno indicado con un punto rojo y dos líneas blancas que delimitan un ángulo coloreado.
— Una batería puede disparar solo contra un objetivo por turno.
— La línea de visión de una batería se determina de la misma manera que para los barcos: puede quedar bloqueada por un barco o por un accidente geográfico que se interpone y que no sea el elemento en el que está la batería.
— Si puede dispararse al objetivo desde más de un arco, el jugador decide con cuál disparará.

La batería puede disparar contra el objetivo en la isla A, pero no puede disparar contra el objetivo en la isla B, debido a la península que se interpone.

— Como la batería no tiene base como los barcos, la distancia de combate siempre se mide a y desde el punto rojo. Si se alcanza la base de un objetivo con la parte roja/morada de la regla de combate desde alguno de los puntos rojos, la batería también puede atacarlo con su **fuego de fusilería**.

{❁❁} Si se juega con las reglas estándar, la batería causa daños por fuego de enfilada a un barco cuando al menos uno de sus arcos de disparo cumple los requisitos correspondientes.

{❁❁❁} Si se juega con las reglas avanzadas, las baterías costeras ignoran todos los daños especiales, excepto los relativos a la guarnición y a los incendios (si se usa la regla opcional «Explosión en la santabárbara», v. pág. 40, esta se aplica tanto a las baterías costeras como a los barcos). Es posible que una batería costera dispare contra un objetivo enemigo situado en la costa (una situación que puede surgir, por ejemplo, en un escenario que simule un sitio). En este caso, la línea de visión queda bloqueada solo por un elemento distinto del elemento del atacante y el del objetivo (o por un barco que se interpone).

ELIMINAR UNA BATERÍA COSTERA

Si, en cualquier momento, todas las casillas de la fila superior del registro de la batería costera están cubiertas por fichas, la batería queda **destruida**. Si todas las casillas de la fila inferior del registro de la batería costera están cubiertas por fichas, la batería **se rinde**. En ambos casos el efecto es el mismo, la batería se elimina de la partida. Las reglas específicas de un escenario pueden indicar diferentes efectos en las condiciones de victoria para una destrucción y para una rendición.

Cuando se elimina una batería, volved a mezclar todas las fichas de daños en la batería, incluyendo las fichas «0», con las fichas de daños del mismo tipo no usadas. Recordad que, como los daños se resuelven simultáneamente, una batería eliminada todavía puede disparar en la misma fase en la que es destruida o se rinde.

❁❁❁ ACCIONES DE UNA BATERÍA COSTERA

El jugador que controla una batería debe planificar sus acciones, tal y como lo hace para un barco, pero la elección de acciones es más limitada.

Disparar los cañones

Recargar los cañones

Fuego de fusilería

Apagar un incendio

Reparar daños

El efecto de cada acción es similar a la acción equivalente de los barcos (v. pág. 29-31), excepto que la acción «Reparar daños» solamente repara el daño normal.

REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO

En muchas batallas intervinieron flotas en puertos y barcos anclados. Un escenario apto para jugar en solitario puede incluir, como enemigos activos, uno o más barcos enemigos anclados.

En un escenario para jugar en solitario también puede haber uno o más barcos enemigos moviéndose aleatoriamente por el área de juego, mientras el jugador mueve sus barcos para intentar detenerlos.

Por ejemplo, los barcos enemigos entran por un lado de la mesa y su objetivo es huir de tus barcos y salir a través del lado opuesto. Tus barcos pueden entrar por su retaguardia y perseguirlos o bien interceptarlos entrando por otro lado de la mesa.

MOVIMIENTO AUTOMÁTICO

Para cada barco que se mueve aleatoriamente, prepara su baraja de cartas de maniobra: selecciona y mezcla las cartas con un valor de virada entre 3 y 7. Deja el resto de cartas en la caja, ya que no se usan en la partida.

En la fase de movimiento, coge la carta superior de cada pila, una por cada barco que se mueva aleatoriamente. Las cartas de maniobra usadas se colocan en una pila de descartes para cada barco, al lado de su baraja de cartas de maniobra.

Cuando la pila de descartes contenga un desplazamiento lateral (una maniobra con valor de virada de 5 y que no es una línea recta) hacia la derecha y otro hacia la izquierda, devuelve ambas cartas a su baraja de cartas de maniobra y mézclalas, y también cualquier carta de avance en línea recta. Si en la pila de descartes hay una tercera carta de desplazamiento lateral o si hay alguna carta de giro, déjalas en la pila de descartes.

Cuando la pila de descartes contenga un giro a la derecha y otro a la izquierda, cuyos valores de virada sumen exactamente 10, devuelve ambas cartas a su baraja de cartas de maniobra y mézclalas, y también cualquier carta de avance en línea recta. Deja las cartas de desplazamiento lateral en la pila de descartes, así como cualquier otra carta de giro.

{❁❁} / {❁❁❁} Si se juega con las reglas estándar o avanzadas, los barcos que se mueven aleatoriamente no planean sus movimientos con un turno de anticipación.

COMBATE Y ACCIONES

Si se juega con las reglas básicas o estándar, los barcos no controlados por el jugador dispararán usando las reglas siguientes:

a) disparan una andanada cada vez que estén cargados y tengan un objetivo a su alcance, después recargan la batería inmediatamente, tan pronto como les sea posible, usando las reglas habituales;

EJEMPLO DE MOVIMIENTO AUTOMÁTICO

1) El *HMS Defence* navega con movimiento automático. En los 5 primeros turnos han salido las cartas siguientes y forman la pila de descartes.

2) En este momento, las cartas con valor «6» y «4» (que suman 10) se devuelven a la baraja de cartas de maniobra, junto con el «5» en línea recta, y se mezclan. La pila de descartes ahora está formada por:

3) Si en el turno siguiente saliese un desplazamiento lateral hacia la izquierda, ambas cartas serían devueltas a la baraja de cartas de maniobra y mezcladas, y solo quedaría la carta «7» en la pila de descartes.

b) si hay varios objetivos disponibles, siempre escogen el objetivo aplicando la regla «Objetivo cercano» (v. pág. 36);

c) si se juega con la regla «Fuego continuo», disparan si tienen un objetivo a la vista y solo recargan cuando no tienen ninguno a la vista.

{❁❁} Si se juega con las reglas estándar o avanzadas, los barcos no controlados por el jugador no escogen el tipo de munición cuando las baterías están cargadas. Si disparan una andanada con la parte roja/morada de la regla, el objetivo coge fichas de daños ; si disparan a más distancia, pero dentro de la primera mitad de la regla, el objetivo coge fichas de daños ; si disparan a más distancia, pero dentro de la regla, el objetivo coge fichas de daños .

{❁❁❁} Si se juega con las reglas avanzadas, las acciones de un barco se escogen siguiendo estas prioridades hasta que se haya alcanzado el número de acciones disponibles o se hayan agotado todas las posibilidades:

1) Disparar fuego de fusilería, si hay algún objetivo a su alcance.
2) Apagar incendio, si hay alguno.
3) Reparar una vía de agua, si hay alguna.
4) Disparar una andanada, si la batería está cargada y tiene algún objetivo a su alcance (si se juega con la regla «Fuego continuo», dispara incluso aunque esté descargada).
5) Recargar una batería, si está descargada.

6) Reparar daños, siguiendo este orden:
   a) puntos de daño, si al menos una casilla de daños está totalmente llena con daños reparables, y todavía puede usarse la acción (es decir, si ese barco todavía no la ha usado durante la partida);
   b) un mástil dañado, si se ha roto alguno y no se ha reparado ninguno antes;
   c) un timón dañado, si está roto.

BATERÍAS COSTERAS EN ESCENARIOS PARA UN SOLO JUGADOR

Las baterías costeras son muy adecuadas para los escenarios que se juegan en solitario, en los cuales el jugador controla uno o más barcos contra baterías costeras que le disparan de manera automática.

Las baterías costeras no se mueven y en combate actúan de la misma manera que los barcos no controlados por el jugador, exceptuando el hecho de que, si se juega con las reglas avanzadas, sus prioridades para las acciones son diferentes:

1) Apagar incendio, si hay alguno.
2) Disparar la batería, si está cargada y tiene algún objetivo a su alcance (con la regla «Fuego continuo», dispara aunque esté descargada).
3) Disparar fuego de fusilería, si hay algún objetivo a su alcance.
4) Recargar la batería, si está descargada.
5) Reparar daños, si al menos una casilla de daños está llena por completo con daños reparables, y todavía puede usarse la acción.

ESCENARIOS

ESCENARIOS LISTOS PARA JUGAR

A continuación presentamos varias situaciones diferentes, llamadas **escenarios**, que podéis jugar con los modelos incluidos en esta caja y los que están disponibles como **kits de barcos**.

Las dimensiones (largo y ancho) que figuran en la descripción son las mínimas sugeridas para el área de juego, pero siempre podéis adaptarlas al tamaño de vuestra mesa o superficie disponible.

Alternativamente, si usáis el tapete de juego oficial ***Sails of Glory,*** en cada escenario se indica cuántos tenéis que usar.

Si un escenario requiere elementos de terreno, se os proporciona un ejemplo de cómo debéis colocarlos.

En cada escenario se adjuntan también algunas reglas adicionales necesarias. Además, si todos los jugadores están de acuerdo antes de que comience la partida, podéis añadir reglas opcionales.

INVENTAD NUEVOS ESCENARIOS

Una vez que estéis familiarizados con el juego, no dudéis en inventaros vuestros propios escenarios, para lo cual podéis usar como ejemplos los que aquí se presentan. Si tenéis diversos equipos básicos, material adicional y varios **kits de barcos**, podréis diseñar escenarios mucho más complejos y avanzados.

Para crear un escenario equilibrado podéis utilizar las reglas de torneo y el sistema de puntos, que podéis descargar libremente de **www.aresgames.eu**.

También podéis crear un escenario desequilibrado. En este caso, deberéis tener en cuenta la situación desigual a la hora de establecer las condiciones de victoria.

ENEMIGO A LA VISTA

DOS FLOTAS PEQUEÑAS LUCHAN ENTRE ELLAS EN ALTA MAR

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 2-4, divididos a partes iguales en dos equipos. Con 3 jugadores, un jugador controla los dos barcos de un bando y cada uno de los otros dos jugadores controla un barco del bando contrario.

Área de juego: 90 cm de largo y 90 cm de ancho o un tapete de juego. Las posiciones iniciales francesa y británica están en lados opuestos.

Flota francesa: el *Courageuse* y el *Généreux,* a una distancia máxima de media regla del lado francés.

Flota británica: el *HMS Terpsichore* y el *HMS Defence*, a una distancia máxima de media regla del lado británico.

Reglas adicionales: ninguna.

Condiciones de victoria: el ganador es el bando que mantenga algún barco en juego cuando todos los barcos enemigos hayan abandonado el área de juego o se hayan rendido.

Variantes:

— Podéis variar las posiciones de salida, por ejemplo colocando los equipos en lados adyacentes o colocando un barco de cada jugador en el mismo lado de la mesa.

— Podéis reemplazar uno o más barcos con los que se encuentran en el reverso de la misma carta de barco.

— Podéis añadir uno o más barcos a cada bando, siempre y cuando estos estén equilibrados (por ejemplo, añadid un navío de línea de 74 cañones en ambos bandos).

— Podéis decidir que los barcos franceses llevan una tripulación inexperta (v. la regla opcional «Inexperiencia», pág. 34) y que el viento procede del lado francés.

EN AGUAS POCO PROFUNDAS

UNA BATALLA EN LA COSTA, CERCA DE PELIGROSOS ARRECIFES

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 2-4, divididos a partes iguales en dos equipos. Con 3 jugadores, un jugador controla los dos barcos de un bando y cada uno de los otros dos jugadores controla un barco del bando contrario.

Área de juego: 90 cm de largo y 90 cm de ancho o un tapete de juego.

Colocad una isla en el centro de la mesa. Se trata de una isla rocosa, peligrosa a una distancia igual o inferior al ancho de una regla.

A continuación, los jugadores colocan seis arrecifes (tres arrecifes cada uno, alternativamente), a una distancia mínima de media regla de cualquier otro arrecife o de la isla.

Determinad aleatoriamente qué lado de la mesa es el británico y cuál (diferente) es el francés. Si se trata de lados opuestos, el viento procede de la derecha del jugador británico; si no son opuestos, determinad al azar si el viento procede del lado británico o del francés.

Flota francesa: el *Unité* y el *Aquilon*, a una distancia máxima de media regla del lado francés.

Flota británica: el *HMS Meleager* y el *HMS Vanguard*, a una distancia máxima de media regla del lado británico.

Reglas adicionales: «Arrecifes» (v. pág. 43) y «Costas e islas» (v. pág. 44)

Condiciones de victoria: el ganador es el bando que mantenga algún barco en juego cuando todos los barcos enemigos hayan abandonado el área de juego o se hayan rendido.

Si se encallan barcos de ambas flotas y el objetivo no puede cumplirse, el ganador es el bando con más barcos supervivientes. Si sobrevive un barco de cada bando, gana el bando con un navío de línea superviviente si el barco rival es una fragata; si son de la misma clase, el resultado es un empate.

Variantes: las mismas que para «Enemigo a la vista» (pág. 51).

ROMPER EL BLOQUEO

DOS BARCOS INTENTAN ROMPER UN BLOQUEO PARA LLEGAR A PUERTO

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 1-4. Si sois 2 o 4 jugadores, dividíos a partes iguales en dos equipos. Con 3 jugadores, un jugador controla los dos barcos de un bando y cada uno de los otros dos jugadores controla un barco del bando contrario. Para jugar en solitario, consultad el apartado «Variantes».

Área de juego: 120 cm de largo y 90 cm de ancho o dos tapetes de juego. El lado británico está en uno de los dos lados cortos de la mesa y el francés, en el lado opuesto. El viento procede de la derecha del lado británico.

Flota francesa: el *Courageuse* y el *Généreux* se despliegan primero, a una distancia máxima de media regla del lado británico y al menos a una regla de distancia de los lados largos de la mesa.

Flota británica: el *HMS Terpsichore* y el *HMS Defence* se despliegan después, a una distancia máxima de media regla desde el centro de la mesa.

Reglas adicionales: ninguna.

Condiciones de victoria: gana el francés si sus dos barcos salen por el lado francés. El inglés gana si al menos uno de los barcos franceses es eliminado o abandona el área de juego por cualquier lado que no sea el francés.

Variantes:

— Intercambiad las zonas: el británico despliega en el lado francés y debe cruzar la mesa sin pérdidas, mientras que los barcos franceses se despliegan en el centro de la mesa y deben detener a los barcos enemigos.

— Jugad dos partidas, cambiando los bandos. El ganador es el jugador que, en la misión de romper el bloqueo, haya conducido un mayor número de barcos fuera de la mesa a través de su zona. Si se produce un empate, el ganador es aquél con más casillas de daño vacías en sus barcos salientes (que rompieron el bloqueo); si persiste el empate, el ganador es aquél que haya hundido más barcos perseguidores; si persiste el empate, el ganador es aquél que haya causado más daños (casillas con al menos una ficha de daño) a los barcos enemigos perseguidores.

Juego en solitario: los barcos franceses se mueven automáticamente (v. pág. 48). Estos empiezan con la popa hacia el lado británico y la proa hacia el lado francés, a una regla de distancia entre ellos, y situados en el centro del lado británico.

CONTRA LA AVANZADILLA

UN PEQUEÑO ESCUADRÓN BRITÁNICO RECIBE ÓRDENES DE LOGRAR LA RENDICIÓN DE LA AVANZADILLA ENEMIGA

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 2-4, divididos a partes iguales en dos equipos. Con 3 jugadores, uno controla los dos barcos de un bando y cada uno de los otros dos controla un barco del bando contrario.

Área de juego: 120 cm de largo y 90 cm de ancho o dos tapetes de juego. El lado británico está en uno de los dos lados cortos de la mesa y el francés, en el lado opuesto. El viento procede de la derecha del lado británico.

Flota francesa: el jugador francés coloca una isla (v. imagen) a una distancia máxima de media regla del lado francés y al menos a una regla de los lados largos del área de juego. Es una isla rocosa, peligrosa a una distancia igual o inferior al ancho de una regla. Luego coloca dos arrecifes, a media regla de la isla, y a una distancia mínima de media regla entre ellos y de los márgenes del área de juego. El *Courageuse* y el *Généreux* se despliegan, después de los barcos británicos, a una distancia máxima de media regla desde el centro de la mesa.

Flota británica: el *HMS Terpsichore* y el *HMS Defence* se despliegan tras haber colocado la isla y los arrecifes, pero antes que los barcos franceses, en cualquier lugar a una distancia máxima de media regla del lado británico.

Reglas adicionales: «Arrecifes» y «Costas e islas».

Reglas especiales: los barcos británicos pueden disparar contra el edificio marrón de la isla, apuntando a cualquier parte de su estructura. Este se rinde si sufre 8 puntos de daño o 4 bajas en su guarnición, o si la flota francesa es derrotada (es decir, los dos barcos franceses se rinden o abandonan el área de juego mientras todavía hay barcos británicos sobre la mesa), siempre y cuando no se hayan encallado todos los barcos británicos supervivientes.

Condiciones de victoria: la partida termina cuando todos los barcos británicos se han rendido o se han encallado, o cuando el edificio se ha rendido y los dos barcos franceses se han rendido o se han encallado. El jugador británico obtiene 8 puntos si el edificio se rinde; 4 si el edificio está dañado con al menos 1 punto de daño o 1 baja, pero no se ha rendido y –4 puntos si el edificio no ha sufrido

daños al final de la batalla. Cada jugador también obtiene 9 puntos por cada navío de línea enemigo (5 por cada fragata enemiga) que se haya rendido o haya abandonado el área de juego; o 5 puntos por cada navío de línea enemigo (3 por cada fragata enemiga) encallado. Los británicos pueden salir por su lado sin penalización, si el edificio se ha rendido. Gana el jugador con más puntos.

Variantes:

— El jugador británico coloca otra isla rocosa a media regla de distancia del lado británico y otros dos arrecifes a media regla de distancia de la isla y por lo menos a media regla de distancia entre ellos y de los lados de la mesa. Ambos jugadores comienzan con sus barcos a una regla de distancia de su lado. Cada bando tiene un edificio y ambos deben forzar la rendición del edificio enemigo (así, ambos jugadores anotan puntos, no solo el británico). Cada barco que abandone el área de juego, en cualquier momento, concede puntos al enemigo.

— Jugad dos partidas, cambiando los bandos. El ganador es el jugador que suma más puntos en total.

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

LLEGAN LOS SUMINISTROS

UN BARCO DE LÍNEA FRANCÉS ESCOLTA UNA FRAGATA QUE TRANSPORTA SUMINISTROS A UNA ISLA SITIADA

LADO FRANCÉS

LADO BRITÁNICO

Jugadores: 2-4, divididos a partes iguales en dos equipos.

Área de juego: 120 cm de largo y 90 cm de ancho o dos tapetes de juego. El lado británico está en uno de los dos lados cortos de la mesa y el francés, en el lado opuesto. El viento procede de la derecha del lado británico.

Flota francesa: el *Courageuse* y el *Généreux* se despliegan primero, a una distancia máxima de media regla del lado británico y al menos a una regla de distancia de los dos lados largos de la mesa. El jugador francés coloca una isla a una distancia de media regla del lado francés y tres arrecifes a una distancia de media regla de la isla y a una distancia mínima de media regla entre ellos y también de los márgenes del área de juego. La isla tiene un puerto.

Flota británica: el *HMS Terpsichore* y el *HMS Defence* se despliegan después de los barcos franceses, a una distancia de media regla desde el centro de la mesa.

Reglas adicionales: reglas avanzadas (pág. 28), «Arrecifes» y «Costas e islas».

Condiciones de victoria: la partida termina cuando todos los barcos de un bando se han rendido o se han encallado. Los franceses suman 2 puntos por cada turno que el *Courageuse* se mantenga quieto, con las velas cerradas, a una distancia de la costa de la isla que esté comprendida en la parte roja/morada de la regla (hasta un máximo de 6 puntos). Si los franceses suman 6 puntos de esta manera, sus barcos pueden abandonar el área de juego sin penalización a través del lado francés. Si los franceses no obtienen ningún punto de esta manera, los británicos ganan 3 puntos. Cada jugador también obtiene 9 puntos por cada navío de línea enemigo (5 puntos por cada fragata enemiga) que se haya rendido o haya abandonado el área de juego; o 5 puntos por cada navío de línea enemigo (3 puntos por cada fragata enemiga) que se haya encallado. El jugador con más puntos es el ganador.

Variantes: jugad dos partidas, cambiando los bandos. El ganador es el jugador que suma más puntos en total.

PRESA FÁCIL (ESCENARIO EN SOLITARIO)

LADO FRANCÉS

Jugadores: 1.

Área de juego: 90 cm de largo y 90 cm de ancho o un tapete de juego. Dos islas y tres arrecifes, tal como muestra el esquema. El viento procede de la derecha de la flota francesa. Las islas son rocosas, rodeadas de arrecifes a una distancia máxima de una regla.

Flota francesa: el *Unité* y el *Aquilon* a una distancia máxima de media regla del lado francés.

Flota inglesa (automático): el *HMS Bellerophon* y el *HMS Juno*, anclados como se muestra en el esquema.

Reglas adicionales: «Arrecifes» (v. pág. 43), «Costas e islas» (v. pág. 44) y reglas para jugar en solitario. A efectos del juego, los barcos anclados no pueden moverse.

Condiciones de victoria: el jugador francés gana si ninguno de sus barcos se encalla, los dos barcos británicos son eliminados y los dos barcos franceses tienen menos de la mitad de las casillas de daño llenas al final de la partida.

Variantes:

— Puedes reemplazar uno o más barcos con los que se encuentran en el reverso de la misma carta de barco.

— También puedes invertir los bandos y atacar con tus barcos ingleses contra los barcos franceses anclados.

RESUMEN DE FICHAS

FICHAS DE DAÑO

Fichas de daño A (90) | Fichas de daño B (90) | Fichas de daño C (60) | Fichas de daño D (60) | Fichas de daño E (90)

FICHAS DE DAÑOS ESPECIALES

Daño especial (reverso) | Bajas en la tripulación (39) | Incendio / daños por incendio (16) | Vía de agua / daños por vía de agua (13) | Daños al aparejo (12) | Hundimiento (2) | Explosión (2) | Aparejos enredados (5) | Timón dañado (6) | Mástil dañado (8)

FICHAS DE VIENTO

Dirección del viento (reverso) | Dirección del viento (8) | Cambio de dirección del viento (reverso) | Cambio de dirección del viento en sentido horario (3) | Cambio de dirección del viento en sentido antihorario (3) | Dirección del viento sin cambio (4) | Fuerza del viento (reverso) | Aumento de la fuerza del viento (1) | Disminución de la fuerza del viento (1) | Fuerza del viento sin cambios (3)

FICHAS DE MUNICIÓN

Munición (reverso) | Bala rasa (8) | Bala encadenada (8) | Metralla (8) | Doble proyectil (8)

FICHAS DE ACCIONES DE DISPARO

Acción (reverso) | Recargar la batería de babor (4) | Recargar la batería de estribor (4) | Fuego de fusilería (4) | Disparar andanada de babor (4) | Disparar andanada de estribor (4)

OTRAS FICHAS DE ACCIONES

Acción (reverso) | Cargar velas (4) | Largar velas (4) | Reparar daños (4) | Apagar incendio (4) | Achicar (4) | Abordaje (4) | En blanco (4) | Grog (4)

CÓMO AMPLIAR EL JUEGO

Podéis ampliar vuestras partidas con más barcos, que podéis adquirir como **kits de barcos.** Para jugar con más de cuatro barcos simultáneamente, necesitaréis **tapetes de juego adicionales.**

SGN101A (fragata británica)
***HMS Concorde* 1783 / *HMS Unite* 1796**

SGN101B (fragata francesa)
***Hermione* 1779 / *L'Inconstante* 1786**

SGN102A (navío de línea británico)
HMS *Impetueux* 1796 / *HMS Spartiate* 1798

SGN102B (navío de línea francés)
***Commerce de Bordeaux* 1785 / *Duguay–Trouin* 1788**

SGN103A (fragata francesa)
***Embuscade* 1798 / *Le Succès* 1801**

SGN103B (fragata británica)
***HMS Cleopatra* 1779 / *HMS Iphigenia* 1780**

SGN104A (navío de línea francés)
***Le Berwick* 1795 / *Le Swiftsure* 1801**

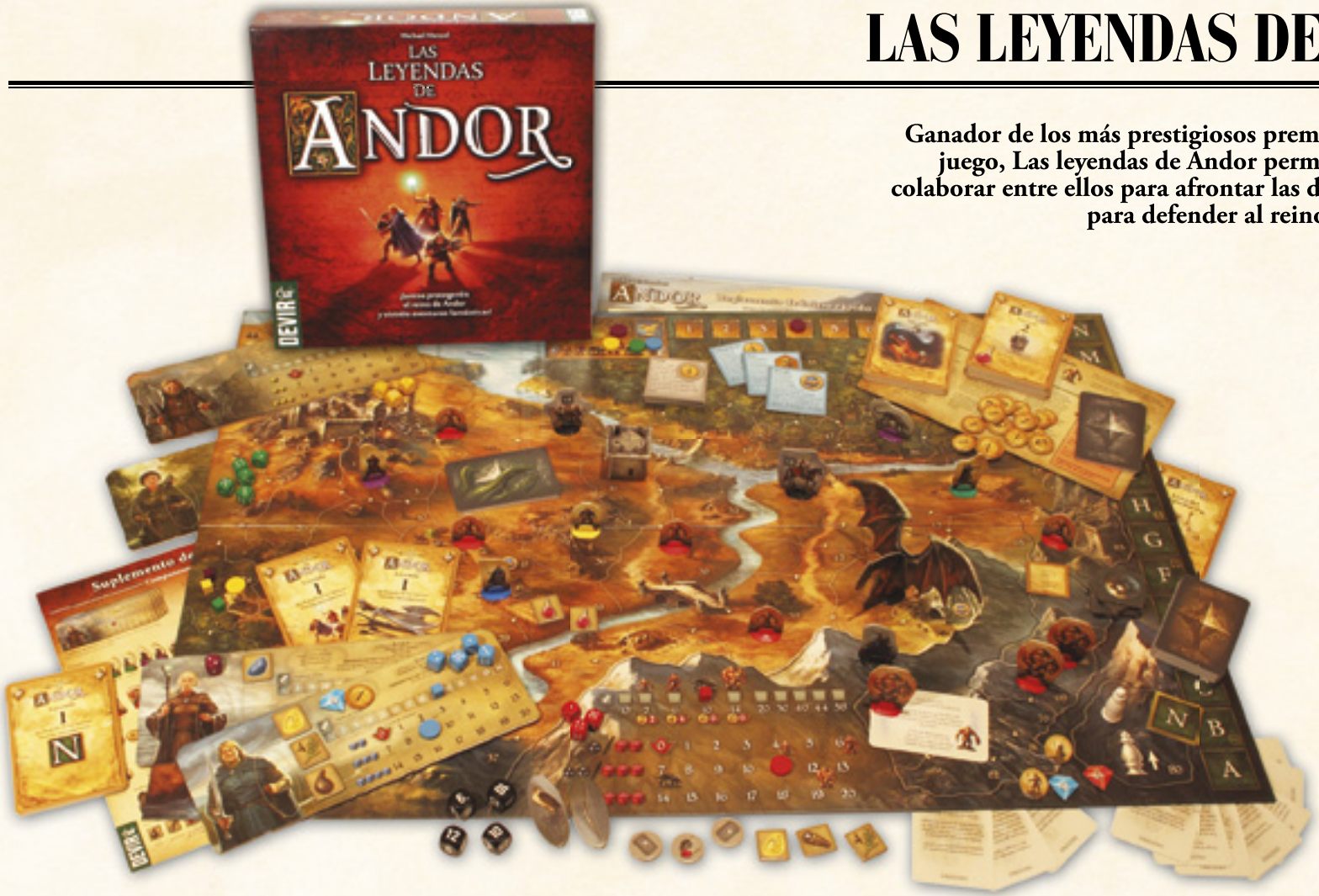
SGN104B (navío de línea británico)
***HMS Bellona* 1760 / *HMS Goliath* 1781**

GUERRA DEL ANILLO

La guerra del anillo es la más fiel recreación de los acontecimientos de El señor de los anillos. En este majestuoso juego, los jugadores se enfrentan por el control de la tierra media y del anillo único.

LAS LEYENDAS DE ANDOR

Ganador de los más prestigiosos premios del mundo del juego, Las leyendas de Andor permite a los jugadores colaborar entre ellos para afrontar las diferentes misiones para defender al reino de sus enemigos.



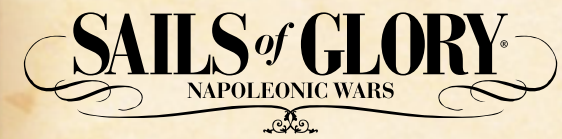
2013
Juego del Año
en Alemania

2013 Juego del Año

TWILIGHT STRUGGLE

Twilight Struggle (La guerra fría 1945-1989) está considerado como el mejor juego del momento. En él, los jugadores recrearán toda la historia mundial de la segunda mitad del siglo XX.

2012 Mención Especial



Un juego de
ANDREA ANGIOLINO y **ANDREA MAININI**
Basado en el sistema ***Wings of Glory***®
diseñado por
ANDREA ANGIOLINO y **PIER GIORGIO PAGLIA**

Diseño y desarrollo
ANDREA ANGIOLINO y **ANDREA MAININI**

Arte
DONALD MACLEOD (portada)
FRANCESCO MATTIOLI (ilustraciones)
DARIO CALÌ (elementos de terreno)

Dirección artística y diseño gráfico
FABIO MAIORANA

Producción
ROBERTO DI MEGLIO

Edición y supervisión
ROBERTO DI MEGLIO y **FABRIZIO ROLLA**

Fotos
CHRISTOPH CIANCI

EDICIÓN ESPAÑOLA

Producción editorial
QUIM DORCA y **XAVI GARRIGA**

Traducción
MARIÀ PITARQUE y **MARC FIGUERAS**

Adaptación gráfica
ANTONIO CATALÁN

Un juego creado y producido por
ARES GAMES SRL

Via dei Metalmeccanici 16,
55041 Capezzano Pianore (LU), Italia

© 2013 Ares Games srl. Sails of Glory is a registered trademark of Ares Games Srl.
Todos los derechos reservados. Fabricado en China.
WWW.SAILSOFGLORY.COM

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184, 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Un agradecimiento especial a Keith Upton, por ser nuestro gran amigo y socio en este proyecto; a Stefania Angelelli y Fulvio Pegolo por su ayuda en las primeras etapas de desarrollo; a David Manley,Timothy Totten y Hans Korting por su apoyo y sus consejos en el diseño y la producción; a nuestro equipo de demostración de las GenCon (Casey Baumgartner; Damian, Jack, Katie, Lydia y Russell Hughes; Jim, Isabella y Olivia Long; Dean Sestak) por su entusiasmo en la promoción del juego; a Richard Bliss, Andrea Fanhoni, Laurence O'Brien, Mike McGammon, Scott Boor, Scott Pfeiffer y Cammon Randle por su ayuda en la campaña Kickstarter; a todos los mecenas de Kickstarter; a los amigos del primer foro y comunidad de *Sails of Glory,* Sails of Glory Anchorage (www.sailsofglory.org).

PRUEBAS DE JUGABILIDAD: Stefania Angelelli, Gian Luca Balestra, Mark Barker, Christoph Cianci, Robin Di Meglio, Bill Hughes, David Manley, Marleen Overkamp, Fulvio Pegolo, Leonardo Rina, Andre Steenveld, Gabriele Tornar, Timothy Totten, Niek van Diepen, Keith Upton y sus equipos de juego.

Edición española : 10/2013