

## 1.0 Introducción

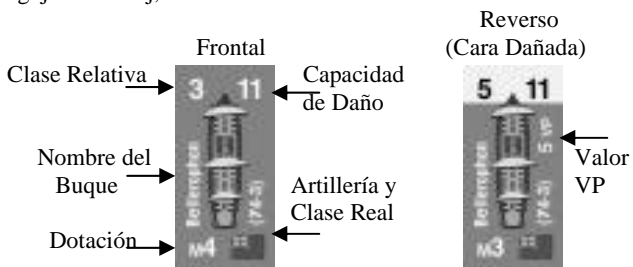
*Flying Colors* es una simulación de guerra naval en el período que data aproximadamente de 1750 a 1825. Al contrario de la mayoría de otros juegos que tocan este tema, este juego simula acciones de grandes flotas, sin minucias sobre el funcionamiento de a bordo. Esto les permite a jugadores comparar las calidades de las flotas y sus mandos. El juego está pensado para jugar rápidamente, con mínimo de referencias a las reglas.

## 2.0 Componentes

Un juego completo de *Flying Colors* consiste en lo siguiente:

- 3 Mapas
- 4 Hojas de fichas
- 1 Libro de Reglas
- 1 Carta de Ayuda
- 1 cuaderno de Hojas de Estado

**El Mapa** - compuesto de varias secciones, cada una mostrando una sección de agua en la que se luchan los encuentros navales. Las secciones pueden configurarse de maneras diferentes según sea requerido por los escenarios. Se usan los hexágonos impresos en el mapa para regular el movimiento. Diferentes sombras de color azul se utilizan para indicar diferentes profundidades de agua. Si se usan o no estas profundidades depende del escenario jugado. Cada mapa está impreso con un compás direccional usado para determinar la dirección del viento. "Dirección del Viento 1/Wind Direction 1" es hacia el borde "xx01" de cualquier mapa. Los números de la dirección del viento funcionan en el sentido de las agujas del reloj, hasta la "Dirección 6".



**Los Buques** - estas unidades representan los buques fabricados por cada flota. Se catalogan los buques según el número de cañones que llevan, los buques de "1ª Clase" serían los más grande llevando 100 cañones o más. Desde la Clase 1ª a la 4ª una nave es considerada "Buque de Línea" y se representa con fichas de 1 x 1 1/2 pulgadas. Los barcos de Clase 5ª y menores (fragatas, bergantines, cañoneros, etc.) se representan con fichas de 1/2 x 1/2 pulgadas.

Cada unidad de buque está impresa con su nombre y las siguientes medidas se usan durante el curso del juego:

Distribuido en España por El Viejo Tercio S.L. Tel./fax: 91 8060157. [quijanotercio@eresmas.net](mailto:quijanotercio@eresmas.net) <http://elviejotercio.tripod.com> 2

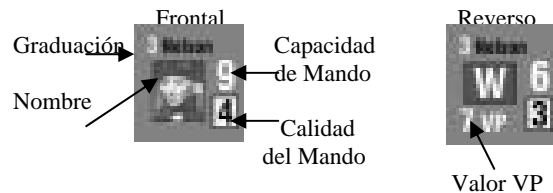
- **Clase Relativa/Relative Rate** (una indicación de cuánta potencia de fuego podría ser liberada de un costado)
- **Capacidad de Daño/Damage Capacity** (la cantidad de impactos que el casco del buque puede soportar y ser todavía una plataforma eficaz de fuego)
- **Dotación/Manpower** (la capacidad del buque de enviar y rechazar partidas de abordaje)
- **Valor de Puntos de Victoria/Victory Point value**
- **Artillería y Clase Real/Gunnery and Actual Rate** (el número de cañones llevado por el buque y el valor de la Clase Real). Estos valores no afectan al juego y se muestran sólo como información.

**Símbolos de Modificadores de Clase Relativa:** La Clase Relativa de un buque se modifica por su color y por su forma. Una Clase Relativa en un círculo amarillo indica un buque de Primera Clase con al menos 120 cañones. Si el círculo es blanco, los cañones son relativamente pesados; si el círculo es negro, los cañones son relativamente ligeros. Una Clase Relativa en un hexágono rojo indica un buque armado principalmente con carronadas. Estos factores afectan a la potencia de fuego de un buque.

**El color de un buque indica su nacionalidad:**

- Rojo: Británico
- Naranja: Danés
- Púrpura: Holandés
- Azul: Francés
- Oro: Español

**Comandantes** - estas fichas de media pulgada representan a los comandantes de flota disponibles durante cada escenario. Los comandantes son el corazón de mando del juego y del sistema de control, ya que capacitan a la flota a actuar al unísono. Las unidades de comandantes también están coloreadas según la nacionalidad.



**Valores de Audacia** - además de las estadísticas anotadas en las unidades individuales, cada nacionalidad en un escenario tiene un valor de "Audacia"/"Audacity". Este rango es reflejo de cómo el bando se comportó históricamente en combate, y es una indicación de la calidad y flexibilidad global de la flota y la tenacidad de sus comandantes.

¿Preguntas?

Si usted tiene cualquier pregunta sobre las reglas nosotros nos alegraremos de contestarle. Hay tres maneras de conseguir respuesta a sus preguntas.

Correo electrónico del Diseñador: Mike Nagel a [mpnagel@comcast.net](mailto:mpnagel@comcast.net)

Diseñador: John Alsen a [johngalsen@aol.com](mailto:johngalsen@aol.com)

Publicador: GMTGames@aol.com

Internet: Anuncie sus preguntas en el foro de *Flying Colors* a [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com).

Postal: Envíe sus preguntas en un sobre sellado dirigido a: GMT Games, ATTN.: *Flying Colors* Q's, P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232

**Marcadores de Estado** - estos marcadores indican estado del juego y de los barcos:

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

El número de marcadores proporcionado no es un límite del juego. Si se requieren marcadores adicionales, los jugadores pueden crear los suyos propios, o usar marcadores similares de otros juegos.

**Hojas de Estado** - Si los jugadores quieren evitar usar muchos marcadores para indicar el estado del buque, pueden registrarse en papel usando las hojas de estado que se incluyen y (preferiblemente) un lápiz. Escriba cada buque abajo antes de jugar y anote en cada recuadro externo de daño sobre los valores iniciales indicados. Cuando los buques reciben el daño, haga anotaciones en los recuadros de daño según sea necesario. Las hojas de estado también pueden usarse para rastrear el estado de disparos y movimientos. Las hojas de estado de los barcos estarán disponibles a examen por todos los jugadores.

**Los Dados** - Se usa un dado de 10 caras. Trate una tirada de "0" como un cero (no como diez).

**Escala del Juego** - Los hexágonos en el mapa son aproximadamente 100 metros de ancho y cada turno de juego representa de cinco a diez minutos de tiempo.

## 3.0 Secuencia de Juego

La secuencia de juego es el orden en que usted realiza las funciones que proporcionan las reglas. La secuencia de juego se continúa por varios turnos tal como se indica en cada escenario.

**Visión Global del Juego:** Después de verificar cualquier cambio del viento (Turnos 5, 10, 15, etc.) cada jugador determina qué buques están con/sin mando (in/out of command) y quién manda cada formación. Una tirada del dado determina qué jugador decide quién será el primer jugador activo. El jugador activo escoge una formación y mueve/dispara cada buque individualmente. Después que todos los buques de la formación han completado sus acciones le toca jugar al otro bando para activar una formación. Los jugadores alternan las formaciones hasta que todas ellas se hayan activado. Luego se activan individualmente los buques sin mando/out of command y el jugador que tenía la iniciativa escoge ir primero o pasar con uno de sus barcos. Después de que todos los barcos han movido, se resuelve cualquier refriega/melee. Por último, se verifica el estado de cada buque y se comprueban las condiciones de victoria.

### I. Segmento de Ajuste del Viento (cada 5 turnos)

### II. Determinar los Mandos

### III. Determinar la Iniciativa

### IV. Ciclo de Activación

- A. Seleccionar el Mando
- B. Activar los Buques
- C. Mover (y Disparar) los Buques
- D. Liberarse/ Disengage
- E. Seleccionar otro Mando o acabar el Ciclo de Activación (los jugadores se alternan activando los mandos hasta que todos se hayan activado)

### V. Ciclo Sin Mando/Out of Command Cycle

- A. Seleccionar el Buque
- B. Realizar la Verificación de Mando
- C. Mover (y Disparar) el Buque
- D. Liberarse/ Disengage
- E. Seleccionar otro buque o finalizar el ciclo (los jugadores se alternan activando buques sin mando [uno a la vez] hasta que todos se hayan activado).

### VI. Combate de Refriega/Melee Combat

### VII. Verificación del Estado de los Barcos

- A. Incendios/Ship Fires
- B. A la Deriva/Drifting
- C. Hundimiento/Sinking
- D. Rendición/Striking

### VIII. Determinación de la Victoria

## 4.0 Dirección del Viento

### 4.1 Segmento de Ajuste del Viento

Empezando en el Turno Cinco (5) y cada quinto turno después de éste (turnos 5, 10, 15, etc.) en el Segmento de Ajuste del Viento se tira un dado y se verifica la tabla de Cambio del Viento/Wind Change table. El resultado indica la dirección y número de puntos (lados de hexágono) que el indicador de viento es modificado para reflejar una nueva dirección del viento.

*NOTA DE JUEGO: La tabla de Cambio de Viento está diseñada para el hemisferio norte de los escenarios. Para esos jugadores que crean sus propios escenarios, invertir las condiciones en el*

sentido contrario a las agujas del reloj según sea necesario cuando se combata al sur ecuador.

## 4.2 Efecto del Viento

El viento afecta la capacidad de movimiento de ambos buques (11.1) así como su habilidad de disparo (12.9). Respecto a esto último, un buque dispara "a favor del viento"/"with the wind" (a sotavento/leeward) si el blanco está contra el viento del costado del buque que dispara. Un buque está disparando "contra el viento"/"into the wind" (a barlovento/windward) si el blanco está a favor del viento del costado del buque que dispara. Un buque que tiene el viento soplando directamente arriba o abajo a lo largo de su longitud no obtiene ningún beneficio del viento al disparar.

## 5.0 Mando de la Flota

La victoria o la derrota en el mar durante este período estaban a menudo sujetas a la flexibilidad del comandante de la flota y su habilidad de proporcionar órdenes claras y concisas para dirigir a sus comandantes. El sistema de mando descrito debajo es el corazón del sistema de juego.

### 5.1 Comandantes/Commanders

Cada flota normalmente es asignada a un almirante y uno o más comandantes subordinados, dependiendo del escenario. Las unidades de comandante representan a estos individuos, y se ponen con las unidades de buque. Las unidades de comandante están marcadas con un valor de Graduación al lado de sus nombres. Cuanto más alto es este número, mayor graduación. Puede apilarse más de un comandante en un solo buque (aunque para la causa de la flota, usted no querrá hacer esto probablemente).

Cada comandante tiene una calidad de mando/command quality y una capacidad de mando/command range. La calidad del mando es un modificador a la tirada del dado que se usa en varias circunstancias, pero el más habitual es determinando la iniciativa de la flota al comienzo de cada turno. Cuanto más alto es este valor, más flexibilidad tiene la flota. La capacidad de mando es el número máximo de hexágonos a que un buque sin una unidad de comandante puede ser incluido como parte de un mando para propósitos de activación. Cuanto más alto es este valor, mayor es el número de buques que pueden activarse de una vez para el movimiento y el combate.

**Buques Insignia/Flagships:** El buque que posee un almirante al principio del escenario es considerado el buque insignia. Recíprocamente, un buque designado al principio del escenario como buque insignia posee al almirante de la flota (para esos casos dónde más de un líder comparte la misma graduación). Un almirante no puede dejar este buque a menos que esté dañado (reverso de la ficha) o incendiado.

### 5.2 Mandos/Commands

Los grupos de barcos se llaman mandos/commands. Todos los barcos que son parte de un solo mando se activa juntos y deben mover todos antes de que cualquier buque enemigo mueva. Los mandos se forman de estas dos formas:

- Mando de Formación—si es parte de una Formación, o
- Mando de Grupo—si está al alcance de la Capacidad de Mando de un Comandante.

**Mandos de Grupo:** Todos los barcos que están dentro de la Capacidad de Mando de un Comandante pueden ser parte de ese

mando individual. La Capacidad de Mando/Command Range se calcula contando el número de hexágonos entre el hexágono de proa o popa del barco del comandante y el hexágono de proa o popa del barco en cuestión. Al contar los hexágonos en este rango, no incluya el buque del comandante. No pueden contarse hexágonos que contengan navíos enemigos, pero los jugadores pueden contar alrededor de ellos. Si un buque está dentro de la capacidad de más de un comandante el jugador escoge con qué formación se activará el buque.

*NOTA DE DISEÑO: El concepto de Capacidad de Mando no es meramente la habilidad de transmitir órdenes a los buques a través de banderas de señales. Más bien, tiene en cuenta la habilidad de un comandante de emitir órdenes y planes con anterioridad de tal manera que permita a una flota mantener su cohesión una vez las flotas se comprometan.*

**Mandos de Formación:** Los buques pueden prepararse en el mapa de modo que estén en una formación. Para estar en una formación:

- Cada buque en la formación debe estar dentro de 4 hexágonos de al menos otro buque en la misma formación (vea el ejemplo de la página 23),
- Todos los buques en la formación deben estar enfrentados en la misma dirección para tener la misma tasa de movimiento al principio de un turno, y
- Uno de los buques dentro de la formación debe incluir a un comandante.

No hay ningún límite al número de buques que pueden ser incluidos en un Mando de Formación. Al activar un Mando de Formación, cada buque puede activarse en cualquier orden.

**Sin Mando/Out of Command:** Los barcos que no cumplan estas condiciones son considerados Sin Mando/Out of Command (ver 8.0) y sólo pueden moverse después de que todos los buques con mando/in command han movido. Los mandos son determinados al inicio de cada turno, ya que un buque puede quedar sin mando durante un turno, pero todavía se considera parte de un mando hasta el final de ese turno.

### 5.3 Flotas Mixtas

Generalmente, los buques más pequeños (de Clase 5ª y más pequeños) no formaban parte de "La Línea" y por consiguiente no participaban directamente en acciones navales más grandes. En cambio, se usaron como barcos exploradores, flanqueadores y mensajeros. No fue considerado prudente (o caballeroso) para un buque de línea disparar a los buques más pequeños. Se conocieron estos buques más pequeños, sin embargo, por atacar buques más grandes si había una oportunidad razonable de supervivencia y adquisición de un gran botín.

Cuando barcos más pequeños (de media pulgada) están en juego con buques grandes, éstos últimos no pueden disparar al anterior (incluso defensivamente) hasta que el buque más pequeño haya disparado e infligido daño al otro buque. Los buques pequeños pueden atacar libremente a otros.

## 6.0 Determinación de Mandos

Después de verificar los cambios del viento, los jugadores deben determinar qué buques están bajo qué mandos, y si cualquier buque está sin mando. Empezando con el jugador que perdió la iniciativa en el turno anterior (o la flota con la Audacia más baja para el primer turno), indique varios buques que constituyan un mando específico, según las reglas de definición de mando vistas

anteriormente. El otro jugador indica luego los barcos en un mando específico. Los jugadores continúan definiendo mandos usando esto último y continúan el proceso hasta que todos los mandos se hayan definido. Después de que un jugador ha indicado su último mando, el otro jugador puede dividir sus restantes buques en más de un mando si lo desea y es posible.

Si es necesario, use los marcadores de División de Mando/ "Command Split" para indicar donde finaliza un mando y empieza otro. Estos marcadores no sirven ningún otro propósito salvo ayudar a los jugadores a tener control de sus mandos. Cualquier barco que no pueda ser incluido en un mando es marcado con un marcador Sin Mando/"Out of Command". Un buque que contenga una unidad de comandante siempre está bajo mando.

## 7.0 Determinación de la Iniciativa

Después de determinar los mandos, cada jugador tira un dado para determinar la iniciativa. Los jugadores agregan la calidad de mando actual del almirante de su flota a la tirada del dado (con tal de que todavía esté vivo). El jugador con la tirada de dado modificada más alta gana la iniciativa para ese turno. En caso de empate, el ganador es el bando con el valor de Audacia más alto.

El jugador que ganó la iniciativa para el turno selecciona luego a uno de sus mandos para ser activado, o pasa la activación inicial a su oponente. Luego los jugadores se alternan activando mandos hasta que todos se hayan activado. Si un jugador tuviera varios mandos más que su adversario, puede activar algunos seguidos después de que su adversario haya completado la activación de sus mandos.

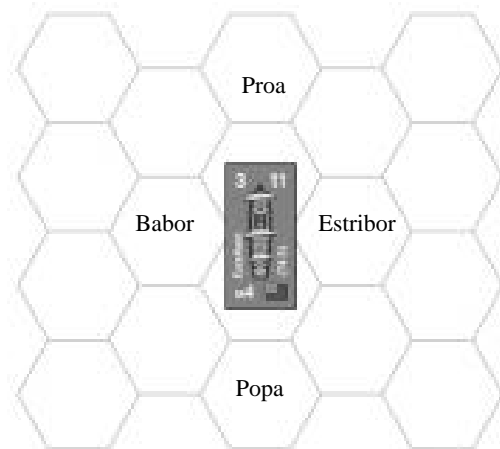
Después de que todos los mandos se han activado, los jugadores activan sus barcos sin mando/out of command de uno en uno. El jugador que ganó la iniciativa decide qué jugador activará primero un buque sin mando. Los jugadores entonces se alternan activando barcos sin mando hasta que todos se hayan activado.

## 8.0 Sin Mando/Out of Command

Los buques que están sin mando pueden estar limitados en lo que pueden hacer al activarse. Cuando cada barco sin mando es seleccionado, se tira un dado y se compara con la Calidad de Mando del almirante de la flota (deduzca el valor de Audacia de la flota como se indica en la descripción del escenario). Si la tirada es menor o igual a la Calidad de Mando, el buque puede funcionar como si estuviera bajo mando. Si falla esta comprobación de mando, el buque no puede acabar su movimiento adyacente a un buque enemigo (si es posible) o abrir fuego cuando se active a menos que empiece (cuando se activa) adyacente a un buque enemigo o enganchado con garfios. Ver también 12.11.

Si el almirante de la flota muere o es capturado durante el juego, usar la mejor Calidad de Mando de cualquier comandante restante disponible. Si ninguno está disponible, use un valor de cero (0) como Calidad de Mando de la flota.

Los buques de un bando que empiezan un escenario sin comandantes están todos Sin Mando/Out of Command mientras dure todo el escenario (a menos que se especifique lo contrario en las reglas del escenario).



## 9.0 Vistas

Cuando se coloca en el mapa, un buque ocupa uno o dos hexágonos, dependiendo de su tamaño. El frontal de una unidad de buque siempre debe enfrentar un lado de hexágono, no un vértice. Si la colocación es cuestionada, el jugador contrario selecciona la colocación apropiada.

Rodeando a la unidad de buque hay algunos lados de hexágono. El lado de hexágono más al frente es el lado de la proa/bow del buque. El lado de hexágono trasero es el lado de hexágono de la popa/stern. Todo lado de hexágono que está a la izquierda y a la derecha son los lados de hexágono de babor/port y de estribor/starboard, respectivamente.

## 10.0 Apilamiento

No más de una unidad de barco puede ocupar un solo hexágono al final del movimiento de un buque. Una unidad de buque puede apilarse con tantas unidades de comandante como se desee y tantos marcadores como se necesiten. Si un buque en cambio no tiene elección para acabar su turno en el mismo hexágono que otro barco, hay riesgo de que los dos colisionen y se enreden (ver 11.8).

## 11.0 Movimiento

Cuando un mando se activa (o un solo buque durante la fase de sin mando), un jugador debe mover sus buques a través de la rejilla de hexágonos del mapa de un hexágono a otro hexágono adyacente. No pueden saltarse los hexágonos mientras se mueve.

### 11.1 Rango de Movimiento

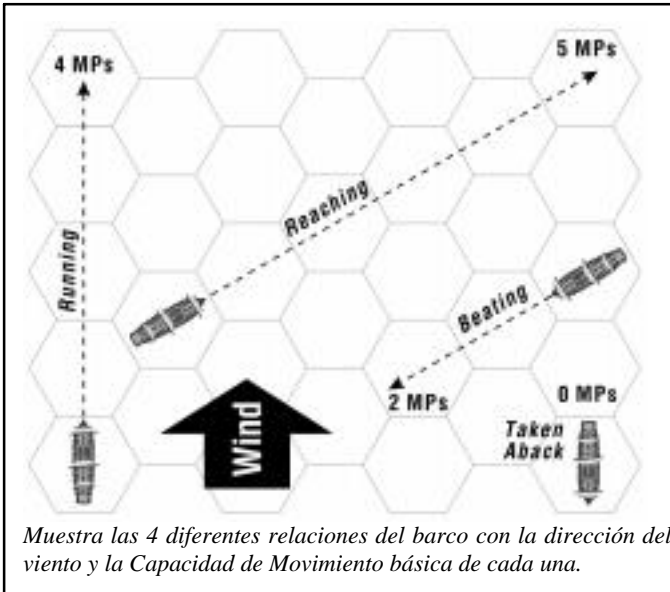
Dependiendo en su relación la Dirección del Viento, un buque tendrá varios Puntos de Movimiento (MPs) que debe gastar en ese turno. Los buques deben gastar su rango de movimiento entero durante un turno (**Excepción:** colisiones, anclado, enganchado con garfios y encallado). Ver también Recoger Velas (11.5). Los MPs no pueden guardarse para turnos posteriores.

La posición relativa de un buque a la dirección del viento se describe por las condiciones náuticas siguientes:

**Empopar (Running)** - el buque está apuntando en la misma dirección del viento (4 MPs).

**De Través (Reaching)** - el buque está apuntando 60 grados a la izquierda o derecha de la dirección del viento (5 MPs).

**Ceñir (Beating)** - el buque está apuntando 120 grados a la izquierda o derecha de la dirección del viento (2 MPs).



**Por proa (Taken Aback)** - el buque está apuntando directamente contra la dirección del viento (0 MPs). También llamado "¡Encadenado!"/ "In Chains!".

**NOTA DEL JUEGO:** Estos rangos de movimiento pueden ser modificados por "A Toda Vela/Full Sails" (11.12) y Efectos del Tiempo (11.13).

**Bonificación de Pequeños Buques** - los buques más pequeños (unidades de media pulgada) puede agregar **un MP** opcionalmente a su rango, de tal manera que normalmente tendrían al menos uno. Una vez declarada esta bonificación no puede retractarse.

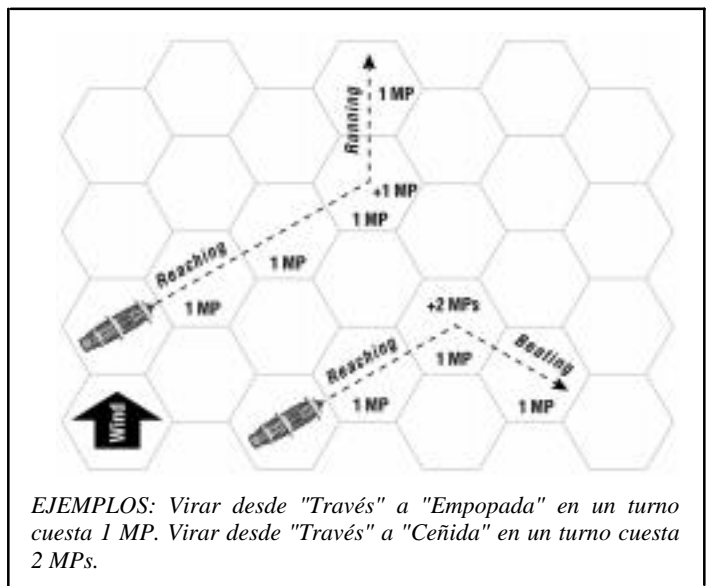
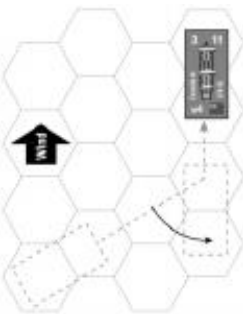
**NOTA DE DISEÑO:** Algunos jugadores pueden preguntarse por qué todos los buques comparten los mismos valores de velocidad, y por qué los MPs son estáticos. La respuesta es: ese nivel de detalle está más allá del alcance de este diseño de juego. Finalmente, este diseño trata sobre acciones de flota, no diseño y capacidades individuales de los buques.

### 11.2 Virada/Wearing

Un buque mueve avanzando directamente por su lado de hexágono de proa, al hexágono delante de su proa. Después de avanzar, puede girar su popa a izquierda o derecha a un hexágono adyacente. **Un buque puede girar sólo su popa en una dirección en cada hexágono a que pasa.** A menos que intente una "ceñida"/ "tacking" (ver debajo), un buque nunca puede girar su proa directamente contra el viento mientras gira. Mover un buque hacia delante gasta uno de sus MPs. Virar puede o no consumir MPs, dependiendo de la dirección en la que se vira relativa al viento (duplica estos costes si es "A Toda Vela"/ "Full Sails", 11.12).

De Través (Reaching) a Empopar (Running): 1 MP  
 De Través (Reaching) a Ceñir (Beating): 2 MPs  
 Cualquier otro cambio de dirección no cuesta MPs.

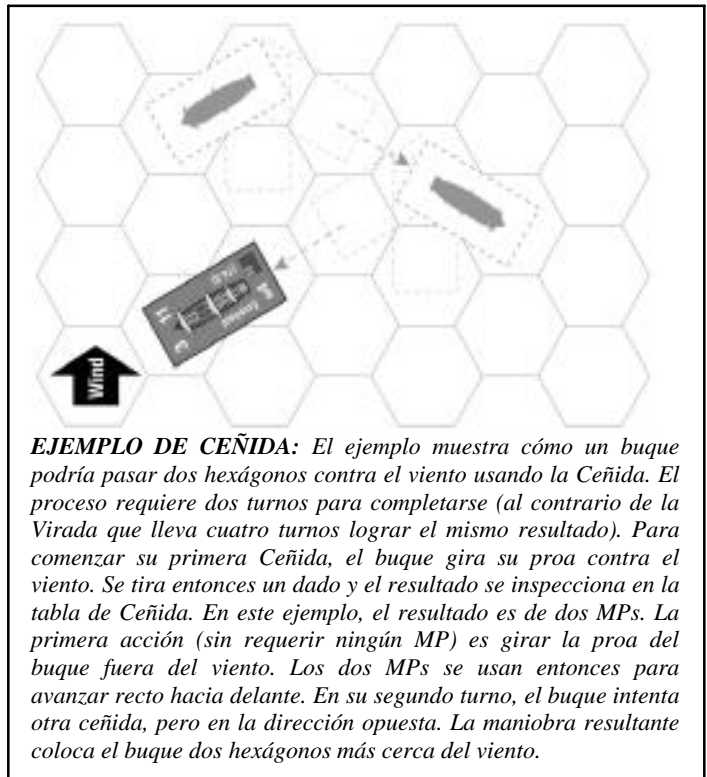
**NOTA DEL JUEGO:** Mover a una posición más rápida al viento no ganará ningún punto de movimiento hasta el próximo turno de juego. Pasar a una posición más lenta al viento no perderá ningún punto de movimiento hasta el próximo turno de juego.



### 11.3 Ceñida/Tacking

Un buque que está en Ceñir/Beating al principio de un turno puede intentar girar su proa a través del viento y al hexágono a 120 grados de dónde empezó. Este proceso se llama "Ceñida"/ "Tacking", y es una manera más eficaz de avanzar contra el viento. También es una maniobra arriesgada, particularmente en combate.

Al anunciar un intento de ceñida, el jugador gira el buque en su hexágono de popa para que su proa esté enfrentando directamente al viento. El jugador tira un dado y aplica cualquier modificador apropiado. Comprobar la tirada del dado modificada en la tabla de Ceñida/Tacking Table para determinar cuántos MPs retiene el barco a lo largo de la maniobra.



Si la ceñida tiene éxito (el buque no está "¡Encadenado!"/"In Chains!"), gire 60 grados adicionales para completar la ceñida. Cualquier punto adicional puede usarse para avanzar o virar normalmente. Los buques pueden realizar una sola ceñida durante un turno.

**Excepción importante:** Los barcos más pequeños (media pulgada) hacen todos sus giros dentro de su hexágono, ya que no tienen una proa o popa concreta para girar alrededor cuando viran o ciñen. Aparte de esta diferencia, aplicar los mismos mecanismos de giro en todos los aspectos.



Ponga un marcador de "¡Encadenado!"/"In Chains!" en cualquier buque que no complete una ceñida. Los buques que están encadenados son considerados a la deriva para propósitos de enganchar/grappling

## 11.4 Deriva/Drifting

Los buques que están enganchados/grappled (11.9), enredados/fouled (11.8), desarbolados/dismasted (13.1), o rendidos/struck (13.3) no tienen ningún MP. Los buques que empiezan el turno "Encadenados" o han sufrido suficientes impactos en el aparejo para reducir su rango de movimiento a cero no tienen ningún MP. En estos casos, mueva esos buques un hexágono a favor del viento durante el segmento de Deriva de la fase de Chequeo del Estado de un Buque. Si el estado del viento es **calma**, el movimiento de Deriva sólo ocurre los turnos pares (11.13). Ponga un marcador "A la deriva"/"Adrift" en los buques con cero MPs cuando se activen para indicar este estado.



Un buque a la deriva nunca puede causar una colisión. Si una deriva moviera un buque a un hexágono ocupado por otro buque, el buque a la deriva se queda en su sitio.

**Tabla de Timón/Sternway Table:** Al intentar mover un barco (no colisionado o enredado) sin MPs, tire un dado (deduciendo la calidad de mando de un comandante apilado con el buque). Si la tirada es mayor de cuatro (4), el buque debe mover a favor del viento un hexágono y luego a opción del jugador puede girarse en su hexágono de proa 60 grados a la izquierda o derecha. Si la tirada es menor o igual a cuatro, el jugador tiene la opción de girar el buque a la izquierda o derecha sin moverlo hacia atrás o todavía puede el buque ir a la deriva un hexágono antes de que se gire.

## 11.5 Recoger Velas/Backing Sails

Los buques pueden "reducir" su rango de movimiento "recogiendo las velas". Al hacer esto, un buque gasta **1 MP** en un hexágono sin avanzar. Sólo 1 MP puede gastarse en un hexágono para recoger velas. Gastar un MP para recoger las velas cuenta contra el requisito de virar (es decir un buque puede maniobrar en el lugar). Un buque no puede recoger velas antes de hacer una ceñida/tacking, pero puede hacerlo después de un resultado de ceñida exitoso. El número máximo de MPs que un buque puede usar recogiendo velas es la mitad de su rango de movimiento inicial, redondeando hacia arriba.

**EJEMPLO:** Un buque empieza su turno empopado/running, y tiene un rango de movimiento de tres (3). El buque puede gastar dos (2) MPs para recoger velas. Gasta su primer MP para recoger velas y gira a favor del viento hasta una posición de través/reaching (sin coste de MPs). Gasta su segundo MP para avanzar un hexágono. Consume su tercer MP recogiendo las velas. El buque ha gastado tres MPs, pero sólo avanzó un hexágono.

## 11.6 Anclar/Anchoring

Los buques pueden empezar los escenarios anclados, o pueden dejar caer el ancla a lo largo del juego. Anclar sólo pueden usarse

si se permite en el escenario. Anclar es la única manera de detener el movimiento.

Cuando se activa, un buque anclado puede permanecer en el lugar, o girar su proa o su popa a un hexágono adyacente (o girar en el sitio si es un buque pequeño). Un buque anclado que dispara aplica un **+2 drm** (modificador del dado) en la Tabla de Resultados de Impacto/Hits Results Table.

**Soltar Anclas**—Los buques pueden dejar caer el ancla en cualquier punto durante el movimiento. Cualquier MP restante después de dejar caer el ancla se pierde. Marcar los barcos anclados con un marcador de ancla/anchor para indicar este estado.



**Levar Anclas**—Los buques pueden intentar levar anclas cuando se activa para mover. Tirar un dado por cada buque que intenta levar anclas. Deduzca de la tirada la calidad de mando de un líder apilado en el buque. Si el resultado es menor o igual a 5, el ancla es izada. El turno después de levar el ancla, el buque mueve normalmente. En el turno anterior a la subida del ancla, el buque se limita a girar como se ha indicado anteriormente. Un buque todavía puede girar, aun cuando el intento de levar anclas falla.

## 11.7 Encallar/Grounding

Ciertos escenarios tienen partes del mapa definidas como "bancos de arena" (shoals) o "aguas menos profundas" (shallows). Los buques que mueven por aguas menos profundas (a propósito o a la fuerza), posiblemente acaben encallando.

Siempre que cualquier parte de una unidad de buque mueva a un hexágono de banco de arena, tire en la tabla de Encallado (Grounding Table). Modificar la tirada del dado por el valor de profundidad de esas aguas, la Clase Relativa del buque y la Calidad de Mando de cualquier comandante apilado con el buque que mueve.

Los buques encallados ya no pueden mover por la duración del juego, pero todavía pueden disparar sus cañones (si un buque enemigo se mueve lo bastante cerca). Colocar en los buques encallados un marcador de "Encallado"/"Aground" para indicar este estado.



## 11.8 Colisiones/Collisions

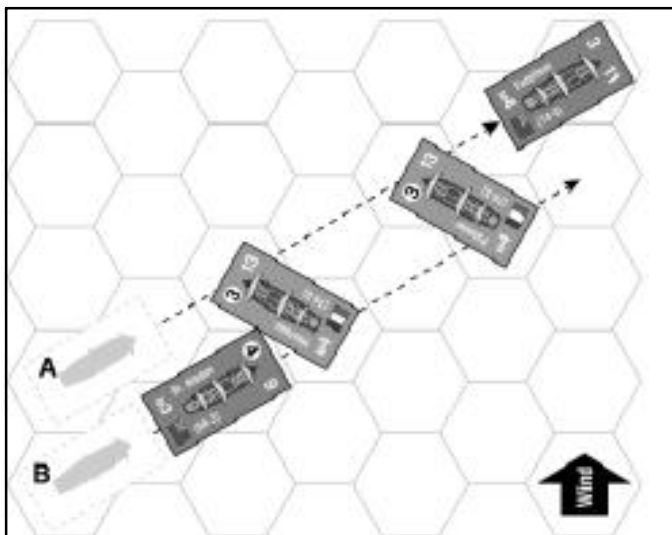
Los buques pueden atravesar hexágonos ocupados por otros buques, con tal de que no acaben su movimiento ocupando el mismo hexágono que otro buque. Si es imposible evitar acabar el movimiento de un buque en un hexágono ocupado por otro buque, los barcos pueden chocar y enredarse (fouled). Ocurra o no una colisión, el buque que mueve termina su turno en la posición anterior previa a solaparse. ¡Los buques no pueden colisionar a propósito!

Para verificar una colisión, tirar un dado y consultar el resultado en la tabla de Colisión/Collision Table. Deduzca la Calidad de Mando de cualquier comandante disponible en ambos buques. Aumente la tirada del dado por la Clase Relativa de ambos buques (+1, +2 o +3 cada uno), si el buque que mueve está dañado (+1) y es incapaz de gastar el número de MPs. Si el resultado modificado es mayor de **9**, el buque que mueve queda enredado con el primer buque y no podría mover atravesándolo. Ponga un marcador de "Enredado"/"Fouled" a través de ambos barcos para indicar este estado. Los buques enredados quedan "a la deriva"/"Adrift".



## 11.9 Enganchar (con garfios)/Grappling

Para abordar un buque enemigo para capturarlo, el buque enemigo debe engancharse con garfios.



**EJEMPLO DE COLISIÓN:** Ambos barcos A y B navegan "de través"/"reaching" y tienen un rango de movimiento de 5 MPs. El barco A pasa a través de ambos buques enemigos sin chocar. El barco B no tiene bastantes MPs para evitar al segundo buque enemigo, por lo que es retrasado antes del primer buque y tira por colisión. Ambos buques están, todavía, ilesos y no tienen ningún comandante presente. Los modificadores de la tirada del dado son: +4 por los MPs no gastados, +1 por la Clase Relativa del buque que mueve y +1 por la Clase Relativa del buque objetivo, que hace un total de +6.

Si en cualquier punto durante su movimiento un buque comparte un lado de hexágono de babor o estribor con un buque enemigo que está a la deriva/adrift, encadenado/in chains, desarbado/dismasted o enredado/fouled, puede intentar engancharse. Si el buque enemigo no está ya enganchado, enredado o encallado, puede intentar evadirse tirando en la tabla de Evasión/Evasion Table y aplicar los modificadores apropiados. Si el buque objetivo evade con éxito, el buque que mueve debe continuar su movimiento. Por otra parte, el buque que mueve puede intentar enganchar tirando en la tabla de Enganche (Grappling Table). Si tiene éxito, el buque acaba su movimiento en ese punto. Ponga un marcador de "Enganchado"/"Grappled" a horcajadas sobre cada buque.

Los buques que están enredados pueden intentar engancharse con el barco(s) con el que está enredado, pero sólo puede hacerse un intento por turno cuando un buque se activa para mover.

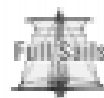
### 11.10 Efectos de Enredado/Enganchado

Los buques enredados y/o enganchedos no pueden mover cuando se activan. En cambio, pueden intentar liberarse durante la activación. Los buques que permanecen enredados y/o enganchedos al final del turno estarán a la deriva durante el segmento de Deriva de la fase de Chequeo del Estado de un Buque.

### 11.11 Liberación/Disengaging

Si está activado, un buque enganchedo y/o enredado puede intentar apartarse gratuitamente de cualquier un buque enemigo. Los buques que desean liberarse deben tirar un dado y consultar la tabla de Liberación (Disengagement Table). Si tiene éxito, quite todos los marcadores de enredado y/o enganchedo del buque que se libera y el buque al que fue ligado.

### 11.12 A Toda Vela/Full Sails



Un buque puede quitar o poner Todas las Velas al final de su movimiento si lo desea. Los buques que operan "a toda vela"/Full Sails pueden mover más durante un turno, pero es más susceptible a dañar el aparejo en combate. Un buque que ha sufrido seis impactos en el aparejo o está dañado no puede izar todas las velas y puede perderlas si actualmente están izadas.

Al usar todas las velas, aumente los valores de movimiento de un buque en las cantidades siguientes (además de la bonificación de Pequeños Buques, ver 11.1), dependiendo de su posición relativa al viento:

- Ciñendo/Beating: +1
- Empopado/Running: +2
- De Través/Reaching: +3

Cuando un buque es atacado mientras arría todas las velas, agregue dos (2) al resultado de la tirada del dado cuando el blanco u objetivo es el aparejo.

### 11.13 Efectos del Tiempo

Algunos escenarios pueden incluir una opción de Condición del Tiempo, "Ventoso"/"Breezy" o "Calma"/"Calm". Cuando es Ventoso, aumente los MPs de un buque en uno (con tal de que ya tenga por lo menos 1 MP) y agregar uno a la tirada del dado de Cambio de Tiempo (Weather Change). Cuando es Calma, disminuya los MPs de un buque en uno y deduzca uno a la tirada del dado de Cambio de Tiempo. Además, el movimiento de Deriva sólo ocurre durante los turnos numerados pares cuando hay Calma.

## 12.0 Fuego de Combate

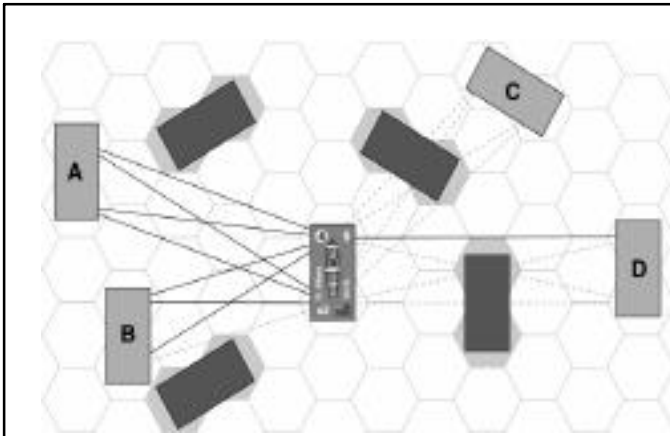
Un buque puede disparar **dos veces por turno**, una vez de cada lateral del buque. Los buques sólo pueden disparar después de haber gastado al menos un MP a no ser que el buque haya permanecido inmóvil por estar enganchedo o enredado, anclado o a la deriva. Observe que Arriar las Velas gasta un MP (11.5). Un buque puede disparar sus cañones antes o después de haber completado un turno libre (a favor del viento) después de gastar un MP. Un buque puede disparar por ambos costados simultáneamente, o en momentos diferentes durante su movimiento. Cada costado es resuelto separadamente.

### 12.1 Línea de Visión/Line of Sight

Para disparar a un buque enemigo, debe existir una clara línea de visión entre el buque atacante y el objetivo. Los hexágonos ocupados por buques amistosos y enemigos (no sólo la ficha de unidad o contornos de los barcos) bloquean la línea de visión.

Para determinar si la línea de visión está disponible, dibuje líneas imaginarias entre los centros de los dos hexágonos de proa y popa del buque atacante o del centro del hexágono de una unidad de buque pequeña a los dos hexágonos de proa y popa del buque objetivo o el centro del hexágono de un buque pequeño. Si cualquiera de estas líneas cruza por encima de un hexágono ocupado, la línea de visión queda bloqueada a lo largo de esa dirección. Note que la línea de visión puede dibujarse entre dos hexágonos (a lo largo de un lado de hexágono) mientras uno de los dos hexágonos esté desocupado.

Si no es posible dibujar líneas de visión entre todos los hexágonos del buque atacante y defensor, pero al menos una línea clara de visión está disponible, todavía hay posibilidad de un ataque. Estos casos se tratan como "costados parciales" (ver 12.5 debajo).



**EJEMPLO DE LÍNEA DE VISIÓN:** Los buques oscuros son obstáculos a la Línea de Visión (buques amigos o enemigos). Del barco A al D son buques enemigos. El St. Albans tiene una clara Línea de Visión con A, una LDV parcial con B y D y ninguna LDV con C. Note que la LDV va por un lado de hexágono en el caso D.

## 12.2 Arco de Tiro/Arc of Fire

Un buque sólo puede disparar a blancos que quedan total o parcialmente dentro del arco de tiro de su cañón. El arco de tiro de un buque comienza desde el centro de sus hexágonos de proa y popa (o el centro de su único hexágono, en el caso de buques pequeños) y se extiende hacia afuera a través de sus lados de hexágono de babor y estribor. Todos los hexágonos que quedan total o parcialmente dentro de este arco están sujetos al ataque. El diagrama del Costado (debajo) indica los arcos de tiro de un buque.



## 12.3 Proceso de Resolución de Disparo

Todo fuego de combate debe seguir los pasos perfilados debajo.

- A. Seleccionar el Blanco
- B. Interrupción por Fuego Defensivo (12.4)
- C. Determinar el Tipo de Ataque (12.5)
- D. Determinar el Alcance o Distancia (12.6)
- E. Elegir el Tipo de Objetivo (12.7)
- F. Calcular la Potencia de Fuego Modificada (12.8)
- G. Tirar un dado de 10 caras y consultar la Tabla de Resultados de Impacto/Hits Results Table (12.9)
- H. Aplicar el daño al Blanco (12.9 y 13.0)
- I. Marcar el costado/broadside como disparado/fired.

## 12.4 Fuego Defensivo

En cuanto un buque activado haya seleccionado un blanco, y antes de que su potencia de fuego sea determinada, cualquier buque contrario dentro del alcance y línea de visión del buque activado puede dispararle defensivamente. El buque contrario puede estar o no sin mando. **Excepción:** Fuego Enganchado/Grappled Fire.

El fuego defensivo sólo puede venir de un buque que no haya disparado del costado apropiado. El procedimiento de disparo para el fuego defensivo sigue los mismos pasos que el fuego ofensivo.

Después de que el fuego defensivo ha sido resuelto, el buque activado puede optar por mantener su fuego. Si el buque activado mantiene su fuego, y ataca después en su turno, está sujeto a interrupciones de fuego defensivas adicionales.

**OPCIONAL:** En lugar de usar el fuego defensivo como dice arriba, el jugador inmóvil puede elegir disparar un costado cualquiera al buque activado por cada MP gastado (incluso MPs gastados mientras gira). Observar que esta regla opcional permite más flexibilidad (e indiscutiblemente más realismo), pero no se recomienda para los escenarios más grandes porque retarda el juego significativa-mente.

## 12.5 Tipos de Ataque

Un buque puede hacer tres tipos de ataque, dependiendo de su posición relativa al blanco. El tipo de ataque debe determinarse antes de disparar.

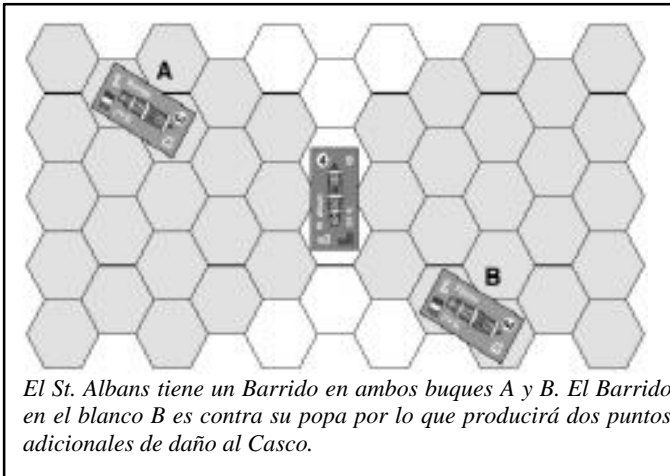
**Costado Parcial/Partial Broadside:** Si sólo un hexágono de un buque grande (de dos hexágonos) designado está dentro del arco de tiro del buque atacante, dicho buque atacante dispara con una Clase Relativa mayor en uno que la que consta en la unidad del buque que dispara. Las líneas parciales de visión pueden también causar ataques de costado parcial.

**Costado Total/Full Broadside:** Si todos los hexágonos del blanco quedan dentro de la línea de visión y arco de tiro del buque atacante, y uno o ambos hexágonos del buque atacante quedan dentro del arco de tiro del blanco, el ataque se dirige sin modificar la Clase Relativa del atacante.

**Barrido/Rake:** Si los hexágonos del blanco quedan dentro de la línea de visión y arco de tiro del buque atacante, pero los hexágonos del buque atacante no quedan dentro de los arcos de tiro del blanco, todo daño se duplica (sin tener en cuenta la tabla de blancos usada). Si los dos hexágonos de proa y popa del buque atacante tienen bloqueada la línea de visión, su Clase Relativa se aumenta en 1 (efectuándose un ataque de "barrido parcial"/"partial rake"). Si un ataque de Barrido se dirige a la popa de un blanco (es decir el blanco está apuntando fuera del buque atacante), agregue 2 puntos de daño de Casco. Estos puntos de daño adicionales no se duplican.

**Barrido a Corta Distancia/Close Range Rake:** Si todas las condiciones siguientes se reúnen, el ataque es un Barrido a Corta Distancia.

- Todos los hexágonos del blanco quedan dentro de la línea de visión y arco de tiro del buque atacante;
  - Sólo uno de los hexágonos del buque atacante queda dentro de los arcos de tiro del blanco; y
  - La distancia entre los dos buques es un hexágono o menos.
- Ajuste el daño como se indica en Barrido/Rake.



## 12.6 Alcance/Range

La distancia máxima a que un buque enemigo puede atacarse es diez hexágonos (**excepción:** las Carronadas tienen un alcance máximo de 5 hexágonos, 12.12). Este límite incluye el hexágono del blanco pero no incluye los hexágonos de proa o popa del buque que dispara.

Es posible que el alcance entre el atacante y el buque objetivo sea diferente, dependiendo si se está trazando el alcance desde (o a) el hexágono de proa o de popa de un buque. Cuando se de esta situación, use el más cercano de los valores posibles de alcance.

## 12.7 Tipos de Objetivos

Antes de disparar, el jugador atacante debe determinar si está disparando al casco/hull del buque objetivo o al aparejo/rigging. Esta selección indica qué tabla de objetivos debe usarse durante el proceso de resolución del fuego. Disparar al casco de un buque reducirá su capacidad de disparar así como aumenta la probabilidad de hundirlo. Disparar al aparejo de un buque reduce su movimiento y más probablemente provoque un incendio.

## 12.8 Determinación de la Potencia de Fuego

La habilidad de un buque de proyectar su fuerza es referirse a su potencia de fuego/firepower. La potencia de fuego de un buque se determina cruzando su Clase Relativa/Relative Rate con la distancia al blanco en la Tabla de Determinación de Potencia de Fuego/Firepower Determination Table.

**Paso 1:** Empiece buscando la Clase Relativa del buque en la columna de Clase Relativa/Relative Rate. Si es un buque grande de 1ª Clase (su Clase Relativa está dentro de un círculo amarillo), use la fila (1). La Clase Relativa se modifica por los factores acumulativos siguientes:

- Aumentar la Clase Relativa (mover la columna hacia arriba) en uno si el ataque es de Costado Parcial o Barrido Parcial.
- Aumentar la Clase Relativa en uno por cada seis puntos de Daño del Casco en el buque que dispara.

**EJEMPLO:** Un buque con una Clase Relativa de 3 con 14 Impactos de Casco (+2) realizando un Costado Parcial (+1) tendría una Clase Relativa modificada de 6.

**NOTA:** Si el resultado por cambios acumulativos en una Clase Relativa sale fuera de la tabla (es decir más de "G"), el ataque no tiene efecto y el costado del buque es marcado como disparado.

**Paso 2:** Luego, cruzar su Clase Relativa modificada con el alcance al blanco para encontrar el "valor de la potencia de fuego".

**Paso 3:** Modificar el valor de la potencia de fuego/firepower value resultante por los factores acumulativos siguientes:

+1 El valor de la Clase Relativa del buque que dispara está en un círculo blanco (en la ficha) y la potencia de fuego sin modificar en la tabla de Determinación de Potencia de fuego/Firepower Determination Table está sombreada.

-1 El valor de la Clase Relativa del buque que dispara está en un círculo negro (en la ficha) y la potencia de fuego sin modificar en la tabla de Determinación de Potencia de fuego está sombreada.

+? El valor de Audacia de la flota del buque que dispara.

-? El valor de Audacia de la flota del buque objetivo.

+2 Disparo a quema ropa/Point-Blank fire (12.10)

+2 (opcional) si el costado es disparado por primera vez. (Esta regla requiere algún tipo de registro extra).



**EJEMPLO:** Los dos buques a la izquierda están ambos disparando desde una distancia de 3 hexágonos al blanco. Ambos buques disparan un Costado Total y los dos tienen menos de 6 impactos en el casco—por lo que su Clase Relativa no se modifica. El valor de la potencia de fuego del Britannia (al alcance de 3 hexágonos) es 12 que se disminuye en uno a 11 debido al círculo negro. El valor de la potencia de fuego del Ajax de 8 se incrementa a 9 debido a su círculo blanco.

## 12.9 Tabla de Resultados de Impacto

Después de determinar la potencia de fuego, consulte la Tabla de Resultados de Impacto/Hit Results Table y tirar un dado de 10 caras. La tirada puede modificarse por las siguientes razones:

**Si el Tipo de Objetivo (12.7) es el Aparejo/Rigging:**

- +1 si dispara un buque francés
- +1 si dispara "contra el viento" (4.2)
- 1 si dispara "a favor del viento" (4.2)
- +2 si el blanco va A Toda Vela (11.12)

**Si el Tipo de Objetivo (12.7) es el Casco/Hull:**

- +1 si dispara un buque británico
- +1 si dispara "a favor del viento" (4.2)
- 1 si dispara "contra el viento" (4.2)

### Otros Modificadores

- + # bonificación acumulativa de las carronadas (12.12)
- +2 si dispara mientras está anclado (11.6)

**Procedimiento:** Cruzar la tirada del dado modificada con el valor de la potencia de fuego previamente determinado. Use la columna apropiada según el objetivo—aparejo o casco. El resultado indica qué tipo de daño se hace al buque designado (si lo hubiera).

**Resultados de Impacto:** Un resultado "H" indica un impacto al Casco/Hull. Un resultado "R" indica un impacto al Aparejo/Rigging. Un resultado "M" indica un impacto en la Dotación/Manpower. Un número a la izquierda de un código de letra indica varios impactos de ese tipo (**ejemplo:** 2HRM se traduce como dos impactos en el Casco, un impacto en el Aparejo y un impacto en la Dotación). Ver Daños del Buque 13.0. Un asterisco (\*) anotado como parte de un resultado de daño indica la posibilidad de un incendio en el buque designado (ver 13.4 incendios en los buques).

**Marcadores de Daño:** Use los marcadores de daño de Casco, Aparejo y Dotación para registrar el daño de un buque. Ningún buque puede tener su valor de Dotación por debajo de "1".

### 12.10 Fuego a Quemarropa/Point-Blank Fire

Un buque puede disparar mientras atraviesa un hexágono ocupado por un buque enemigo. Los disparos de ambos barcos involucrados reciben un modificador de +2 en la potencia de fuego contra el blanco (12.8). Duplicar cualquier resultado de daño en la Dotación si se sostiene un fuego a quemarropa. Si se mueve a lo largo de la longitud de un buque contrario, el jugador que mueve puede seleccionar a qué lado (babor o estribor) del buque está moviendo. El fuego de este tipo es un Costado Total. Al mover a través de un buque enemigo ("cruzado en forma de "T") cualquier fuego es un Barrido.

### 12.11 Fuego Enganchado/Enredado

Si un buque dispara a otro buque al que está enganchado y/o enredado y el buque contrario puede devolver el fuego, el buque adversario enganchado es el único buque que puede devolver el fuego. En estos casos, el fuego de ambos buques es considerado simultáneo (aplicar los resultados de combate después de que ambos buques han disparado) y se benefician de la bonificación de +2 en la Potencia de fuego por fuego a quema ropa (ver anteriormente).

Observar que los buques de enganchados/enredados sólo pueden disparar si lo permiten sus individuales arcos de tiro. Es posible que la posición en que los buques están enganchados/enredados pueda permitir sólo costado parcial o barrido.

### 12.12 Carronadas/Carronades

Las Carronadas eran cañones cortos, de gran perforación disparados a corta distancia, usados primeramente por los británicos en 1779.

Dependiendo del año en que un escenario tiene lugar, pueden armarse los buques con una variedad de carronadas. Éstas proporcionan acumulativos y beneficiosos modificadores a la tirada del dado en la tabla de Resultados de Impacto. Use la tabla de abajo para determinar estos modificadores. Observe que un barco con un valor de Clase Relativa dentro de un hexágono rojo está preponderantemente armado con carronadas y tiene un alcance máximo de cinco (5) hexágonos.

| Tipo de Fuego                         | 1779-1786 | 1787-1826 |
|---------------------------------------|-----------|-----------|
| Fuego británico—alcance 3 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego británico—alcance 1 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego americano—alcance 3 o menos     | n/a       | +1        |
| Fuego americano—alcance 1 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego francés/danés—alcance 3 o menos | n/a       | +1        |
| Fuego español—alcance 1 o menos       | n/a       | +1        |
| Valor Rango Rojo—alcance de 3 o menos | +1        | +1        |

**EJEMPLO:** Un buque británico con un valor de artillería rojo que dispara al alcance de un hexágono obtendría un modificador +3 de tirada del dado en la Tabla de Resultados de Impacto.

### 12.13 Baterías de Costa/Shore Batteries

Ciertos escenarios indican uno o más hexágonos que contienen baterías costeras. Para propósitos del juego, éstas son un conjunto de cañones que hostigan a cualquier buque enemigo que se pone a su alcance.

Las baterías de costa se activan como un mando individual (o mandos si hay más de una) y siempre está en mando/in command.

Las baterías de costa pueden disparar dos veces por turno de juego (ofensiva y/o defensivamente) en cualquier dirección. Usar los marcadores de Babor Disparado/Port Fired y Estribor Disparado/Starboard Fired para indicar el estado del fuego.

Las reglas de escenarios indican el "Alcance"/"Range" de la batería y cuánto daño puede soportar. Al disparar a una batería, usar sólo la columna de Casco y no hacer ninguna modificación a la tirada del dado. Cualquier resultado de daño que no sea de casco se ignora. Las baterías no están sujetas a Barridos/Rake. Las baterías pueden disparar a través de buques amigos sin efecto.

**Baterías Flotantes/Floating Batteries:** las baterías flotantes (aquéllas ancladas en áreas navegables) no mueven. Pueden enredarse, pero nunca ser abordadas. Se hundan inmediatamente si consumen su capacidad de daño. Cualquier buque enredado con una batería flotante que se hunde es eliminando también.

**Valor de Audacia de las Baterías:** El escenario también indica el valor de Audacia para las baterías si es diferente de su flota amiga. Todas las baterías comparten la misma Audacia. La Audacia de la batería sólo se usa como un modificador de la potencia de fuego durante el combate y no afecta ninguna tirada del dado. Todas las baterías también ganan un modificador +2 de tirada de dado automático en la Tabla de Resultados de Impacto (el equivalente a estar anclado).

## 13.0 Daño del Buque

Durante el curso del combate, se dañarán inevitablemente los buques. Dependiendo del tipo de daño sostenido, los buques perderán su capacidad de mover (daños en el aparejo) o correrá el riesgo de hundirse o rendirse (daños en el casco).

### 13.1 Daño del Aparejo/Rigging Damage

Cada tres impactos al Aparejo (ignore el resto) se reduce el rango de movimiento de un buque en uno. Un buque que ha recibido 15 impactos en el Aparejo estará "desarbolado" y sólo puede flotar a la deriva/adrift por el resto del juego. Ver también 11.4.

Durante el segmento de Deriva de la fase de Chequeo del Estado de un Buque, cada buque inmóvil deriva un hexágono a favor del viento, siempre que la deriva no cause una colisión. Los buques a la deriva nunca provocan colisiones, aunque sí pueden chocar entre sí. Con tal de que un buque a la deriva no tenga su capacidad de daño de Casco reducida a cero, puede activarse aún para disparar.

### 13.2 Daño de la Dotación/Manpower Damage

Por cada punto de daño de la Dotación soportado, disminuir el valor de la Dotación del buque en uno. El valor de la Dotación de un buque nunca puede ser menor de uno. Duplicar todos los resultados de daño a la Dotación en todos los ataques que ocurren a distancia de quemarropa (los disparos de metralla son mucho más eficaces a corto alcance).

### 13.3 Daño del Casco/Hull Damage

Los buques tienen dos posibles estados, dañado e ileso. Las unidades de buque empiezan el juego mostrando su lado ileso (a menos que una regla especial del escenario dicte lo contrario). Cuando una unidad de buque soporta suficientes impactos en el casco para igualar o exceder su capacidad de daño, invierta la unidad por su reverso dañado (llevando además cualquier daño de casco en exceso). **Ejemplo:** Un buque con una capacidad de daño

de cuatro en su lado ileso sostiene seis puntos de daño en el casco. Invierta el buque sobre su lado dañado (reverso), llevando además dos puntos de daño. El reverso dañado indica las características reducidas (factores de cañones, dotación, etc.).

Cada seis impactos del Casco (ignore el resto) aumentar la Clase Relativa de un buque en uno (esto significa que el número de cañones disponibles realmente disminuye). Un buque al que sólo le restan unos impactos del Casco es marcado con un marcador de "Vulnerable" para indicar que puede hundirse (si le quedan tres impactos) o arriar sus colores (si le quedan cinco impactos).



Un buque dañado ya no puede disparar si su capacidad de daño de Casco se reduce a cero.

**Hundimiento/Sinking** - Cuando un buque dañado tiene tres (3) o menos impactos de casco restantes, corre riesgo de hundimiento. Durante el segmento de Hundimiento de la fase de Chequeo del Estado de un Buque, tirar un dado y restar el número de impactos del casco que el buque dañado todavía puede soportar. Si el resultado es mayor que cinco (5), el buque se hunde. Cuando un buque se hunde, cualquier comandante se elimina. También, cualquier buque actualmente enredado (pero no enganchado) con el buque hundido también se hunde (llevando a sus comandantes con ellos).

**Rendición/Striking** - Cuando un buque tiene cinco (5) o menos impactos de casco restantes, puede arriar sus colores (rendirse) durante el segmento de Rendición/Striking segment de la fase de Chequeo del Estado de un Buque. Tirar un dado y restar el número de impactos del casco que el buque dañado todavía puede sostener. Si el resultado es mayor que tres (3), el buque se rinde. Los buques que han arriado sus colores (rendidos) no pueden mover o disparar. Estos flotarán a la deriva un hexágono durante el segmento de Deriva de la fase de Chequeo del Estado de un Buque. Un intento por capturar un buque que ha arriado sus colores es automático. A menos que sea capturado, un buque que se ha rendido es considerado hundido para los propósitos de victoria.

Los marcadores de "Vulnerabilidad" se proporcionan para indicar esos buques que pueden hundirse o rendirse durante la fase de Chequeo del Estado de un Buque al final de un turno.

### 13.4 Incendios/Fires

Durante el fuego de combate, cualquier resultado que incluya un asterisco (\*) indica que un incendio puede haber empezado en el buque objetivo. Tirar un dado. Si el resultado es menos de o igual al número de impactos de casco y/o aparejo sostenidos por ese ataque, el buque se incendia. Un incendio nunca comienza cuando un se obtiene un "9", sin tener en cuenta la cantidad de daño inflingida.

Durante el segmento de Incendio de Buques de la fase de Chequeo del Estado de un Buque, verificar el estado del incendio tirando en la tabla de Incendio/Fire Table. El incendio puede extinguirse, causar un daño extenso o incluso puede extenderse a otros barcos cercanos enredados y enganchados.

Si hay una oportunidad de que el fuego se extienda (una tirada de 5-9) durante el segmento de Incendio de Buque, cumpla los resultados indicados en la Tabla de Incendio y tire otro dado. ¡Una tirada de "9" produce que el buque incendiado explote y se hunda! Retire del juego el buque que explota y cualquier buque enredado o enganchado a él. (**Nota:** esto simplemente difiere del buque que se hunde y que no afecta a los buques enganchados a él).

### 13.5 Traslado del Comandante

Cuando un buque está dañado o incendiado, cualquier comandante en ese buque puede intentar transferirse a otro buque. Si hay más de un comandante en un buque, cada uno debe transferirse individualmente. Los comandantes transferidos con éxito mueven al buque más cercano, amigo, ileso que no esté incendiado. Si dos o más buques están equidistantes, el propio jugador puede escoger cuál recibe la unidad de comandante. Pueden intentarse los traslados inmediatamente cuando el buque que tiene a un comandante se activa (por ejemplo antes de que el buque se mueva o dispere).

Para transferir, tirar un dado y restar el Valor de Audacia de la flota. Si la tirada es mayor que o igual a cinco (5), el comandante puede dejar el buque.

### 13.6 Bajas de Líderes

Siempre que un buque, que transporte uno o más comandantes, sufre daño de cualquier tipo (incluso pérdidas en refriegas/melee), tirar un dado por cada comandante a bordo. Una tirada de "9" resulta en un líder herido. Invierta al líder por su reverso "herido". Un líder herido tiene su capacidad de mando dividida por dos (redondeando hacia arriba) y su calidad de mando reducida en uno. Al recibir una herida, tirar otro dado. Si este dado es menos de o igual al Valor de Audacia de ese bando, el líder muere y es retirado del juego.

Un líder puede ser herido más de una vez, pero no tiene mayor efecto. Cuando esto ocurre, simplemente tirar un dado para ver de nuevo si el líder muere (en otros términos, debe obtenerse un "9" antes de tener una oportunidad de muerte).

## 14.0 Combate de Refriega/Melee

*Las fuerzas adversarias pueden capturar buques enemigos abordándolos. Un buque capturado generalmente merece más la pena que uno que se hunde en puntos de victoria.*

Después de que todos los buques se han activado (ambos, con y sin mando), puede tener lugar un Combate de Refriega/Melee Combat entre buques que se enganchan juntos. Sólo los buques que se enganchan/grappled a los barcos del enemigo (o barcos capturados amigos) pueden comprometerse en combates de refriega.

El jugador que obtuvo la iniciativa al principio del turno selecciona el orden en que los combates de refriega se resuelven. Después de seleccionar un grupo de dos o más buques enganchados, el jugador con la iniciativa indica si ataca y cómo se asignarán los puntos de Dotación (si es necesario). Si el jugador con la iniciativa rechaza atacar, el jugador sin la iniciativa tiene la opción de atacar y asignar la Dotación. Si el jugador sin la iniciativa declina atacar, no tiene lugar ningún combate de refriega.

### 14.1 Determinación del Valor de Combate de Refriega

Antes de comprometerse en un combate de refriega, se necesita determinar el valor del combate de refriega de cada buque. Para encontrar este valor, verificar el valor de la Dotación de un buque, restar cualquier daño a la Dotación y sumar la calidad del mando de todos los comandantes a bordo.

#### Combate Múltiple de Buques:

Si el atacante tiene un buque enganchado con garfios a uno o más buques enemigos, puede dividir el valor de Combate de Refriega del buque como desee entre cada buque enemigo (**ejemplo:** Si un

buque, cuyo valor de Combate de Refriega es 5, se engancha a dos buques, puede usar tres puntos contra uno de los buques y dos contra el otro). Al menos un punto debe asignarse a cada ataque o el enemigo capturará al buque atacante automáticamente.

Si se enganchan dos o más buques atacantes a un solo buque defensor, todos los valores de Combate de Refriega de los buques atacantes se contabilizan en un solo valor.

Si se enganchan dos o más buques atacantes a dos o más buques defensores (dos a dos, tres a cuatro, etc.), el atacante indica cómo asigna sus puntos de Dotación. Los puntos de Dotación en los buques defensores no son asignados—éstos permanecen en el barco para rechazar cualquier ataque.

**Proporción de Combate de Refriega/Melee Combat Ratio:** Una vez han sido determinados los valores del Combate de Refriega de ambos buques, atacante y defensor, comparar el valor atacante al valor defensivo para obtener una proporción, redondeando al valor entero más cercano a favor del bando con la Clase Relativa más baja (aumentar en uno por cada seis impactos de casco soportados) o del defensor si están empatados. Esta proporción indica el número de dados a tirar por cada bando para determinar al vencedor de un Combate de Refriega.

Observar que el defensor siempre tiene un dado de Combate de Refriega, sin tener en cuenta el número de puntos de Combate de Refriega disponibles. Si el atacante no puede reunir tantos puntos de Combate de Refriega como el defensor, no puede tener lugar ningún ataque. Sin tener en cuenta el número de puntos de Combate de Refriega que el atacante pueda reunir, no pueden usarse más de cuatro dados (una proporción máxima de 4:1).

**EJEMPLO DE VALOR DE COMBATE DE REFRIEGA:** El atacante tiene un valor total de Combate de Refriega de 11 contra el valor del defensor de 4. Asumiendo que el atacante está abordando un buque que tiene una Clase Relativa mejor, la proporción sería de 2 a 1. Si el atacante tuviera la mejor Clase Relativa, la proporción sería de 3 a 1.

## 14.2 Resolución del Combate de Refriega

Para resolver un Combate de Refriega, cada jugador tira varios dados igual a su valor de la proporción. Se suman los valores de los dados de cada bando juntos y se comparan. Puede ocurrir lo siguiente:

**La tirada de defensor es más alta:** El defensor ha rechazado el asalto del atacante. El atacante pierde un punto de Dotación de cada buque involucrado en el ataque.

**Las tiradas son iguales:** El defensor ha rechazado el ataque del atacante. Ambos bandos pierden un solo punto de Dotación. Si múltiples buques están envueltos en el ataque, los jugadores pueden seleccionar qué buque pierde el punto.

**La tirada de atacante es más alta:** El asalto del atacante ha tenido éxito y el buque del defensor es capturado. El atacante pierde un punto de Dotación de cualquiera de sus buques involucrados y se pone un marcador de ¡Capturado!/Captured! en el buque apresado.

## 14.3 Buques Capturados

Los buques capturados no pueden atacar, pero pueden ser parte de un mando para propósitos de activación y movimiento. Los buques

capturados que no son parte de un mando deben intentar alejarse de los buques enemigos más cercanos si es posible.

Los buques capturados pueden ser recuperados. Un buque capturado tiene un valor inherente de Dotación de uno (1) sin tener en cuenta lo que está impreso en la propia unidad del buque. También se asume que tiene cero “factores de cañón” con el propósito de determinar el redondeo. Los buques capturados se atacan de la misma manera que los buques no capturados. Si un buque se recaptura, quitar el marcador ¡Capturado! y agregar los suficientes marcadores de pérdida de Dotación para indicar un solo punto restante de Dotación.

Los buques recapturados comparten las mismas características que los buques capturados si las fuerzas enemigas los atacan de nuevo. Los buques recapturados pueden realizar ataques abriendo fuego normalmente (sus tripulaciones han sido liberadas).

## 14.4 Patente de Nelson/Nelson Patent Bridge

Si un buque capturado se enreda con otro buque enemigo, el bando capturador puede intentar engancharse al segundo buque e intentar capturarlo inmediatamente con cualquier Dotación restante a través del proceso de Combate de Refriega. Pueden intentarse incansables ataques contra buques enemigos enredados adicionales, mientras cada ataque de refriega tenga éxito y el atacante tenga suficiente Dotación para comenzar un ataque.

**NOTA HISTÓRICA:** Así fue cómo Nelson ganó fama en la Batalla del Cabo San Vicente. El San Nicolás había chocado y se había enredado con el San José. ¡Nelson abordó y capturó el anterior y antes de que la dotación del San José se pudiera reagrupar, lo capturó también!

## 14.5 Barrenar Buques/Scuttling Ships

Cuando se activa, un buque capturado puede barrenarse/scuttled en lugar de mover. Un jugador puede querer hacer esto para evitar que un buque sea recapturado. Los buques barrenados cuentan como buques hundidos para propósitos de determinación de la victoria. Una dotación también puede barrenar su propio buque en lugar de entregarse al enemigo si tiene la oportunidad, aunque el enemigo ganará los puntos por su pérdida. Un buque que es barrenado es simplemente retirado del juego cuando se activa. Todos los efectos de los buques enredados al hundirse se aplican a los buques barrenados.

## 15.0 Determinación de la Victoria

El juego puede acabar de dos maneras:

1. cuando se completa el número de turnos indicado en el escenario (en cuyo caso se cuentan los puntos de victoria por los buques capturados, hundidos y dañados);
2. en cuanto una de las flotas adversarias se retira (15.2).

### 15.1 Puntos de Victoria

Así se cuentan los valores de los buques al final de un juego:

- Buques enemigos capturados: 2x del Valor de Puntos de Victoria
- Buques enemigos hundidos: el Valor de Puntos de Victoria
- Buques enemigos dañados: 1/2x del Valor de Puntos de Victoria (conservar las fracciones)
- Comandante muerto: el Valor de Puntos de Victoria

Los buques ilesos (sin daño) que naveguen hacia fuera a través del borde del mapa son considerados dañados y cuentan para la victoria solo del bando con la Audacia más baja. Los buques dañados que naveguen hacia fuera del mapa se cuentan normalmente. Un buque vale su valor máximo (un barco dañado capturado tiene el valor de un buque capturado).

**NOTA DE DISEÑO:** *El bando con la Audacia más alta es el agresor que perderá puntos de victoria si sus barcos navegan fuera del mapa.*

Los buques ilesos supervivientes que no han sido capturados no valen ningún punto, ni los barcos que fueron recapturados durante el juego (aunque lo último de resta puntos a un adversario).

Una batalla que dura a través del último turno sin una ruptura (break) de ningún bando (ver debajo) es una victoria normal para el bando con el total de puntos de victoria más alto. Si los totales empatan, el bando con el valor de Audacia más bajo obtiene una victoria marginal.

## 15.2 Verificación de Ruptura/Break Check

En el primer turno que un bando pierde un navío (hundido, rendido, capturado o que navegó fuera del mapa) y cada turno después de este, tirar un dado en la Tabla de Ruptura/Break-off Table durante el Segmento de Determinación de la Victoria. Si el resultado es menor o igual que cero (0) esa flota ha decidido cortar y huir. La flota que permanece obtiene una sustancial victoria.

Es posible que ambos bandos puedan retirarse simultáneamente. Sumar los puntos de victoria acumulados para determinar al vencedor—es una victoria marginal.

Una flota que pierde todos sus comandantes o su buque insignia (el buque que lleva al inicio al comandante de la flota) huye automáticamente. Debe hacerse todavía una tirada para la flota contraria si hay una oportunidad de que también huya (posiblemente salvando así una victoria normal o marginal para una flota que se retira).

### Modificadores de Ruptura/Break-off Modifiers

- Reducir la tirada del dado en uno si hay más buques ilesos en la flota contraria, o en dos si la proporción de buques ilesos del enemigo con el bando que huye es dos-a-uno o mayor.
- Aumentar la tirada del dado por la Audacia del bando que huye.
- Restar la calidad del mando del almirante de la flota si ha sido herido o muerto en combate.

En el caso de que uno o ambos bandos tengan una flota multi-nacional, cada nacionalidad dentro de la flota tira separadamente usando su propio valor de Audacia (pero usar los valores del almirante de la flota y la proporción de barcos perdidos **combinados** sin tener en cuenta la nacionalidad). Si cualquier nacionalidad tiene una Ruptura/Break, la flota entera también huye, a no ser que las reglas del escenario especifiquen otra cosa.



## 16.0 Bibliografía

- Balkoski, Joe; *Fighting Sail, Sea Combat in the Age of Canvas and Shot 1775-1815*; (Strategy & Tactics #85, 1981)
- Blake & Lawrence; *The Illustrated Companion To Nelson's Navy*; (Stackpole, 2000)
- Clowes, W.L.; *The Royal Navy, vols. 3 a 5*; (London 1898)
- Consett, T.; *The Glorious First of June*; Hillsdale College, [www.hillsdale.edu/oldacademics/history/war/](http://www.hillsdale.edu/oldacademics/history/war/)
- Davies, David; *A Brief History Of Fighting Ships*; (Carroll & Graf, 2002)
- Eggenberger, David; *An Encyclopedia Of Battles*; (Dover, 1985)
- Gardiner, Robert; *'The Line Of Battle'*, (Chartwell, 1992)
- Ireland, Bernard; *Naval Warfare in the Age of Sail*; (Harper Collins, 2000)
- James, William; *The Naval History of Britain, Vol 1*; (London, 1837)
- Kroll, Mario (et al); *Wargamer.com*; [www.wargamer.com](http://www.wargamer.com)
- Lambert, Andrew; *War At Sea In The Age Of Sail*; (Cassell, 2000)
- Lavery, Brian; *The Ship of the Line, Volume I*; (Conway Maritime Press, 1983)
- Lyon, David; *Sea Battles in Close-Up: The Age of Nelson*; (National Maritime Museum, 1996)
- Mahan, Alfred Thayer; *The Influence of Sea Power upon History 1660-1805*; (Prentice-Hall Inc., 1980)
- Miller, Nathan; *Broadsides*; (John Wiley & Sons, 2000)
- Sapherson, C.A. & J.R. Lenton; *Navy Lists from the Age of Sail*; (Partizan Press, 1996)
- Tunstall, Brian; *Naval Warfare in the Age of Sail*, (Annapolis 1990)
- White, Colin; *The Nelson Encyclopedia*; (Stackpole, 2002)

## 17.0 Reconocimientos

Hay varios juegos y sus diseñadores que han tenido una influencia directa en la creación de Flying Colors. Ellos merecen una mención especial: Fighting Sail por Joe Balkoski; (SPI, 1981): Esto es una joya de juego que demostró que las acciones navales en la Edad de los Veleros podrían simularse en un pequeño paquete fácil de jugar. Muchas de las mecánicas de movimiento en Flying Colors están inspirados por este juego.

Close Action por Mark A. Campbell; (Clash of Arms, 1997): Indiscutiblemente la simulación más exacta del combate naval en la Edad de los Veleros, pero es muy complejo y exige a una cantidad considerable de tiempo y personas para jugar los escenarios más grandes. Ésta fue una fuente primaria para verificar órdenes de combate y posiciones iniciales de barcos en los escenarios. Yo también inicialmente aprendí del escenario de Close Action de Leander contra Genereux que encajó bien con los otros escenarios seleccionados. Mark también ayudaba en la investigación del escenario del Cabo San Vicente.

War Galley por Richard Berg; (GMT Games, 1999): Uno de mi juegos favoritos de siempre. Este diseño demostró que las acciones navales muy grandes pueden simularse con un manejable, sistema del juego rápido. El sistema de mando en Flying Colors es un descendiente directo de este juego.

Los miembros del foro "Historia Naval durante la Edad de Tácticas de Línea" también fueron importantes en el desarrollo del juego, ayudando con las órdenes de combate. El sitio web del foro es [www.voy.com/3975/](http://www.voy.com/3975/). Me gustaría también agradecer a los numerosos aficionados Age of Sail en Consimworld.com que proporcionaron gran ayuda al desarrollo del sistema de Flying Colors en su presente forma.

# 18.0 Escenarios

A continuación están los diferentes escenarios (o juegos dentro del juego) que pueden ser jugados usando las unidades incluidas con Flying Colors. Incluido con cada escenario van los siguientes detalles:

**Antecedentes:** Detalle histórico acerca del combate luchado.

**Turnos:** La longitud del escenario. Después de jugar el número indicado de turnos, calcular los puntos de victoria para determinar el ganador.

**Audacia:** El modificador de Audacia para cada nacionalidad involucrada en el combate. Estos valores se usan para determinar modificadores diferentes usados durante el curso del juego.

**Viento/Wind:** La dirección inicial del viento. Ponga el marcador del viento encima del compás direccional con su flecha apuntando al número indicado. Si usa una configuración de mapa que incluye dos o más compases que apuntan en direcciones diferentes, use el compás en el mapa con la carta de identificación más baja.

**Configuración:** La forma en que algunas hojas de mapa deben configurarse para construir un mapa completo. Al ensamblar el mapa, los bordes cortos se solapan ligeramente y los bordes largos deben tocarse sin solapar. Cuando dos bordes largos terminan, los medios hexágonos sin número se consideran como parte de los medios hexágonos numerados emparejados en el mapa adyacente.

**Profundidad/Shallows:** Listado de los bancos de arena/shoals que se utilizarán y los modificadores que se usan para verificar encallados. Anclar sólo puede usarse en escenarios dónde se usan aguas poco profundas.

**Unidades:** Los buques y comandantes en juego o indicados como refuerzos. Cada buque es indicado con el mapa en el que empieza y sus hexágonos de proa/popa para buques grandes o un solo número de hexágono y una dirección para los buques pequeños. Se indican las baterías con un mapa y la situación del hexágono así como una indicación de "Capacidad de Daño/Alcance".

**NOTA DE DISEÑO:** Debido a las limitaciones de variedad de fichas,

hemos tenido que duplicar algunos buques. En estos casos, el nombre del buque real se indica en la descripción del escenario, seguido por el del buque suplente (el que usted realmente usará) entre paréntesis. Esperamos proporcionar estos "buques perdidos" en una futura expansión o edición de C3i.

## 18.1 Diseñe el Suyo Propio

Si usted quiere probar algo un poco diferente, o quiere diseñar un escenario para usar en un torneo, puede usar los valores de los buques para crear flotas equilibradas. Primero determine el número de puntos que cada jugador tiene que gastar (75 a 100 puntos proporciona tamaños de flotas moderadas). Al comprar flotas, buques y comandantes se tasan sus valores de victoria en puntos. Una flota debe empezar por lo menos con un comandante. Use un mapa para escenarios más pequeños, dos para lo de medio tamaño y tres para escenarios grandes.

Una vez compradas las flotas y determinados los bandos (A o B), el jugador B debe preparar su flota cerca del centro del mapa en la formación deseada. El bando A selecciona luego un borde del mapa por dónde su flota entrará en formación. Después de completar estos pasos, tirar un dado para determinar la dirección del viento.

**Turnos:** 15 (más o menos según deseos).

**Audacia:** Después de construir las flotas, cada jugador debe tirar un dado y agregar el número de puntos de construcción no gastados a la tirada. La tirada más alta gana un punto de Audacia. Un empate indica audacias iguales.

**Borde Norte:** Seleccionar como se desee.

**Viento:** Tirar un dado. Con un 1-6, posicionar el marcador de viento para apuntar en esa dirección. Con un 7-0, tirar de nuevo.

**Profundidad:** Seleccionar como se desee.

**Bando A:** El bando con la Audacia. Tiene automáticamente la iniciativa en el primer turno.

**Bando B:** Bando sin la Audacia.

## 18.2 Torneo

Los jugadores pueden querer usar Flying Colors para hacer un torneo. Todos los escenarios históricos tienen un prejuicio inherente hacia un bando u otro a la hora de valorar la Audacia. Se espera que el bando con la Audacia más alta gane la mayoría de las veces. ¡Esto es por diseño, pero hace un juego de torneo aburrido!

Para aquéllos que quieran jugar con Flying Colors competitivamente, se sugieren estas opciones:

- Las tiradas de Verificación de Ruptura/Break Check se hacen en cuanto un buque enemigo sea dañado (en oposición a hundido, rendido o capturado). Esto acortará drásticamente cada juego.

- Los jugadores deben apostar en secreto modificadores positivos a la tirada del dado de Verificación de Ruptura para jugar con el bando con la Audacia más alta. Por ejemplo, si un jugador ofrece dos puntos para jugar con el bando históricamente superior, el otro jugador puede agregar dos (+2) a sus tiradas de Verificación de Ruptura. El empate en las apuestas debe repetirse no más de tres veces. Si aún hay empate después de la tercera apuesta, tirar un dado. El dado más alto gana la apuesta para jugar con la flota superior.

## 18.3 Menorca

*20 de Mayo 1756 - El almirante británico John Byng navega desde Portsmouth al Puerto de Mahón en Menorca bajo el sitio francés. La flota francesa mandada por Gallionère se parece a la británica, pero esta última es ligeramente mayor y tiene el tiempo a su favor. Después de un poco de confusión inicial, Byng rehusa usar su ventaja y se retira, dejando el Puerto de Mahón a los franceses. Esta acción (o falta de acción) le llevó a una corte marcial y finalmente Byng murió fusilado.*

**Turnos:** 10

**Audacia:** Británico (1), francés (0)

**Viento:** Dirección 4

**Mapas:** AB

**BRITANICO:**

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| Defiance-b.....      | B4603-4502           |
| Portland.....        | B4301-4201           |
| Lancaster b.....     | A4033-3932           |
| Buckingham con WEST  |                      |
| .....                | A3731-3631           |
| Captain-b.....       | A3429-3328           |
| Indrepid.....        | A3127-3027           |
| Revenge-b.....       | A2825-2724           |
| Princess Louisa..... | A2523-2423           |
| Trident.....         | A2221-2120           |
| Ramillies-b con BYNG |                      |
| .....                | insignia, A1919-1819 |
| Culloden.....        | A1617-1516           |
| Deptford.....        | A1813-1712           |
| Kingston.....        | A1315-1215           |

**FRANCES:**

|                             |                      |
|-----------------------------|----------------------|
| Orphée.....                 | B4410-4309           |
| Hypopotame.....             | B4108-4008           |
| Rédoutable con GLANDÈVES    |                      |
| .....                       | A3807-3706           |
| Sage.....                   | B3505-3405           |
| Guérier.....                | B3204-3103           |
| Fier.....                   | B2902-2802           |
| Foudroyant con GALISONNIÈRE |                      |
| .....                       | insignia, B2601-2534 |
| Téméraire.....              | A2333-2233           |
| Content.....                | A2032-1931           |
| Lion.....                   | A1730-1630           |
| Couronne con LA CLUE.....   | A1429-1328           |
| Triton.....                 | A1127-1027           |

**18.4 Cabo Henry**

**16 Marzo 1781** - Al comienzo de abril, una pequeña fuerza francesa navegó de Newport (Rhode Island) con refuerzos para la lucha de Lafayette contra el traidor Arnold en Virginia. Los británicos mandaron una fuerza de interceptación desde Long Island dos días después. Las flotas se encontraron finalmente cerca del Cabo Henry en la desembocadura del Chesapeake. En lugar de evitar ser interceptada e intentar descargar las tropas, la flota francesa viró para combatir.

**Turnos:** 8**Audacia:** Británico (0) francés (1)**Viento:** Dirección 6 (Ventoso/Breezy)**Mapas:** AB**BRITANICO:**

|                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Robust.....             | B3206-3106           |
| Europe.....             | B2907-2808           |
| Prudent.....            | B2609-2509           |
| Royal Oak con ARBUTHNOT |                      |
| .....                   | insignia, B2310-2211 |
| London con GRAVES 2-5-1 |                      |
| .....                   | B2012-1912           |

|              |            |
|--------------|------------|
| America..... | B1713-1614 |
| Adamant..... | B1415-1315 |
| Bedford..... | B1116-0117 |

**FRANCES:**

|                                 |                      |
|---------------------------------|----------------------|
| Conquérant.....                 | A4831-4930           |
| Jason.....                      | A5129-5229           |
| Ardent.....                     | A5428-5527           |
| Duc de Bourgogne con DESTOUCHES |                      |
| .....                           | A5726-5826           |
| Neptune-b con MEDINE            |                      |
| .....                           | insignia, A6025-6124 |
| Romulus.....                    | A6323 (Dirección 5)  |
| Éveillé.....                    | A6622-6721           |
| Provence.....                   | A6920-7020           |

**Reglas Especiales:** Debido particularmente al mal tiempo en alta mar durante este combate, cualquier buque que dispere a favor del viento (with the wind) reduce su potencia de fuego en dos, además de otros modificadores.

**18.5 Cabos de Virginia**

**5 de Septiembre 1781** - Una flota británica que espera relevar al General Cornwallis llega demasiado tarde para impedir a una flota francesa bajo De Grasse entrar en el Chesapeake. Al ver la llegada de los británicos, De Grasse parte con 24 buques para encontrarse con ellos.

**Turnos:** 16**Audacia:** Británico (0) francés (2)**Viento:** Dirección 6**Mapas:** ABC**BRITANICO:**

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Shrewsbury.....          | C4403-4502           |
| Intrepid.....            | B4601-4734           |
| Alcide.....              | B4732-4832           |
| Princessa con DRAKE..... | B4830-4929           |
| Ajax-b.....              | B4927-5027           |
| Terrible.....            | B5025-5124           |
| Europe.....              | B5122-5222           |
| Montagu.....             | B5220-5319           |
| Royal Oak.....           | B5317-5417           |
| London con GRAVES 3-5-2  |                      |
| .....                    | insignia, B5415-5514 |
| Bedford.....             | B5512-5612           |
| Resolution.....          | B5610-5709           |
| America.....             | B5707-5807           |
| Centaur.....             | B5701-5734           |
| Monarch.....             | A5732-5731           |
| Barfleur con HOOD 2-6-4  |                      |
| .....                    | A5830-5829           |
| Invincible.....          | A5827-5826           |
| Belliqueux.....          | A5824-5823           |
| Alfred.....              | A5821-5820           |

**FRANCES:**

|                              |                      |
|------------------------------|----------------------|
| Pluton.....                  | C2803-2802           |
| Marseillais.....             | B2834-2833           |
| Bourgogne.....               | B2831-2830           |
| Diadème.....                 | B2828-2827           |
| Réfléché.....                | B2825-2824           |
| Auguste.....                 | B2822-2821           |
| Saint-Esprit.....            | B2819-2818           |
| Caton.....                   | B2816-2815           |
| César.....                   | B2614-2613           |
| Destin.....                  | B2611-2610           |
| Ville de Paris con DE GRASSE |                      |
| .....                        | insignia, B2608-2607 |
| Victoire.....                | B2605-2604           |
| Sceptre.....                 | B2602-2601           |
| Northumberland.....          | A2633-2632           |
| Palmier.....                 | A2630-2629           |
| Solitaire.....               | A2627-2626           |
| Citoyen.....                 | A2624-2623           |
| Scipion.....                 | A2620-2619           |
| Magnanime.....               | A2617-2616           |
| Hercule.....                 | A2614-2613           |
| Languedoc con MONTEIL        |                      |
| .....                        | A2611-2610           |
| Zélé.....                    | A2608-2607           |
| Hector.....                  | A2605-2604           |
| Souverain.....               | A2602-2601           |

**18.6 Bahía Frigate (St. Kitts)**

**26 de Febrero 1782** - El Almirante Hood mueve hacia una Flota Francesa anclada bajo mando de De Grasse, las últimas tropas de apoyo que sitían una guarnición británica en la isla de St. Kitts. De Grasse leva anclas para encontrarse con Hood en su acercamiento, pero Hood se desliza por detrás de De Grasse y ancla justo donde estaba aquel. De Grasse se ve obligado a volver y atacar a la línea británica anclada o la infantería francesa en tierra podría quedar aislada.

**Turnos:** 24**Audacia:** Francés (0) británico (2)**Viento:** Dirección 4**Mapas:** ABC**Profundidad:** Bancos de arena B, C, E, F (-1)**BRITANICO:**

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| Bedford con HOOD 3-7-4 |                      |
| .....                  | insignia, B1920-1919 |
| Russell.....           | B1917-1916           |
| Montague.....          | B1914-1913           |
| St. Albans.....        | B1911-1910           |
| Alcide.....            | B1908-1907           |
| America.....           | B1905-1904           |
| Intrepid.....          | B1902-1901           |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| Torbay.....                 | A1933-1932 |
| Princessa con <i>DRAKE</i>  |            |
| .....                       | A1633-1632 |
| Prince George.....          | A1630-1629 |
| Ajax-b.....                 | A1627-1626 |
| Prince William.....         | A1624-1623 |
| Shrewsbury.....             | A1621-1620 |
| Invincible.....             | A1618-1617 |
| Barfleur con <i>AFFLECK</i> |            |
| .....                       | A1914-2014 |
| Monarch.....                | A2213-2312 |
| Centaur.....                | A2511-2611 |
| Belliqueux.....             | A2810-2909 |
| Resolution.....             | A3108-3208 |
| Prudent.....                | A3407-3506 |
| Canada.....                 | A3705-3805 |
| Alfred.....                 | A4004-4103 |

**FRANCES:**

|                                     |                      |
|-------------------------------------|----------------------|
| Pluton.....                         | A3319-3410           |
| Bourgogne.....                      | A3520-3620           |
| Auguste.....                        | A3618-3717           |
| Neptune-b con <i>MONTEIL</i> ..     | A3819-3918           |
| Ardent.....                         | A3916-4016           |
| Scipion.....                        | A4117-4217           |
| Citoyen.....                        | A4215-4314           |
| Glorieux.....                       | A4416-4515           |
| Diademe.....                        | A4513-4613           |
| Northumberland.....                 | A4714-4814           |
| Cesar.....                          | A4812-4911           |
| Languedoc.....                      | A5113-5112           |
| Ville de Paris con <i>DE GRASSE</i> |                      |
| .....                               | insignia, A5110-5210 |
| Sceptre.....                        | A5311-5411           |
| Saint Esprit.....                   | A5409-5508           |
| Eveille.....                        | A5610-5709           |
| Zele.....                           | A5707-5807           |
| Magnanime.....                      | A5908-6008           |
| Jason.....                          | A6006-6105           |
| Marseillais.....                    | A6207-6306           |
| Duc de Bourgogne con <i>BARRAS</i>  |                      |
| .....                               | A6304-6404           |
| Palmier.....                        | A6505-6605           |
| Sagittaire.....                     | A6603-6702           |
| Hercule.....                        | A6804-6903           |
| Souverain.....                      | A6901-7001           |

**Regla Especial:**

Todos los barcos británicos comienzan anclados.



**18.7 El Glorioso 1º de Junio**

*29 de Mayo a 1 de Junio, 1794 - El Almirante Richard "Black Dick" Lord Howe intercepta una escuadra francesa que protege un convoy de grano 400 millas al oeste de Ushant. Después de cuatro días de escaramuzas suspendidas por la niebla, las flotas finalmente combaten decididamente. Se hunden y capturan varios buques franceses, pero los buques mercantes consiguen marcharse.*

**DESPLIEGUE HISTÓRICO:**

Debajo están los despliegues para cada uno de los tres días de la Gloriosa 1ª batalla. La Audacia y Direcciones del Viento son las mismas para cada combate, pero el número de turnos es indicado con cada despliegue. Los jugadores pueden seleccionar para combatir un día individual o pueden jugar entero el combate de tres días como indica la preparación de campaña.

**18.71 El Glorioso 1º de Junio**

**DESPLIEGUE 28 de MAYO**

**Audacia:** Francés (0) británico (1)

**Viento:** Dirección 3

**Mapas:** ABC

**Turnos:** 15

**BRITANICO:**

|   |                      |
|---|----------------------|
| Audacious.....                          | A2524-2525           |
| Bellerophon con <i>PASLEY</i> ..        | A2527-2528           |
| Thunderer.....                          | A2530-2531           |
| Russell.....                            | A2533-2534           |
| Leviathan.....                          | B2502-2503           |
| Caesar.....                             | B2505-2506           |
| Royal Sovereign con <i>GRAVES 2-5-1</i> |                      |
| .....                                   | B2508-2509           |
| Marlborough.....                        | B2511-2512           |
| Defence.....                            | B2514-2515           |
| Impregnable.....                        | B2517-2518           |
| Tremendous.....                         | B2520-2521           |
| Barfleur.....                           | B2523-2524           |
| Culloden.....                           | B2526-2527           |
| Invincible.....                         | B2529-2530           |
| Gibraltar.....                          | B2532-2533           |
| Queen Charlotte con <i>HOWE</i>         |                      |
| .....                                   | insignia, C2502-2503 |
| Brunswick.....                          | C2505-2506           |
| Valiant.....                            | C2508-2509           |
| Queen.....                              | C2511-2512           |
| Orion.....                              | C2514-2515           |
| Ramilles-b.....                         | C2517-2518           |
| Alfred.....                             | C2520-2521           |
| Royal George con <i>HOOD 2-6-4</i>      |                      |
| .....                                   | C2523-2524           |

|               |            |
|---------------|------------|
| Montagu.....  | C2526-2527 |
| Majestic..... | C2529-2530 |
| Glory.....    | C2532-2533 |

**FRANCES:**

|                                  |                      |
|----------------------------------|----------------------|
| Montagnard.....                  | A4924-4925           |
| Scipion.....                     | A4927-4928           |
| Républicain.....                 | A4930-4931           |
| Convention (use 'Sceptre')..     | A4933-4934           |
| Mont Blanc.....                  | B4902-4903           |
| Jemappes.....                    | B4905-4906           |
| Neptune-b.....                   | B4908-4909           |
| Entreprenant.....                | B4911-4912           |
| Patriote.....                    | B4914-4915           |
| Northumberland.....              | B4917-4918           |
| Vengeur (use 'Marseillais')..    | B4920-4921           |
| Achille.....                     | B4923-4924           |
| Jacobin (use 'Auguste').....     | B4926-4927           |
| Montagne con <i>VILLARET</i>     |                      |
| .....                            | insignia, B4929-4930 |
| Juste.....                       | B4932-4933           |
| Tyrannicide.....                 | C4902-4903           |
| Peletier.....                    | C4905-4906           |
| Tourville.....                   | C4908-4909           |
| Éole.....                        | C4911-4912           |
| Mucius.....                      | C4914-4915           |
| Impétueux.....                   | C4917-4918           |
| Terrible con <i>BOUVET</i> ..... | C4920-4921           |
| Indomptable.....                 | C4923-4924           |
| Gasparin.....                    | C4926-4927           |
| Revolutionnaire.....             | C4929-4930           |
| América.....                     | C4932-4933           |

**18.72 El Glorioso 1º de Junio**

**DESPLIEGUE 29 de MAYO**

**Audacia:** Francés (0) británico (1)

**Viento:** Dirección 3

**Mapas:** ABC

**Turnos:** Sin límite. Luchar hasta que un bando se retire (ruptura/break-off).

**BRITANICO:**

|   |                      |
|---|----------------------|
| Bellerophon con <i>PASLEY</i> ..        | A2527-2528           |
| Thunderer.....                          | A2530-2531           |
| Russell.....                            | A2533-2534           |
| Leviathan.....                          | B2502-2503           |
| Caesar.....                             | B2505-2506           |
| Royal Sovereign con <i>GRAVES 2-5-1</i> |                      |
| .....                                   | B2508-2509           |
| Marlborough.....                        | B2511-2512           |
| Defence.....                            | B2514-2515           |
| Impregnable.....                        | B2517-2518           |
| Tremendous.....                         | B2520-2521           |
| Barfleur.....                           | B2523-2524           |
| Culloden.....                           | B2526-2527           |
| Invincible.....                         | B2529-2530           |
| Gibraltar.....                          | B2532-2533           |
| Queen Charlotte con <i>HOWE</i>         |                      |
| .....                                   | insignia, C2502-2503 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| Brunswick.....              | C2505-2506 |
| Valiant.....                | C2508-2509 |
| Queen.....                  | C2511-2512 |
| Orion.....                  | C2514-2515 |
| Ramilles-b.....             | C2517-2518 |
| Alfred.....                 | C2520-2521 |
| Royal George con HOOD 2-6-4 |            |
| .....                       | C2523-2524 |
| Montagu.....                | C2526-2527 |
| Majestic.....               | C2529-2530 |
| Glory.....                  | C2532-2533 |

#### FRANCES:

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Montagnard.....              | A4927-4928 |
| Jemappes.....                | A4930-4931 |
| Républicain.....             | A4933-4934 |
| Convention (use 'Sceptre').. | B4902-4903 |
| Entreprenant.....            | B4905-4906 |
| Mucius.....                  | B4908-4909 |
| Éole.....                    | B4911-4912 |
| Northumberland.....          | B4914-4915 |
| Tourville.....               | B4917-4918 |
| Mont Blanc.....              | B4920-4921 |
| América.....                 | B4923-4924 |
| Achille.....                 | B4926-4927 |
| Neptune-b.....               | B4929-4930 |
| Montagne con VILLARET        |            |
| ..... insignia, B4932-4933   |            |
| Juste.....                   | C4902-4903 |
| Peletier.....                | C4905-4906 |
| Vengeur (use 'Marseillais'). | C4908-4909 |
| Jacobin (use 'Auguste')..... | C4911-4912 |
| Scipion.....                 | C4914-4915 |
| Patriote.....                | C4917-4918 |
| Gasparin.....                | C4920-4921 |
| Indomptable.....             | C4923-4924 |
| Terrible con BOUVET.....     | C4926-4927 |
| Impétueux.....               | C4929-4930 |
| Tyrannicide.....             | C4932-4933 |

#### Notas del escenario:

1. Usted podría preguntarse que pasó con el británico Audacious. Fue dañado y dejó el combate después del primer día.
2. El tiempo no permitió un combate el 30 de mayo.



## 18.73 El Glorioso 1º de Junio DESPLIEGUE 1 de JUNIO

**Audacia:** Francés (0) británico (1)

**Viento:** Dirección 3

**Mapas:** ABC

**Turnos:** Sin límite. Luchar hasta que un bando se retire (ruptura/break-off).

#### BRITANICO:

|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| Caesar.....                         | A2527-2528 |
| Bellierophon con PASLEY...          | A2530-2531 |
| Leviathan.....                      | A2533-2534 |
| Russell.....                        | B2502-2503 |
| Royal Sovereign con GRAVES 2-5-1    |            |
| .....                               | B2505-2506 |
| Marlborough.....                    | B2508-2509 |
| Defence.....                        | B2511-2512 |
| Impregnable.....                    | B2514-2515 |
| Tremendous.....                     | B2517-2518 |
| Barfleur.....                       | B2520-2521 |
| Invincible.....                     | B2523-2524 |
| Culloden.....                       | B2526-2527 |
| Gibraltar.....                      | B2529-2530 |
| Queen Charlotte con HOWE            |            |
| .....                               | B2532-2533 |
| Brunswick..... insignia, C2502-2503 |            |
| Valiant.....                        | C2505-2506 |
| Orion.....                          | C2508-2509 |
| Queen.....                          | C2511-2512 |
| Ramilles-b.....                     | C2514-2515 |
| Alfred.....                         | C2517-2518 |
| Montagu.....                        | C2520-2521 |
| Royal George con HOOD 2-6-4         |            |
| .....                               | C2523-2524 |
| Majestic.....                       | C2526-2527 |
| Glory.....                          | C2529-2530 |
| Thunderer.....                      | C2532-2533 |

#### FRANCES:

|                               |            |
|-------------------------------|------------|
| Trajan.....                   | A4924-4925 |
| Éole.....                     | A4927-4928 |
| América.....                  | A4930-4931 |
| Téméraire.....                | A4933-4934 |
| Terrible con BOUVET.....      | B4902-4903 |
| Impétueux.....                | B4905-4906 |
| Mucius.....                   | B4908-4909 |
| Tourville.....                | B4911-4912 |
| Gasparin.....                 | B4914-4915 |
| Convention (use 'Sceptre')..  | B4917-4918 |
| Trente-et-un Mai.....         | B4920-4921 |
| Tyrannicide.....              | B4923-4924 |
| Juste.....                    | B4926-4927 |
| Montagne con VILLARET         |            |
| ..... insignia, B4929-4930    |            |
| Jacobin (use 'Auguste').....  | B4932-4933 |
| Achille.....                  | C4902-4903 |
| Vengeur (use 'Marseillais').. | C4905-4906 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Patriote.....              | C4908-4909 |
| Northumberland.....        | C4911-4912 |
| Entreprenant.....          | C4914-4915 |
| Jemmapes.....              | C4917-4918 |
| Neptune-b.....             | C4920-4921 |
| Pelletier.....             | C4923-4924 |
| Républicain con NIELLY.... | C4926-4927 |
| Sans Pareil.....           | C4929-4930 |
| Scipion.....               | C4932-4933 |

## 18.74 El Glorioso 1º de Junio PREPARACION COMPLETA DE LA BATALLA

*Para aquellos que realmente aman el castigo, esta batalla puede hacerse como una campaña de tres encuentros. Si se lucha de esta manera, preparar cada compromiso según el arreglo indicado abajo.*

**Preparación:** Empezar el juego como se especifica durante el escenario del 28 de mayo. Después de completar el primer escenario, retirar todos los buques dañados, rendidos o capturados del juego. Éstos cuentan como hundidos para la victoria. Cada jugador debe anotar los buques supervivientes e indicar en secreto cómo se desplegarán durante el combate del próximo día. El jugador francés despliega luego sus buques en la columna 49xx, entre los hexágonos 4910 en el Mapa I y 4934 en el Mapa C. El jugador británico despliega entonces sus buques en la columna 25xx entre los hexágonos 2510 en el Mapa I y 2534 en el Mapa C. Jugar el segundo escenario hasta que un bando se retire. Esta Ruptura no cuenta como una victoria automática, sino que simplemente concluye el segundo día de combate. Como al final del primer escenario, retirar todos los buques dañados y anotar los buques supervivientes y cómo se desplegarán al principio del tercer día de combate. Cada jugador despliega sus buques según las restricciones de situación usadas para el segundo día de despliegue. El tercer día de combate también se lucha hasta que un bando se retira. Cuando se produce una Ruptura, la campaña acaba, pero no se considera una victoria automática. En cambio, sumar los puntos de victoria totales conseguidos a lo largo de los tres días. El jugador con el total de puntos de victoria más alto es el ganador. Si el total de puntos es un empate, el resultado es una victoria francesa.

### Reglas Especiales:

**Refuerzos:** Al final del segundo día de combate, el francés recibe cuatro buques: Téméraire, Trente-et-un Mai, Trajan, y Sans Pareil y el almirante NIELLY. Éstos se agregan al plan de despliegue francés para el tercer día de combate. Nielly se une al Républiquein si todavía está disponible. Si no, se une al Sans Pareil o cualquier buque con más de 80 cañones que no haya recibido ningún impacto.

**Daños del Combate:** Cualquier daño recibido por un navío durante el combate permanece entre las batallas. Por ejemplo, si un buque acaba el combate de un día con dos impactos en el aparejo y tres en el casco, empieza el próximo día de combate con ese daño.

**El Tiempo:** Las condiciones del viento durante los primeros dos días son consideradas "Calma". El tiempo para el tercer día es normal.

## 18.8 Bahía de Audierne

*13 de Enero 1797 - Sir Edward Pellew intercepta un buque de línea francés fuera de Bahía de Audierne con mar gruesa. El Droits del l'Homme no puede usar su cubierta de cañones más baja sin que se inunde. Después de casi cinco horas de combate, el buque francés y el Amazon terminaron naufragando en la costa dentro de la bahía.*

**Turnos:** 20

**Audacia:** Británico (1) Francés (0)

**Viento:** Dirección 6 (Ventoso)

**Mapa:** A

**Profundidad:** Banco de arena D (-1)

### BRITANICO:

Indefatigable con PELLEW  
..... insignia, A6826 (Dirección 6)  
Amazon..... A6429 (Dirección 6)

### FRANCES:

Droits de l'Homme..... A4815-4814

### Reglas Especiales:

1. El Droits del l'Homme empieza con seis impactos de Casco para simular los efectos de la mar gruesa y las anormales condiciones de apiñamiento a bordo (estaba transportando soldados). Siempre está en mando.

2. Los barcos sólo pueden engancharse con garrfos si se enredan/fouled.

## 18.9 Cabo San Vicente

*14 de Febrero 1797 - Una flota británica mandada por Sir John Jervis intercepta una flota española fuera de la costa de Portugal. Jervis consigue romper la línea española en dos secciones y virar para atacar a la más grande después de alejarse de la más pequeña. En una maniobra intrépida, el Comodoro Horacio Nelson al final de la línea británica rompe su posición para comprometer y atrapar al grupo más grande de buques españoles. En la refriega resultante, Nelson captura dos presas usando acciones de abordaje.*

**Turnos:** 20

**Audacia:** Británico (2) Español (0)

**Viento:** Dirección 5

**Mapas:** AB

### BRITANICO:

Culloden..... A2811-2812  
Blenheim..... A2815-2816  
Prince George con PARKER P.  
..... A2819-2820  
Orion..... A2823-2824  
Colossus..... A2827-2828  
Irresistible..... A2831-2832  
Victory con JERVIS  
..... insignia, B2801-2802  
Egmont..... B2805-2806  
Goliath..... B2809-2810  
Britannia con THOMPSON. B2813-2814  
Barfleur..... B2817-2818  
Captain con NELSON 1-4-3 B2821-2822  
Namur..... B2825-2826  
Diadem..... B2829-2830  
Excellent..... B2833-2834

### ESPAÑOL:

San Francisco de Paula (use San Francisco de Asís)..... A1409-1308  
Oriente..... A1808-1707  
San Fermín (use San Justo). A1811-1710  
Condé de Regla..... A2210-2109  
Príncipe de Asturias con MORENO  
..... A2213-2112  
San Isidro..... A3811-3710  
San Ildefonso..... A3914-3814  
Conquistador..... A3917-3817  
Salvador del Mundo..... A3920-3820  
Purísima Concepción..... A4316-4216  
San José..... A4421-4320  
Firme..... A4123-4023  
Soberano..... A4717-4617  
Mexicano..... A4720-4620  
San Nicolás..... A4523-4423  
Santísima Trinidad con CORDOBA  
..... insignia, A4825-4724  
San Juan Nepomuceno..... A5320-5220

Glorioso..... A5323-5223  
San Antonio..... A5126-5026  
San Genaro..... A5723-5623  
Neptuno..... A5726-5626  
Atalante..... A5428-5327  
San Domingo..... A4113-4013  
San Pablo..... A5019-4918  
Infante de Pelayo..... A5023-4922

## 18.10 Camperdown (Kamperduin)

*11 de Octubre 1797 - Una flota holandesa bajo el Almirante De Winter ha navegado desde su anclaje hasta Texel para probar la fuerza de la Flota del Mar Norte británica. El mando francés y holandés ha recibido noticias de un motín en Spithead, pero pasa inadvertido que la Armada Británica ha reunido todas sus fuerzas al tiempo que las noticias llegan a París. Viendo el tamaño de la flota británica, De Winter realiza una Ruptura por aguas poco profundas. Ya que el tiempo está contra él, el Almirante británico Duncan ordena su flota para atacar fuera de formación... de una manera que recuerda el ataque de Nelson en Trafalgar.*

**Turnos:** 20

**Audacia:** Británico (2) holandés (0)

**Viento:** Dirección 6

**Mapas:** AB

**Profundidad:** Bancos de arena B, D (-1)

### BRITANICO:

Venerable con DUNCAN  
..... insignia, A5532-5632  
Triumph..... A5630-5729  
Ardent..... A5932-6032  
Bedford..... A6030-6129  
Lancaster..... A6430-6529  
Director..... A6428-6527  
Belliqueux..... A6626-6725  
Adamant..... A6828-6827  
Isis..... A6823-6922  
Monarch con ONSLOW..... A5212-5311  
Powerful..... A5308-5408  
Monmouth..... A5406-5505  
Russell..... A5705-5805  
Montague..... A6007-6106  
Veteran..... A6103-6203  
Agincourt..... A6501-6601

### HOLANDES:

Delft..... A4502-4501  
Alkmaar..... A4505-4504  
Haerlem..... A4508-4507  
Jupiter con REYNTJES..... A4511-4510  
Cerberus..... A4514-4513  
Mars..... A4517 (Dirección 4)  
Leijden..... A4520-4519

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Brutus con BLOYS.....      | A4523-4522 |
| Batavier.....              | A4526-4525 |
| Wassenaar.....             | A4529-4528 |
| Staten-Generaal.....       | A4532-4531 |
| Vrijheid con DE WINTER     |            |
| ..... insignia, B4501-4534 |            |
| De Vries.....              | B4504-4503 |
| Hercules.....              | B4507-4506 |
| Gelijkheid.....            | B4510-4509 |
| Beschermers.....           | B4513-4512 |

**Reglas Especiales:** Los buques holandeses no tienen que tirar para encallamiento si pasa por un hexágono de banco de arena.

### 18.11 Bec du Raz

*21 de Abril 1798 - La veterana tripulación del Mars dio alcance al bisoño Hercule después de una persecución de seis horas. Ambos buques se engancharon y mientras se disparaban a quemarropa, el Hercule falló dos veces en abordar al Mars. Después de dos horas de combate cerrado, el Hercule finalmente arrió sus colores.*

**Turnos:** 12

**Audacia:** Británico (1) Francés (0)

**Viento:** Dirección 5 (Ventoso)

**Mapa:** A

**Profundidad:** Bancos de arena B, C (-1)

**BRITANICO:** Mars..... A5418-5518

**FRANCES:** Hercule..... A4117-4118

**Reglas Especiales:** Ambos buques siempre están en mando. El capitán británico (Alexander Hood) tiene una Calidad de Mando de 2. El Hercule debe estar al menos en una posición (vulnerable) para arriar sus colores para una victoria británica.



### 18.12 El Nilo

*1-2 de Agosto 1798 - Nelson navega por la Bahía de Abukir para encontrar anclada a la flota francesa. La flota británica se divide y rodea los buques franceses, dañando a casi todos y destruyendo al buque insignia Oriente junto con el comandante francés Bruëys. La victoria británica detuvo los éxitos de Napoleón en Africa.*

**Turnos:** 30

**Audacia:** Británico (2) Francés (0)

**Viento:** Dirección 4

**Mapas:** ABC

**Profundidad:** Bancos de arena A, D (-1)

Bancos de arena B, C, E (-2)

#### BRITANICO:

Orion con SAUMAREZ 2-4-3

..... insignia, A2719-2819

Theseus..... A3124-3224

Goliath..... A2221-2320

Zealous..... A2724-2824

Audacious..... A3524-3624

Vanguard con NELSON 3-9-4

..... insignia, A3924-4024

Defence..... A4519-4619

Minotaur..... A4322-4422

Bellerophon..... A4716-4816

Majestic..... A4913-5013

Leander..... A4910-5010

Alexander..... A4701-4601

Swiftsure..... A5004-5003

Culloden..... Ver Regla Especial

#### FRANCES:

Guerrier..... A2028-2029

Conquérant..... A2032-2033

Spartiate..... B2002-2003

Aquilon..... B2006-2007

Peuple Souverain..... B2010-2011

Franklin..... B2014-2015

Orient con BRUEYS

..... insignia, B2018-2019)

Tonnant..... B2121-2122

Mercure..... B2125-2126

Heureux..... B2129-2130

Guillaume Tell..... B2233-2234

Généreux..... C2203-2204

Timoléon..... C2207-2208

#### Reglas Especiales:

**1.** Todos los buques franceses empiezan el escenario anclados. Ninguno en absoluto puede mover o disparar de forma alguna hasta levar anclas. Al principio de cada turno, tirar un dado. Si el resultado es menor del turno actual, la

flota francesa se activa y puede actuar y reaccionar normalmente. Si la flota francesa consigue activarse, agregar a VILLENEUVE 2-4-1 al Guillaume Tell (quién, en el momento del ataque determinado no era factible venir a ayudar al frente de la línea francesa). El británico puede anclar si lo desea.

**2.** El jugador británico tira un dado durante el juego. Si el resultado es un 7-9, el Culloden empieza en los hexágonos 4510-4610. Si no, empieza encallado en 4205-4302 y no puede mover mientras dure el escenario.

### 18.13 Goza de Candia

*18 de Agosto 1798 - Después de la victoria de Nelson en el Nilo, se despacharon buques a Inglaterra con la noticia. Uno de estos buques, el Leander, fue interceptado por el francés Généreux. Después de oponer cinco horas de amarga resistencia, el Leander fue finalmente capturado.*

**Turnos:** 20

**Audacia:** Británico (1) Francés (0)

**Viento:** Dirección 3

**Mapa:** A

**BRITANICO:** Leander..... A1616-1716

**FRANCES:** Généreux..... A1605-1604

**Reglas Especiales:** El francés sólo vence capturando al Leander. Cualquier otro resultado es una victoria británica. El Leander no puede barrenarse para forzar una victoria británica.

### 18.14 El Ferrol

*25 de Agosto 1800 - El Almirante Sir John Borlase Warren se une a una pequeña escuadra al mando de Pellew y navega con una flota de invasión para asaltar el puerto de El Ferrol. Una escuadra española al mando de Moreno está en el puerto y se prepara para la acción. El británico tomó el puerto con bastante destreza, ya que no había ninguna indicación de que la flota española saliera para encontrarse con la británica. Este escenario presenta una oportunidad de "que pasaría si" Moreno hiciera retroceder a los invasores.*

**Turnos:** 12

**Audacia:** Británico (1) Español (0)

**Viento:** Dirección 6

**Mapa:** A

**BRITANICO:**

London..... A5101-5201  
 Impéteux (use 'Mars') con *PELLEW*  
 ..... A4803-4902  
 Courageux..... A4504-4604  
 Captain..... A4206-4305  
 Renown con *WARREN*  
 ..... insignia, A3907-4007

**ESPAÑOL:**

Argonauta..... A2833-2834  
 San Hermenegildo..... A2830-2831  
 San Fernando con *MORENO*  
 ..... insignia, A2827-2828  
 Real Carlos..... A2824-2825  
 San Antonio (use San Pablo)A2821-2822  
 San Augustin..... A2818-2819

**18.15 Copenhague**

*2 de Abril 1801- La flota británica toma la acción en contestación a un embargo impuesto al comercio por la recientemente formada "Armada Neutral del Norte". El blanco de la primera acción es Copenhague. Una flota bajo el Almirante Sir Hyde Parker compromete a las defensas flotantes danesas, pero comienza pobremente debido a la complicada navegación. Parker ordena prematuramente una retirada, pero Nelson ignora la orden (la leyenda dice que él no la vio debido a que era tuerto) y gracias a la persistencia e intimidación política consigue enderezar el día.*

**Turnos:** 24**Audacia:** Británico (1) Danés (0)  
Baterías Danesas (2)**Viento:** Dirección 1 (Calma)**Mapas:** ABC**Profundidad:** Bancos arena G, H, I (-2)**BRITANICO:**

Defiance con *GRAVES T*..... C4614-4615  
 Monarch..... C4617-4618  
 Ganges..... C4620-4621  
 Elephant con *NELSON 2-7-3*  
 ..... C4823-4923  
 Glatton..... C5124-5225  
 Ardent..... C5426-5526  
 Edgar..... C5727-5828  
 Bellona..... C6029-6129  
 Russell..... C6330-6431  
 Isis..... C6632-6732  
 Polyphemus..... C6933-7034  
 London con *PARKER H*.  
 ..... insignia, A6308-6307  
 Veteran..... A6010-6009  
 Ramillies-b..... A6106-6105  
 Defence..... A5904-5903

**DANES:**

Trekroner..... B2223-2222  
 Danmark..... B2319-2318  
 Mars..... B2411-2412  
 Elefanten..... B2709-2710  
 Indfodretten..... B3413-3414  
 Holsten..... B3517-3516  
 Sjaelland..... B3724-3723  
 Dannebrog con *FISCHER*  
 ..... insignia, B3929-3930  
 Provestenen..... C4110-4109  
 Svaerdfisken Battery (4/18) ..... C3902  
 Hagen Battery (4/18)..... B3933  
 Floating Battery #1 (4/18)..... B3827  
 Sohesten Battery (4/18)..... B3620  
 Trekroner Battery-A (1/36)..... B3115  
 Trekroner Battery-B (1/36)..... B3116  
 Lynetten Battery (4/18)..... B2825  
 Jylland..... C3902 (Direction 4)  
 Valkyrien..... C4006 (Direction 4)  
 Iris..... B2528 (Direction 4)  
 Charlotte Amalie..... B3622 (Direction 4)

**Reglas Especiales:** Todos los buques daneses empiezan anclados y permanecen en mando mientras estén anclados. El Jylland y el Valkyrien no pueden mover (¡no tienen ningún mástil!) y actúan como baterías flotantes. No tirar para cambios de viento. El viento permanece en su dirección inicial por la duración del escenario. Si (cuando) el británico falla una verificación de Ruptura, todos los buques dentro de 12 hexágonos de Hyde Parker son retirados, a menos que estén dentro del radio de mando de Nelson y Graves. Empezar otro turno, determinando los mandos para Nelson y Graves. Cualquier buque más allá sin mando/out of command es retirado. Tirar un dado por Nelson y Graves y restar sus calidades de mando respectivas. Si el resultado es mayor que cinco, ese mando es retirado. Si cualquier mando no realiza una Ruptura, el juego continúa usando los mandos británicos restantes. Si permanecen Nelson y Graves, Nelson pasa a ser el almirante de la flota y el Elephant su buque insignia. Cualquiera barco que es retirado como parte de este proceso especial de Ruptura no cuenta para los puntos de victoria a menos que fueran dañados. Después de esta primera Ruptura, tratar a la flota británica restante como si los buques retirados nunca hubieran existido (por ejemplo no se requieren tiradas subsiguientes de Ruptura hasta que por lo menos uno de los navíos restantes se ha hundido, rendido o capturado).

**18.16 Bahía de Algeciras**

*6 de Julio 1801 - El Almirante James Saumarez intuye un esfuerzo francés para relevar a las fuerzas en Egipto. Debido a la calma del tiempo, no puede interceptar a la fuerza francesa de Linois hasta que ancla bajo la protección de los cañones españoles en aguas poco profundas. ¡A las 09:00, Saumarez opta por atacar, pero las pobres condiciones del viento y las traicioneras aguas revelan que esto será un error!*

**Turnos:** 18**Audacia:** Británico (0) Francés (2)  
Baterías Españolas (3)**Viento:** Dirección 5**Mapa:** C**Profundidad:** Bancos de arena D (-1)  
E, F, G (Automático)**BRITANICO:**

Pompee..... C3412-3413  
 Hannibal..... C3416-3417  
 Audacious..... C3420-3421  
 Venerable..... C3424-3425  
 Spencer..... C3227-3228  
 Caesar con *SAUMAREZ 3-5-3*  
 ..... insignia, C3030-3031

**FRANCES:**

Formidable con *LINOIS*  
 ..... insignia, C2608-2609  
 Indomptable..... C2711-2712  
 Desaix (use 'Tyrannicide').. C2815-2816

**ESPAÑOL:**

Batería Costera (3/24)..... C2626  
 Batería Costera (3/24)..... C2721  
 Batería Costera (3/24)..... C1810  
 Batería Costera (3/24)..... C1804

**Reglas Especiales:**

1. Las pobres condiciones del viento están en efecto mientras dure el escenario. Al principio de cada turno, tirar un dado y deduzca varios puntos de movimiento del movimiento de cada buque: 0-2 (ninguno); 3-6 (-1); 7-8 (-2); 9 (-3).
2. El francés empieza anclado y debe permanecer así.
3. El francés automáticamente gana la iniciativa en el primer turno.



## 18.17 Estrecho de Gibraltar

*12-13 de Julio 1801 - Saumarez intenta reparar el daño sostenido en la Bahía de Algeciras en un tiempo record y salir para atacar una flota combinada Franco española en una acción nocturna. ¡Los dos últimos buques españoles están tan sorprendidos que se disparan entre ellos hasta que ambos se destruyen!*

**Turnos:** 24

**Audacia:** Británico (3), Francés (1), Español (0)

**Viento:** Dirección 2 (Ventoso)

**Mapas:** AB

**Profundidad:** Banco de arena D (-1)

### BRITANICO:

Superb..... A2603-2602

### FRANCES:

Saint-Antoine..... A2407-2406

Formidable con *DUMANOIR*

..... A2709-2708

Desaix..... B4815-4814

Indomptable..... B4827-4826

### ESPAÑOL:

Real Carlos..... A2803-2802

San Hermenegildo..... A2403-2402

Argonauta..... B4818-4817

San Agustín..... B4821-4820

San Fernando..... B4822-4823

Sabina con *MORENO*

.....insignia, A2211 (Dirección 4)

### Reglas Especiales:

1. Las fuertes condiciones de viento están en efecto mientras dura el escenario. Tirar dados al principio para el cambio de dirección del viento en cada turno, empezando con el segundo.

2. El Superb siempre está en mando.

3. Tirar un solo dado para la flota aliada Franco-española al hacer los Chequeos de Ruptura.

4. El británico automáticamente gana la iniciativa en el primer turno.

5. El Real Carlos y el San Hermenegildo empiezan sin mando y bajo control británico. Al principio de cada fase de Determinación del Mando, tirar un dado. Si el resultado es menor que el turno actual, el mando revierte al jugador Franco-español. Mientras estén bajo control británico, los dos buques españoles pueden dispararse sólo entre si ofensivamente y defensivamente.

También pueden sólo colisionar entre sí. Una vez enredados, el mando automáticamente revierte al jugador Franco-español.

**Refuerzos británicos:** Al principio de cada fase de Determinación del Mando, tirar un dado. Si el resultado es menor del turno actual, los buques siguientes empiezan a entrar en cualquier parte entre A1001 y A7001: Audacious, Venerable, Spencer, Caesar con SAUMAREZ 3-5-3 (buque insignia). Estos buques deben entrar en formación (ver 5.2) y están todos en mando (aun cuando el Caesar no lo haga en el mapa debido a la formación usada y condiciones del viento). Si el Superb es hundido de algún modo o capturado antes que los refuerzos lleguen, el escenario acaba inmediatamente con una victoria Franco-española.

## 18.18 Cabo Finisterre

*22 de Julio 1805 - Conocido alternamente como la Acción de "Calder" o la Batalla "15-20", Sir Robert Calder tiene la oportunidad de derrotar al almirante francés Villeneuve antes de Trafalgar. A Calder le faltó desgraciadamente el instinto asesino de Nelson y con vientos flojos y ligera niebla, Calder se acercó a la flota Franco-española cautamente. Calder sólo pudo capturar dos barcos, el resto escapó para encontrarse con Nelson unos meses después en Trafalgar.*

**Turnos:** 18

**Audacia:** Británica (3), Francesa (1), Española (0)

**Viento:** 6 (Calma)

### BRITANICO:

Hero..... A3724-3723

Ajax..... A3721-3720

Triumph..... A3718-3717

Barfleur..... A3715-3714

Agamemnon..... A3712-3711

Windsor Castle..... A3709-3708

Defiance..... A3508-3409

Prince of Wales con *CALDER*

..... insignia, A3210-3110

Repluse..... A2911-2812

Raisonnable..... A2613-2513

Dragon..... A2314-2215

Glory con *STIRLING*..... A2016-1916

Warrior..... A1717-1618

Thunderer..... A1419-1319

Malta..... A1120-1021

### ESPAÑOL:

Argonauta con *GRAVINA*.... A3732-3733

Terrible..... A3434-3334

America..... B3101-3002

España..... B2803-2703

San Rafael..... B2504-2405

Firme..... B2206-2106

### FRENCH:

Pluton..... B1907-1808

Mont-Blanc..... B1609-1509

Atlas (use 'Guerrier')..... B1310-1211

Berwick..... B1213-1214

Neptune..... B1315-1416

Bucentaure con *VILLENUEVE 3-6-3*

..... insignia, B1716-1715

Formidable con *DUMANOIR*

..... B1914-2014

Intrépide..... B2213-2312

Scipion ..... B2511-2611

Swiftsure..... B2810-2909

Indomptable..... B3108-3208

Aigle..... B3407-3506

Achille..... B3705-3805

Algéciras..... B4004-4103

### Reglas Especiales:

Deduzca dos del valor final de la Potencia de fuego por causa de la niebla.

## 18.19 Trafalgar

*21 de Octubre 1805 - Collingwood y Nelson descubren a la flota combinada Franco-española de Villeneuve cerca del Estrecho de Gibraltar. Navegando en dos columnas, los británicos rompieron la línea de batalla enemiga. La flota combinada enemiga se retiró dentro de una gran confusión y Nelson obtuvo su mayor victoria, pero a costa de su propia vida.*

**Turnos:** 16

**Audacia:** Británica (2), Francesa (1), Española (0)

**Viento:** 6 (Calma)

**Mapas:** ABC

### BRITANICO:

Victory con *NELSON 3-9-4*

..... B4206-4305

Africa..... B4326-4426

Temeraire..... B4504-4604

Neptune..... B4705-4805

Leviathan..... B4803-4902

Conqueror..... B5101-5201

Britannia con *NORTHEK* B5401-A5534

Agamemnon..... A6033-6132

Ajax..... A5733-5833

Orion..... A6130-6230

Minotaur..... A6429-6528

Spartiate..... A6727-6827

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| Royal Sovereign con COLLINGWOOD |            |
| .....                           | A4229-4328 |
| Belle Isle.....                 | A4527-4627 |
| Mars.....                       | A4826-4925 |
| Tonnant.....                    | A5124-5224 |
| Colossus.....                   | A5325-5425 |
| Bellerophon.....                | A5423-5522 |
| Achilles.....                   | A5624-5723 |
| Revenge.....                    | A5721-5821 |
| Polyphemus.....                 | A5922-6022 |
| Swiftsure.....                  | A6019-6118 |
| Dreadnought.....                | A6222-6321 |
| Defiance.....                   | A6319-6419 |
| Thunderer.....                  | A6520-6620 |
| Prince of Wales con GRINDALL    |            |
| .....                           | A6820-6919 |
| Defence.....                    | A6917-7017 |

**FRANCES:**

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| Berwick.....                    | A2605-2604 |
| Achille.....                    | A2507-2506 |
| Argonaute.....                  | A3010-3009 |
| Swift-Sure.....                 | A2811-2810 |
| Algésiras.....                  | A2715-2714 |
| Aigle.....                      | A2818-2817 |
| Pluton.....                     | A2821-2820 |
| Intrépide.....                  | A3026-3025 |
| Fougueux.....                   | A3029-3028 |
| Indomptable.....                | A3131-3130 |
| Redoutable.....                 | B3102-3101 |
| Bucentaure con VILLENEUVE 3-6-3 |            |
| ..... insignia, B3005-3004      |            |
| Neptune.....                    | B2806-2805 |
| Héros.....                      | B3210-3209 |
| Mont Blanc.....                 | B3012-3011 |
| Duguay-Trouin.....              | B3016-3015 |
| Formidable con DUMANOIR         |            |
| .....                           | B3019-3018 |
| Scipion.....                    | B3023-3022 |

**ESPAÑOL:**

|                                  |            |
|----------------------------------|------------|
| San Juan Nepomuceno.....         | A2602-2601 |
| Príncipe de Asturias con GRAVINA |            |
| .....                            | A2905-2904 |
| San Idelfonso.....               | A2808-2807 |
| Argonauta.....                   | A2913-2912 |
| Montañés.....                    | A3016-3015 |
| Bahama.....                      | A3020-3019 |
| Monarca.....                     | A3023-3022 |
| San Justo.....                   | A2932-2931 |
| Santa Ana con MORENO.....        | A3234-3233 |
| San Leandro.....                 | A2801-2834 |
| Santísima Trinidad.....          | B3107-3106 |
| San Agustín.....                 | B2809-2808 |
| San Francisco de Asís.....       | B2814-2813 |
| Rayo.....                        | B3221-3220 |
| Neptuno.....                     | B3125-3124 |

**Reglas Especiales:**

Al hacer verificaciones de Ruptura, tirar los dados separadamente para franceses y españoles, pero usar sus números combinados para determinar los modif.-

cadores de la tirada. Cada flota puede retirarse individualmente. Si un bando realiza la Ruptura, retirar esos barcos del juego.

**18.20 Cabo Ortugal**

*4 de Noviembre 1805 – El Almirante francés Dumanoir huye "cojeando" con navíos dañados de Trafalgar. Un buque de observación británico descubre a la dañada escuadra y el Almirante Richard Strachan, con parte de su fuerza esparcida, sale en su persecución a toda vela. Strachen atrapa a Dumanoir al este del Cabo Ortugal. Dumanoir, viéndose sin ninguna alternativa, vira para luchar.*

**Turnos:** 12

**Audacia:** Británica (3), Francesa (1)

**Viento:** 6

**Mapa:** A

**BRITANICO:**

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Caesar con STRACHAN        |            |
| ..... insignia, A4424-4425 |            |
| Hero.....                  | A4428-4429 |
| Courageux.....             | A4432-4433 |

**FRANCES:**

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Duguay-Trouin.....         | A3720-3721 |
| Formidable con DUMANOIR    |            |
| ..... insignia, A3724-3725 |            |
| Mont-Blanc.....            | A3728-3729 |
| Scipion.....               | A3732-3733 |

**Regla Especial:**

El Formidable comienza el escenario dañado.

**Créditos**

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA CLASE RELATIVA: Mike Nagel

DESARROLLO GMT GAMES: John Alsen

ASISTENCIA DE INVESTIGACION HISTORICA: Niek van Diepen

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

DISEÑO DE CAJA Y CONTENIDO: Rodger MacGowan

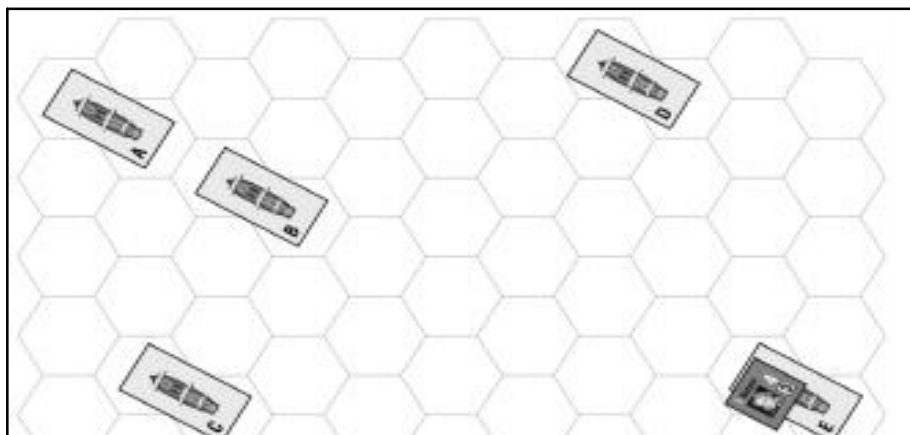
MAPA, FICHAS Y DISEÑO DE LAS REGLAS: Mark Simonitch

PROBADORES DEL JUEGO: Louis Ayotte, Dave Bohnenberger, Phil Carroll, Chuck Davis, Mathieu de Hingh, Don Hern, Kevin Ingoldsby, Niek van Diepen, Vincent Lefavrais, Marleen Overkamp, Lewis Ritter, Frank van den Bergh, Rik van Ginneken, Mark van Roedel, Barry Setser, Richard Simon, Graham Stephens

CORRECCIONES: Kevin Duke, Tom Wilde

COORDINACION DE PRODUCCION: Tony Curtis

PRODUCTORES: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch



**EJEMPLO DE UNA FORMACIÓN:** Cada buque está dentro de 4 hexágonos de al menos otro buque en la misma formación, todos los buques en la formación están enfrentando la misma dirección y uno de los buques dentro de la formación incluye a un comandante.

# Índice

Esta lista sirve de ayuda para encontrar respuestas sobre cuestiones del juego. Se indican las secciones apropiadas de las reglas.

|   |       |   |              |
|---|-------|---|--------------|
| A Toda Vela.....                                  | 11.12 | Enganchar.....                          | 11.9         |
| Alcance.....                                      | 12.6  | Enredar.....                            | 11.10, 12.11 |
| Almirante de la Flota.....                        | 5.1   | Escala.....                             | 2.0          |
| Anclar.....                                       | 11.6  | Formaciones.....                        | 5.2          |
| Apilamiento.....                                  | 10.0  | Fuego a Quemarropa.....                 | 12.10        |
| Arco de Tiro.....                                 | 12.2  | Fuego de Combate.....                   | 12.0         |
| Audacia.....                                      | 2.0   | Fuego Defensivo.....                    | 12.4         |
| Bajas de Líderes.....                             | 13.6  | Hexágono de Estribor.....               | 9.0          |
| Barrenar.....                                     | 14.5  | Hexágono de Popa.....                   | 9.0          |
| Barrido.....                                      | 12.5  | Hojas de Estado.....                    | 2.0          |
| Baterías/Baterías de Costa.....                   | 12.13 | Hundimiento.....                        | 13.3         |
| Baterías Costeras.....                            | 12.13 | Incendios (Barcos ardiendo).....        | 13.4         |
| Bonificación de Movimiento (Barcos pequeños)..... | 11.1  | Iniciativa.....                         | 7.0          |
| Buques Capturados.....                            | 14.3  | Liberación.....                         | 11.11        |
| Buque Insignia.....                               | 5.1   | Línea de Visión.....                    | 12.1         |
| Calma.....  | 11.13 | Mandos.....                             | 5.2          |
| Cara Dañada (ver Daño del Casco).....             | 13.3  | Marcadores de Estado.....               | 2.0          |
| Carronadas.....                                   | 12.12 | Movimiento.....                         | 11.0         |
| Ceñida.....                                       | 11.3  | Nacionalidad.....                       | 2.0          |
| Ceñir.....  | 11.1  | Por Proa (viento).....                  | 11.1         |
| Colisiones.....                                   | 11.8  | Potencia de Fuego.....                  | 12.6         |
| Comandantes.....                                  | 5.1   | Patente de Nelson.....                  | 14.4         |
| Comandantes de Flota.....                         | 5.1   | Rango (Tamaño del Barco).....           | 2.0          |
| Comandantes Subordinados.....                     | 5.1   | Recoger Velas.....                      | 11.5         |
| Compás.....                                       | 2.0   | Rendición.....                          | 13.3         |
| Costado.....                                      | 12.5  | Resolución del Combate de Refriega..... | 14.2         |
| Costado Parcial.....                              | 12.5  | Resolución del Fuego.....               | 12.7         |
| Costado Total.....                                | 12.5  | Resultados de Impactos.....             | 12.9         |
| Daño a la Dotación.....                           | 13.2  | Secuencia de Juego.....                 | 3.0          |
| Daño del Aparejo.....                             | 13.1  | Sin Mando.....                          | 8.0          |
| Daño del Casco.....                               | 13.3  | Tiempo.....                             | 11.13        |
| De Través.....                                    | 11.1  | Torneo.....                             | 18.2         |
| Deriva.....                                       | 11.4  | Traslado del Comandante.....            | 13.5         |
| Desarbolado.....                                  | 13.1  | Valor del Combate de Refriega.....      | 14.1         |
| Determinación de Victoria.....                    | 15.0  | Ventoso.....                            | 11.13        |
| Dirección del Viento.....                         | 4.0   | Verificación de Ruptura.....            | 15.2         |
| Empopar.....                                      | 11.1  | Virada.....                             | 11.2         |
| Encadenado.....                                   | 11.3  | Vistas.....                             | 9.0          |
| Encallar.....                                     | 11.7  | Vulnerable.....                         | 13.3         |



**TRADUCCION: JAVIER PALACIOS**

# Flying Colors

## CARTA DE AYUDA AL JUGADOR

### Determinación de la Potencia de Fuego (12.8)

| Clase Relativa | Alcance/Range (Hexágonos al Blanco) |    |    |    |    |   |   |   |   |    |
|----------------|-------------------------------------|----|----|----|----|---|---|---|---|----|
|                | 1                                   | 2  | 3  | 4  | 5  | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| G              | 3                                   | 2  | 2  | 1  | 0  | - | - | - | - | -  |
| 6              | 4                                   | 3  | 3  | 2  | 1  | 1 | 0 | - | - | -  |
| 5              | 7                                   | 5  | 4  | 3  | 2  | 2 | 1 | 0 | - | -  |
| 4              | 10                                  | 7  | 6  | 5  | 4  | 3 | 2 | 1 | 0 | -  |
| 3              | 12                                  | 9  | 8  | 6  | 5  | 4 | 2 | 2 | 1 | 0  |
| 2              | 15                                  | 12 | 10 | 7  | 6  | 5 | 3 | 2 | 2 | 1  |
| 1              | 17                                  | 14 | 12 | 9  | 8  | 7 | 5 | 3 | 2 | 2  |
| (1)            | 19                                  | 16 | 14 | 11 | 10 | 8 | 6 | 4 | 3 | 2  |

#### Modificadores de Clase Relativa

- +1 por cada 6 Impactos del Casco
- +1 Costado Parcial

#### Modificadores de la Potencia de Fuego

- 1 clase en círculo negro si potencia de fuego base está sombreada
- +1 clase en círculo blanco si potencia de fuego base está sombreada
- +? Audacia del atacante
- ? Audacia del defensor
- +2 Fuego a Quemarropa



#### Procedimiento

1. Encontrar la fila de Clase Relativa
2. Modificar la Clase moviendo arriba o abajo de las filas
3. Cruzar la Clase modificada con el alcance y ver la potencia
4. Modificar la potencia de fuego

#### Notas

- 1 "-" indica que el fuego no causa ningún efecto
- 2 Carronadas no pueden disparar hasta estar al alcance de 5
- 3 Cambios de clase más allá de la fila G quedan sin efecto
- 4 Buque cuyo fuego no tiene efecto se marca como "Disparado"

### Tabla de Carronadas/Carronade Table

|                                       | 1779-1786 | 1787-1826 |
|---------------------------------------|-----------|-----------|
| Fuego Británico-alcance 3 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego Británico-alcance 1 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego Americano-alcance 3 o menos     | n/a       | +1        |
| Fuego Americano-alcance 3 o menos     | +1        | +1        |
| Fuego Francés/Danés-alcance 3 o menos | n/a       | +1        |
| Fuego Español-alcance 1 o menos       | n/a       | +1        |
| Valor de Clase Rojo-alcance 3 o menos | +1        | +1        |

### Tabla de Movimiento

| Viento                            | Velas Normales | Todas las Velas |
|-----------------------------------|----------------|-----------------|
| Running/Empopar                   | 4              | 6               |
| Reaching/De Través                | 5              | 8               |
| Beating/Ceñir                     | 2              | 3               |
| Taken Aback/Por Proa (In Chains!) | 0              | 0               |

**Efectos del Tiempo (11.13):** Calma: - 1, Ventoso/Breezy: +1

#### Costes de Giro:

- Desde De Través a Empopar (Reaching to Running) = 1 MP
- Desde De Través a Ceñir (Reaching to Beating) = 2 MPs

### Tabla de Ceñida/Tacking Table (11.3)

| Dado      | Puntos de Movimiento  |
|-----------|-----------------------|
| 0 o menos | Encadenado/In Chains! |
| 1-2       | 0                     |
| 3-5       | 1                     |
| 6 o más   | 2                     |

#### Modificadores

- +? Calidad del Comandante
- 1 si está Dañado
- 1 si el Enemigo está dentro de un radio de 3 hexágonos
- +1 si el Enemigo está a más de 10 hexágonos

### Cambios del Viento (4.0)

| Dado | Cambio                                  |
|------|---|
| 0-5  | Sin Cambio                              |
| 6-7  | Un Punto en sentido del reloj           |
| 8    | Dos Puntos en sentido del reloj         |
| 9    | Un Punto en sentido contrario del reloj |

### Tabla de Traslado de Comandante (13.5)

| Dado      | Resultado              |
|-----------|------------------------|
| 4 o menos | No hay Traslado        |
| 5-9       | Traslado de Comandante |

#### Modificadores

- ? Valores de Audacia

### Tabla de Liberación/Disengagement Table (11.2)

| Dado    | Resultado             |
|---------|-----------------------|
| 0-4     | Liberación/Disengaged |
| 5 o más | Fallo                 |

#### Modificadores

- ? Calidad del Comandante
- +1 Enredado/Fouled
- +2 Enganchado y Enredado/Grappled and Fouled

### Tabla de Timón/Sternway Table (11.4)

| Dado    | Resultado                                |
|---------|--|
| 0-3     | Puede derivar un hexágono antes de virar |
| 4 o más | Debe derivar un hexágono antes de virar  |

#### Modificadores

- ? Calidad del Comandante

### Tabla de Colisión/Collision Table (11.8)

| Dado    | Resultado        |
|---------|------------------|
| 0-8     | No hay Colisión  |
| 9 o más | Enredado/Fouled! |

#### Modificadores

- ? por Calidad de Comandante
- +1 por Buque de Clase 3 o 4
- +2 por Buque de Clase 1 o 2
- +3 por Buque de Clase (1)
- +1 por Buque dañado
- +? MPs que el buque que mueve no puede gastar

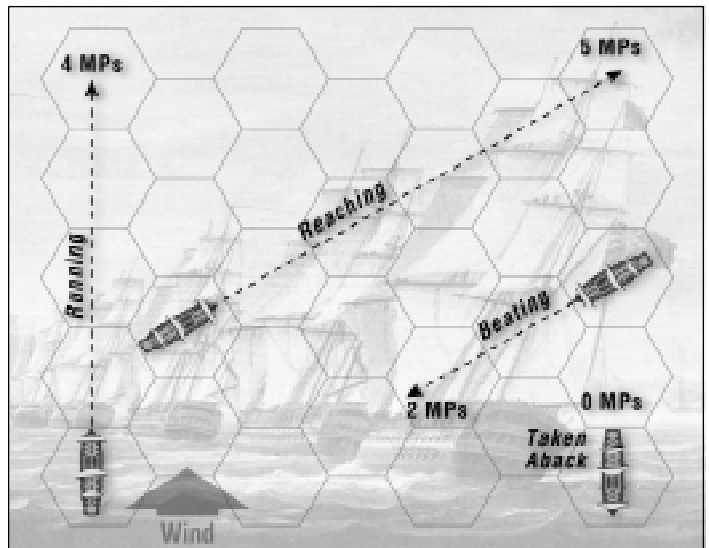
*Nota: Aplicar modificadores a ambos barcos (al que mueve y al inmóvil).*

### Tabla de Encallado/Grounding Table (11.8)

| Dado      | Resultado                   |
|-----------|-----------------------------|
| 0 o menos | Encallado/Grounded, Daño 1H |
| 0-2       | Encallado/Grounded          |
| 3-5       | Daño 1H                     |
| >5        | Sin Efecto                  |

#### Modificadores

- +? Calidad del Comandante
- ? Valor de profundidad/Shoal Value
- 1 Buque de Clase 4-6
- 2 Buque de Clase 1-3
- 3 Buque de Clase (1)



### Tabla de Evasión/Evasion Table (11.9)

| Dado    | Resultado                      |
|---------|--------------------------------|
| 0-6     | Evasión Exitosa                |
| 7 o más | Tirar para Enganchar/Grappling |

#### Modificadores

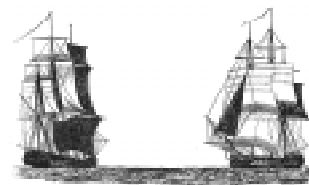
- ? Calidad del Coamandante que Evade
- +1 Clase del buque que evade 3 o 4
- +2 Clase del buque que evade 1 o 2
- +3 Clase del buque que evade (1)
- +1 Buque que evade dañado

### Tabla de Enganchar/Grappling Table (11.10)

| Dado    | Resultado           |
|---------|---------------------|
| 0-4     | Enganchado/Grappled |
| 5 o más | Fallo               |

#### Modificadores

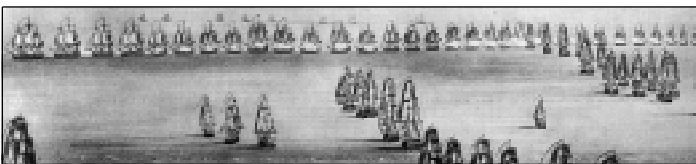
- +/- Diferencia de Dotación/Manpower
- 1 si el blanco ha arriado sus colores/Struck! (Rendición)
- 2 si está Enredado/Fouled



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com



### Tabla de Hundimiento/Sinking Ship Table (13.3)

Cuando a un barco dañado le quedan **3 o menos** impactos de casco:

| Dado      | Resultado      |
|-----------|----------------|
| 5 o menos | Sin Efecto     |
| 6-9       | Buque Hundido* |

\*Todo buque enredado al barco hundido se hunde con él. (Los Barcos Enganchados con garfios no son afectados).

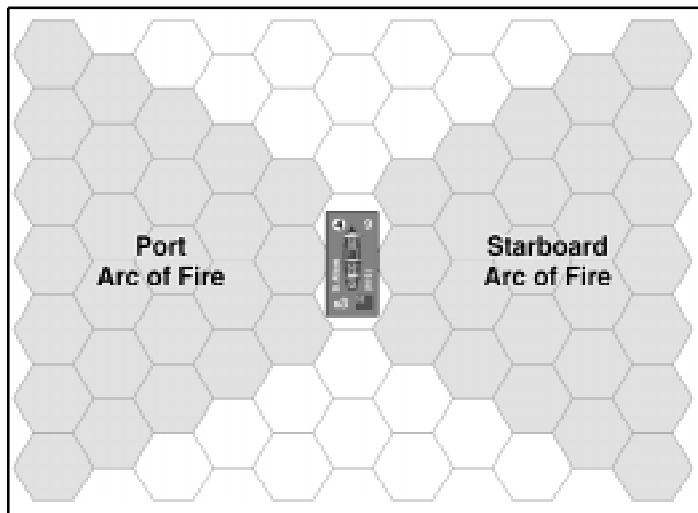
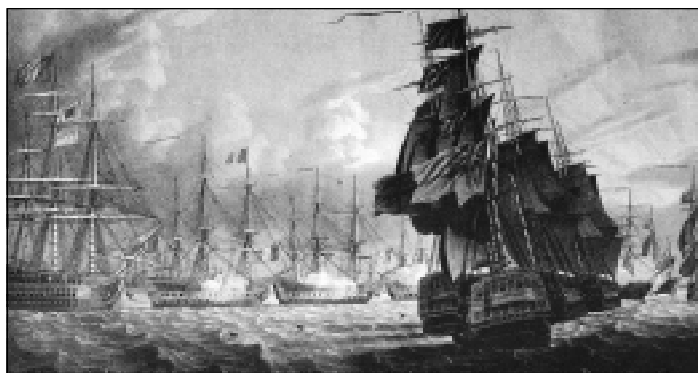
**Modificador:** - ? Impactos de Casco restantes

### Tabla de Rendición/Strike Table (13.3)

Cuando a un barco dañado le quedan **5 o menos** impactos de casco:

| Dado      | Resultado                         |
|-----------|-----------------------------------|
| 3 o menos | Sin Efecto                        |
| 4-9       | Buque Rendido (arria sus colores) |

**Modificador:** - ? Impactos de Casco restantes



### Tabla de Incendios/Ships on Fire Table (13.4)

| Dado | Resultado                     |
|------|-------------------------------|
| 0-2  | Incendio Extinguido o Apagado |
| 3-4  | Incendio Extinguido, Daño 1R  |
| 5-6  | Daño 1R*                      |
| 7-8  | Daño 1H*                      |
| 9    | Daño 1R, 1H*                  |

\* El incendio se puede extender. Tírar un dado por cada buque enredado o enganchado. La propagación del fuego avanza con siete o más (+1 si está enredado, +2 si está enredado y enganchado). Después de determinar la propagación, tirar otro dado: ¡si la tirada es un "9" el buque ardiendo explota! El buque que explota se hunde inmediatamente, junto con cualquier barco al que esté enredado o enganchado.

### Tabla de Ruptura/Break Off Table (15.2)

| Dado      | Resultado                             |
|-----------|---------------------------------------|
| 0 o menos | Ruptura de la Flota/Fleet Breaks!     |
| 1-9       | ¡Permanece y Lucha!/Remain and Fight! |

#### Modificadores

- 1/- 2 Diferencia de tamaño de las flotas
- +? Valor de Audacia
- ? Calidad del almirante de la flota si está muerto o capturado

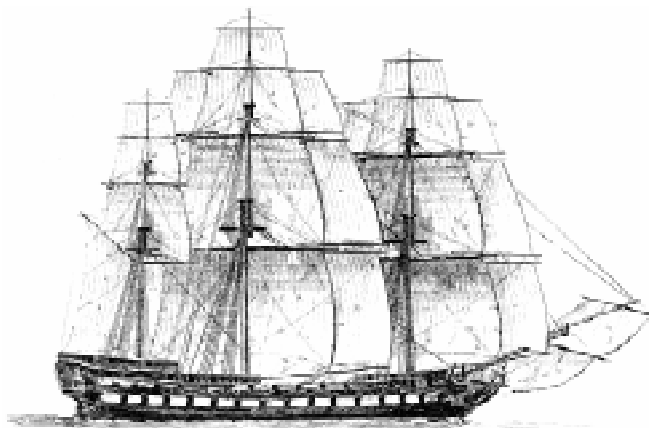


Tabla de Resultados de Impacto / Hit Results Table (12.9)

Potencia de Fuego Modificada / Modified Firepower

| Die Roll | <0 | 0  | 1 | 2  | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  |
|----------|----|----|---|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 0-       | -  | -  | - | -  | -   | -   | -   | R   | R   | R   | R   | R   | R   |
| 1        | -  | -  | - | -  | -   | -   | R   | R   | H   | R   | M   | M   | 2R  |
| 2        | -  | -  | - | -  | -   | R   | R   | H   | R   | M   | 2R  | 2R  | 2RH |
| 3        | -  | -  | - | -  | R   | R   | R   | R   | M   | 2R  | 2R  | 2RH | 3R  |
| 4        | -  | -  | - | R  | R   | R   | R   | M   | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 3R  |
| 5        | -  | -  | R | R  | R   | R   | M   | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 3R  |
| 6        | -  | R  | R | R  | R   | R   | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 3R  |
| 7        | R  | R  | R | R  | M   | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 3R  |
| 8        | R  | R  | R | R  | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 3R  |
| 9        | H  | R  | M | 2R | 2RH | RH  | 2R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3RH | 3RH | 3RH |
| 10       | R  | M  | M | R  | RH  | 2R  | 2R  | 3R  | 3R  | 3RH | 3RH | 3RH | 3RH |
| 11       | M  | 2R | R | RH | 2R  | 2R  | 3R  | 3RH | 3RH | 3RH | 3RH | 3RH | 3RH |
| 12+      | 2R | HR | R | HR | 2R  | 2H  | 2R  | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH | 2RH |

Potencia de Fuego Modificada / Modified Firepower

| Dice Dado | 12      | 13      | 14      | 15      | 16        | 17        | 18        | 19        | 20      | >20       |
|-----------|---------|---------|---------|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|-----------|
| 0-        | 2R* 2H  | 2RH 2HR | 3R 3H   | 3R 3H   | 4R 4H     | 4R* 4H*   | 4RH 4HR   | 5R 5H     | 6RM 6HM | 7R 7H     |
| 1         | 2RH 2HR | 3R 3H   | 3R 3H   | 4R 4H   | 3R* 3H*   | 4RH 4HR   | 5R 5H     | 5RM 5HM   | 7R 7H   | 7R* 7H*   |
| 2         | 3R 3H   | 3R 3H   | 4R 4H   | 3R* 3H* | 4RH 4HR   | 5R 5H     | 4RM 4HM   | 6R 6H     | 6R* 6H* | 6RH 6HR   |
| 3         | 3R 3H   | 4R 4H   | 3R* 3H* | 3RH 3HR | 5R 5H     | 4RM 4HM   | 6R 6H     | 6R* 6H*   | 6RH 6HR | 7R 7H     |
| 4         | 4R 4H   | 3R* 3H* | 3RH 3HR | 4R 4H   | 4RM 4HM   | 6R 6H     | 6R* 6H*   | 5RH 5HR   | 6R 6H   | 7R 7H     |
| 5         | 3R* 3H* | 3RH 3HR | 4R 4H   | 4RM 4HM | 6R 6H     | 5R* 5H*   | 5RH 5HR   | 6R 6H     | 7R 7H   | 8R 8H     |
| 6         | 3RH 3HR | 4R 4H   | 4RM 4HM | 6R 6H   | 5R* 5H*   | 5RH 5HR   | 6R 6H     | 7R 7H     | 8R 8H   | 7R* 7H*   |
| 7         | 4R 4H   | 4RM 4HM | 6R 6H   | 5R* 5H* | 5RH 5HR   | 6R 6H     | 7R 7H     | 7R 7H     | 7R* 7H* | 6R2H 6H2R |
| 8         | 3RM 3HM | 5R 5H   | 5R* 5H* | 5RH 5HR | 6R 6H     | 7R 7H     | 6R* 6H*   | 6R2H 6H2R | 7RH 7HR | 7RM 7HM   |
| 9         | 5R 5H   | 5R* 5H* | 5RH 5HR | 6R 6H   | 6R 6H     | 7R 7H     | 6R* 6H*   | 5R2H 5H2R | 6RH 6HR | 7RM 7HM   |
| 10        | 4R* 4H* | 4RH 4HR | 6R 6H   | 6R 6H   | 7R 7H     | 6R* 6H*   | 6R2H 6H2R | 6RH 6HR   | 7RM 7HM | 9R 9H     |
| 11        | 4RH 4HR | 5R 5H   | 5RM 5HM | 7R 7H   | 6R* 6H*   | 6R2H 6H2R | 6RH 6HR   | 6RM 6HM   | 9R 9H   | 8R* 8H*   |
| 12+       | 5R 5H   | 4RM 4HM | 7R 7H   | 6R* 6H* | 5R2H 5H2R | 6RH 6HR   | 6RM 6HM   | 8R 8H     | 8R* 8H* | 7R2H 7H2R |

Modificadores del Dado

*Daño a la Dotación/Manpower (M)*

*Si el blanco es el Aparejo/Rigging (R)*

+1 si dispara un buque Francés

+1 si dispara contra el viento

-1 si dispara a favor del viento

+2 el blanco va a Toda Vela

*Si el blanco es el Casco/Hull (H)*

+1 si dispara un buque Británico

+1 si dispara a favor del viento

-1 si dispara contra el viento

Otros Modificadores

+# Bonificación acumulativa por carronadas

+2 si se dispara cuando está anclado

Modificadores de Resultados de Daño

Duplicar todo daño causado por ataques de Barrido (Rake attacks)

Añadir 2H a un Barrido por Popa/Stern Rake (después de duplicar)

Duplicar todo daño M por fuego a Quemarropa/Point-Blank

(\*) posibilidad de incendio (13.4)

**2.0 Componentes:**

**Corrección:** La especificación de color para Holandeses y Daneses se invierte. Las fichas holandesas son anaranjadas y las fichas danesas son de color púrpura.

**Clarificación:** Respecto a los marcadores "In Chains", "In Irons" es realmente el término antiguo de navegación, pero en algún momento a lo largo del diseño lo cambié por "In Chains". Por favor acepte la sincera disculpa del diseñador. (Ni yo ni mis dos correctores lo advertimos; pero por entonces nosotros éramos un puñado de "zangones de tierra" en GMT - Mark Simonitch)

**Corrección:** Algunos de los nombres de los navíos tienen ajustes de última hora. Refiérase a lo siguiente:

|                     |   |                      |
|---------------------|---|----------------------|
| "Condé de Regla"    | ☞ | "Conde de Regla"     |
| "Atalante"          | ☞ | "Atlante"            |
| "San Domingo"       | ☞ | "Santo Domingo"      |
| "Infante de Pelayo" | ☞ | "Infante Don Pelayo" |
| "America"           | ☞ | "América"            |
| "Mexicano"          | ☞ | "Mejicano"           |

**5.3 Flotas Mixtas**

**Clarificación:** Los Buques de Línea no pueden disparar a barcos más pequeños hasta que estos últimos han infligido daño en un Buque de Línea.

**11.1 Rango de Movimiento - Bonificación de Pequeños Barcos/ Small Ship Bonus**

**Clarificación:** La Bonificación de Pequeños Barcos, una vez declarada, no puede retractarse por la duración del turno.

**11.8 Colisiones**

**Clarificación:** El ejemplo de colisión en la Página 8, aunque correcto en su espíritu, no es lo bastante exacto. En ese ejemplo, el Barco B todavía podría mover sin colisionar (y realmente debe mover sin chocar, si en verdad es posible). El Barco B podría avanzar dos hexágonos (2 MPs), virar para Disparar (2MPs), avanzar un hexágono (1 MP) y virar para ir De Través/Reaching (0 MP). Hay otros movimientos legales que el Barco B podría hacer para evitar la colisión. Un buque sólo puede chocar si no hay ninguna posibilidad de movimientos legales abiertos a él. En esos casos, el buque tendría que verificar la colisión contra el primer buque con el que entra en contacto.

**13.3 Daño del Casco**

**Clarificación:** Cuando un buque soporta bastantes Impactos en el Casco para girarse por su reverso dañado, cualquier impacto en el Aparejo y la Dotación se mantiene en su valor total. **Ejemplo:** Un buque con seis impactos en el Aparejo y un impacto en la Dotación obtenidos sobre su cara ileso, tendrá seis golpes en el Aparejo y un golpe en la Dotación dados sobre su cara dañada después de haberse girado.

**Clarificación:** Los barcos que se rinden y son capturados se consideran capturados en todos los aspectos (particularmente con vista a recapturas, 14.3).

**14.3 Barcos Capturados**

**Clarificación:** Ignorar la referencia para "factores de cañón". Al determinar el redondeo cuando se intenta recapturar (recuperar) un buque capturado, redondear siempre a favor del atacante.

**18.73 El Glorioso Primero de Junio – Despliegue 1 de Junio**

**Corrección:** El buque insignia Británico es el Queen Charlotte, no el Brunswick.

**18.74 El Glorioso Primero de Junio – Preparación completa de la batalla**

**Correction:** La referencia al "Mapa I" debería ser "Mapa A."

**18.13 Goza de Candia**

**Clarificación:** Ambos buques están siempre en mando/in command.

**18.18 Cabo Finisterre**

**Corrección:** Usar los Mapas A y B.

**18.19 Trafalgar**

**Corrección:** El Victory es el buque insignia Británico.