Reglas de juego

Capitán de Mar y Guerra

Combate Naval a finales del siglo XVIII



El rango de *Capitán de Mar y Guerra*, aunque se utilizaba desde hacía siglos, se establece en la primera norma que regula los rangos del Cuerpo General de la Real Armada, la Real Orden de 19 de Junio de 1705, dictada por Felipe V. En su momento equivalía a comandante de un buque de guerra de menor porte, primer rango de mando de buque, hasta el ansiado Capitán de Navío o Captain. Su equivalente inglés era el de *Master & Commander*. El rango de Capitán de Mar y Guerra se utilizo hasta final del S XVIII, época en la que sólo se usaba formalmente para los capitanes de galeras, pero durante todo el siglo XVIII y anteriores su significado estuvo bien claro...

El Capitán y Señor del Buque

www.capitangames.com

Créditos

Idea y diseño del juego:

Miguel Costa

Desarrollo del Juego y diseño gráfico:

Miguel Costa & Capitán Games

Playtesters:

Tolo Riera / Javier Salanova / Jesús Jurado / Toni García / Toni Frau y el equipo de Nueva Era

© Miguel Costa Simón, todos los derechos reservados, protegido por las Leyes y reglamentos de la propiedad Intelectual.

Los gráficos incluidos en la introducción, sobre las clases de navíos y partes de un cañón son propiedad de www.todoababor.com usados con autorización.

Indice

I.- La Guerra Naval a finales del siglo XVIII 6

II.- Sistema de Juego 11
¿Con qué jugar? 11
Sistema de juego 11
Como activar los buques y las flotas 12
Secuencia activación de buques y de flotas 12
Activación fallida 13
Control de turno 13
Elementos de juego 14
Cuaderno de Navegación y marcadores 14
Marcadores 15
El registro de buque 16

III.- Flotas 18
Flotas 18
Tipos de flotas 18
Mandos de las flotas 19
La iniciativa de las flotas 19
Cohesión de las flotas 19
Factores de iniciativa para las flotas 19
Buques de una flota que pierden la formación 20
Movimiento de flotas 21

IV.- Navegación 22
Cálculo de los movimientos 23
La superficie de juego 23
Movimientos y cambios de rumbo de los buques 24
Para mover un buque 24
Movimiento mínimo 25
Fachear las velas 25
La dirección del viento en la navegación 27
Buque aproado 27
El velamen y el movimiento de los buques 29
Cambio de velamen 29
Buque anclado 30
Condiciones metereologicas 30
Dirección del viento 31
Daños por navegación 32

V.- Artillería		33
	Los VA Valores de artillería	33
	Baterías	33
	Distancia de disparo	34
	Arcos de fuego	34
	Objetivos y visibilidad	35
	Disparo de reacción	36
	Disparo doble	36
	Procedimiento de disparo	36
	1ª Fase apuntar	37
	2ª Fase Daños	38
	Reducción de eficacia de los buques	38
	Casco o tripulación con daños, pecio a flote	39
	Arriar los colores	39
	Arboladura dañada	40
	Valor de daños de arboladura igual a 0 - Buque a la deriva	40
	Disparando con tiempo Duro o Tormenta	40
	Daños críticos	40
	Tabla de daños críticos	41
	Incendios	41
	Aparejos de fortuna	41
VI.- Abordajes y combates		42
	Colisión	43
	Daños por colisión	43
	Abordaje	43
	Impulso de abordaje	44
	Factores de abordaje	45
	Impulso de combate	45
	Factores de combate	46
	Buque abordado por mas de uno en combate	46
	Marcadores de abordaje	46
	Destrabarse de un abordaje	47
	Capturar un buque	47
	Buques capturados	48
	Remolcar un buque	48
	Destruir un buque capturado	48



VII.- Navegación costera y baterías costeras	49
Navegación costera	49
Buque encallado	49
Baterías costeras	50
Tabla de baterías costeras	50
Dados de disparo y daño	50
Activación de las baterías costeras	50
Arco de fuego de las baterías costeras	51
Disparo contra baterías costeras	51
Bala Roja	52
Partidas de desembarco	52
Fichas de partidas de desembarco y de fuerza de objetivo	53
VIII.- Cañoneras, brulotes, bombardas, galeras, y buques mercantes	54
Lanchas cañoneras	54
Brulotes	56
Bombardas	57
Galeras	57
Buques Mercantes	58
VIII.- Como jugar a CMG	60
Sistema de carrera de oficial naval	61
Como desarrollar una carrera de oficial naval	62
Puntos de victoria	63
Disposición inicial de los buques para jugar una partida	64
X.- Habilidades especiales y Capitanes	65
IX.- Escenarios	66
Los escenarios en CMG	66
Escenarios y carrera de oficial naval	66
Distribución de la superficie de juego a efectos de los escenarios	67
Escenarios	68

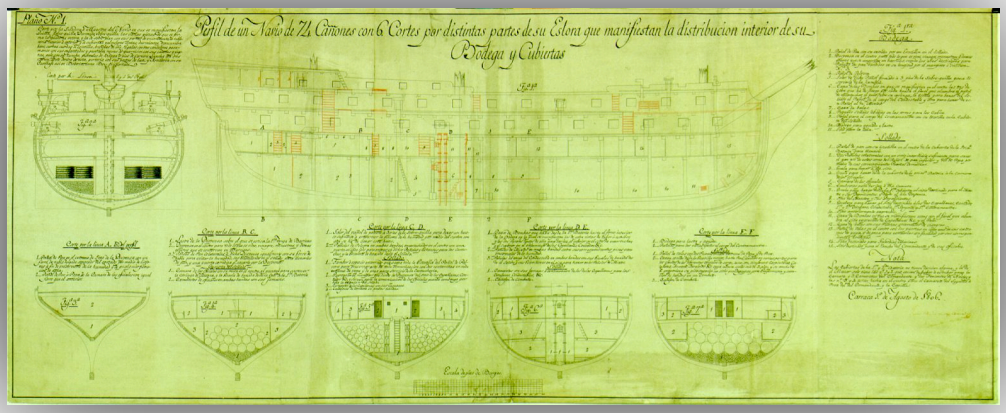
I La Guerra Naval a finales del siglo XVIII

La guerra naval a finales del siglo XVIII, fue la apoteosis de los grandes buques de línea y de las ligeras fragatas. Durante todo el siglo XVIII, Gran Bretaña, España y Francia fueron perfeccionando los diseños de sus buques, hasta conseguir perfectas plataformas marinas de guerra, combinando la navegabilidad con la potencia artillera. En esta época se destacaron tres grandes tipos de buques:

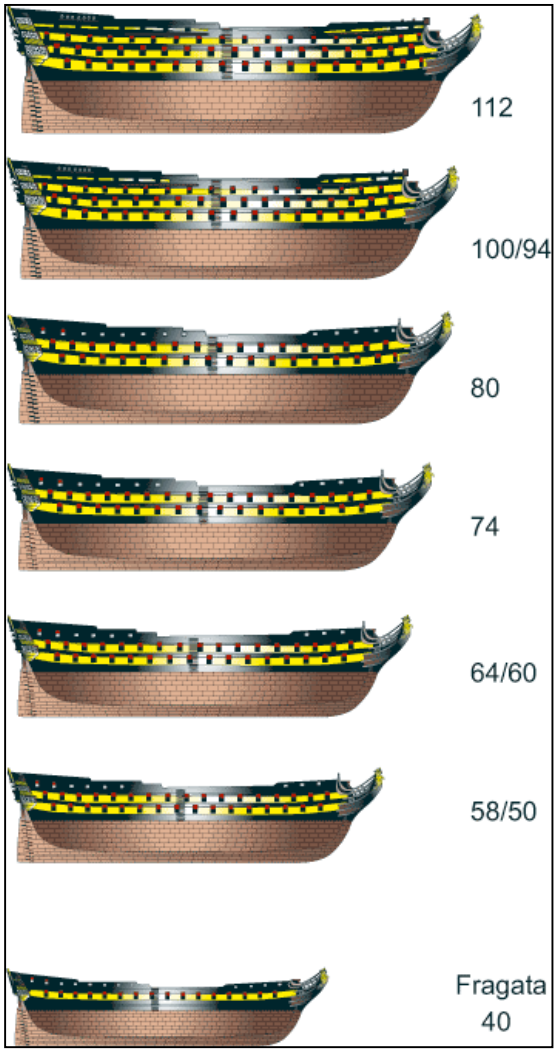
Los grandes navíos de línea: Eran buques llamados tres cubiertas, tenían tres filas de cañones, y su número se movía entre los casi 98 y los 114, eran verdaderos acorazados de la época, a pesar de que su capacidad de maniobra era bastante limitada podían infligir y soportar un gran castigo.

Los 74 cañones, buques de dos cubiertas, con un gran poder artillero y una aceptable maniobrabilidad, eran la espina dorsal de las flotas de batalla.

Las fragatas, buques bien armados, entre 40 y 28 cañones y con una gran maniobrabilidad y velocidad, eran los ojos de la flota, capaces de grandes travesías sin necesidad de apoyo.



En la década de 1770 en España y demás países europeos se empezaron a clasificar los barcos de guerra en seis clases o categorías. Era una manera de "estandarizar" la construcción, ya que para cada clase se utilizaban los mismos planos, lo que ahorraba costes y trabajo y aumentaba la producción. Cada clase respondía a una necesidad de la Armada. Esta clasificación era igual a la británica, excepto que estos tenían una clase más para barcos más pequeños. En Francia, sin embargo, tenían menos clases, siendo todos los navíos de más de 74 cañones de primera clase. En CMG utilizaremos el sistema de clasificación español.



- De primera clase. Más de 100 cañones. Navíos de línea de tres puentes de cañones. En la Real Armada fueron los famosos 112 cañones de una serie de navíos muy potentes. En Gran Bretaña los navíos de mayor porte de 100 cañones eran escasos y muchos de ellos de procedencia extranjera, en Francia llegaban a 118. Solían ser los buques insignias de cada escuadra. Armados con cañones de 36 libras en la 1ª batería, de 24 en la 2ª y de 12 en la 3ª.

- De segunda clase. De 90 a 94 cañones. Navíos de línea de tres puentes. En la Real Armada hubo muy pocos de este tipo. En Gran Bretaña, en cambio eran los navíos "estándar" de tres puentes, con muchas unidades de 98 cañones. Armados con cañones de 36 libras en la 1ª batería, de 24 en la 2ª y de 12 en la 3ª.

- De tercera clase. De 60 a 80 cañones. Navíos de línea de dos puentes de cañones. Esta clase fue la más numerosa de navíos, siendo los célebres 74 cañones los más utilizados por todas las marinas de guerra del mundo. Los de 80 cañones armaban de a 36 libras en tiempo de guerra en la 1ª batería y de a 24 en la segunda. Los de 74 cañones de a 24 en la 1ª y de 18 en la 2ª. Aunque muchas veces sustituían los de a 24 por 36 libras, a costa del sufrimiento de la estructura del buque.

- De cuarta clase. De 50 a 60 cañones. Navíos de dos puentes. Eran los navíos menos artillados y se utilizaban como navíos rápidos para escolta, por tanto no eran llamados de línea, ya que tenían poco poder artillero respecto a clases superiores, aunque en alguna batalla si fueron empleados en la línea de batalla, aunque sólo por necesidad imperiosa. A partir de mediados del siglo XVIII empezaron a decaer su construcción en favor de los 74. Los de 64 cañones armaban la 1ª batería con cañones de 24 libras y de 12 la 2ª, aunque los hubo con batería de a 18 en vez de a 24 libras.

- De quinta clase. De 20 a 40 cañones. Fragatas de un sólo puente, aunque hubo casos de dos. Estas unidades menos artilladas poseían como contrapartida más velocidad que los navíos. En España había pocas fragatas de más de 40 cañones, siendo lo normal de 34 a 38 cañones, mucho más recomendables para escolta y persecución de corsarios y piratas. Las fragatas de entre 20 y 28 cañones eran las unidades más rápidas de la Armada (sin contar las unidades menores que eran utilizadas como auxiliares, corso y guardacostas, no para combate). Siendo utilizadas también como Avisos o Correos Marítimos.

Artillería Naval

. Los buques del XVIII estaban dotados con cañones de hierro o bronce que podían disparar los siguientes tipos de munición:

Bala: Balas redondas sólidas de hierro de diferentes pesos, dependiendo del calibre estas balas se disparaban contra el casco de los buques enemigos, con el objetivo de debilitarlo y finalmente hundirlo. Otros efectos de dichos disparos, eran el desbaratamiento de los cañones, y la muerte de tripulantes debido a la lluvia de astillas que se producía cuando impactaban contra los cascos.

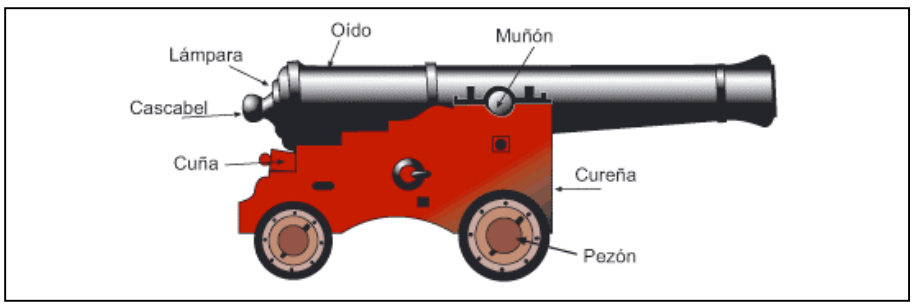
Bala encadenada / Bala enbarrada o de palanqueta: Eran dos medias balas unidas por una cadena o una barra, que al dispararlas salían volando dando vueltas, su objetivo era la arboladura del buque (velas, jarcias, aparejo y mástiles), con el objetivo de ralentizar o inmovilizar la marcha del buque.

Metralla: Eran sacos de balas pequeñas, habitualmente de mosquete, que se disparaban a corta distancia contra las cubiertas de los barcos, para intentar herir o matar al mayor número de tripulantes.

Granadas: Son los inicios incipientes de las balas tal y como las conocemos hoy en día, son balas explosivas que estallaban, no al impactar, sino por efecto de la mecha que tenían. Su efecto era devastador entre la tripulación y los elementos móviles del buque, solían provocar pavorosos incendios.

Los cañones de los buques de la época, se construían de hierro. Cuanto más calibre (anchura de boca), más pesada era la bala que podían disparar, y más lejos llegaba. También existían los cañones de bronce, que a pesar de ser de menor calibre, su alcance y precisión eran mayores. Por último existían las carronadas, cañones cortos de un calibre muy grueso y que a corta distancia eran devastadores, por la potencia que imprimían a los disparos.

Todos estos factores son los que hemos de tener en cuenta a hora de calcular los efectos de los disparos entre buques.



Los parámetros de los buques que se deben tener en cuenta para disparar y calcular el efecto de los disparos en los barcos son:

Tonelaje del buque: (peso del mismo), nos da la idea de la resistencia del casco .

Arboladura: Mástiles y velamen. A mayor arboladura, mayor resistencia a los impactos.

Artillería: Número y clase de cañones del buque, diferenciados por banda en la que se encuentran, se conocen como baterías, y son las de:

Babor (izquierda)
Estribor (derecha)
Proa (parte delantera)
Popa (parte trasera)

Baterías: Las baterías, son las diferentes disposiciones de los cañones dentro de un buque, cada batería tiene siempre el mismo tipo de cañón y se diferencian por su ubicación en el barco según la cubierta en la que esté.



Las baterías que se pueden encontrar en un buque son:

- Batería principal: es la batería corrida de proa a popa, se denomina así la batería de los buques que sólo tienen una batería cubierta, como las fragatas

- Batería baja: sólo se encuentra en buques con más de una cubierta es la batería más cercana a la línea de flotación.

- Batería media: es la batería que se encontraba entre la batería baja y la alta.

- Batería alta: es la última batería corrida de proa a popa y la más alta.

- Batería del Castillo de proa: se encuentra sobre cubierta en los flancos de la proa, hasta la altura del palo trinquete (palo delantero)

- Batería del Combés: se encuentra sobre cubierta en la zona media del buque, entre el palo trinquete y el mesana, pasando por el mayor.

- Batería del Alcázar: se encuentra en cubierta entre el palo de mesana (palo trasero) y la popa.

- Batería de toldilla: se encuentra en la cubierta que en algunos casos cubre el alcázar.

- Batería proel: son los cañones que están a proa, se les conoce como cañones de caza.

- Batería popel: cañones que se encuentran a popa, a ambos lados del timón, se les conoce como guardatimones.



II Sistema de juego



¿ Con qué jugar ?

CMG se puede jugar bien con miniaturas a de escala (1/1200 o 1/2400) o con las fichas de buques que se incluyen en el juego.

Las fichas de buques son de tres tamaños, de 6,5 x 3 cm. para los buques de 1ª y 2ª clase, de 5,5 x 2,5 cm. los de 3ª y 4ª clase y de 4,5 x 2 cm. los de 5ª clase. Aunque se juegue con miniaturas, es imprescindible mantener los tamaños de las fichas, que pueden servir como bases de las miniaturas.

Como superficie de juego, se puede utilizar cualquier mesa o superficie plana de unos 1,5 m x 1,5 m. Se recomienda utilizar una regla plana para medir distancias.

Sistema de juego

Para entender el sistema de juego de Capitán de Mar y Guerra (CMG), se deben tener claros varios conceptos:

1.- Cada jugador puede realizar acciones, es decir, mover, disparar y hacer abordajes, con un solo buque, o con una flota o grupo de buques.

2.- Cuando un jugador puede realizar acciones con un buque o flota, se considera que ese buque o flota, están activos.

3.- Para poder activar un buque o una flota antes que otro jugador, el jugador debe superar al jugador contrario en la tirada de iniciativa, bien individual, si es un buque, bien de flota si es una flota.

4.- Cuando todos los jugadores han activado todos sus buques y flotas, y han realizado todos los impulsos de combate, se considera que ha acabado un turno, y puede pasar a otro turno.



Secuencia activación de buques y flotas

Paso 0:
Se mueven y disparan los buques que estén a la deriva.

Paso 1:
Cada turno los jugadores escogen una buque o flota con el que quieren empezar a jugar, sin que el jugador contrario lo vea.

Paso 2:
Ambos jugadores declaran qué buque o flota quieren activar.

Paso 3:
Cada jugador tira un D6 le suma al valor de iniciativa de la flota o del buque y los posibles modificadores de iniciativa que tengan. El que obtenga el resultado más alto escoge si activa el buque o flota escogido, o bien lo activa el jugador que ha perdido la tirada de iniciativa. Se considera entonces que el navío o flota está activo/a y puede realizar las acciones que le estén permitidas. Si se produce un empate, se debe tirar el dado hasta que alguno de los jugadores gane.

Paso 4:
El jugador que ha perdido la tirada de iniciativa, debe activar el buque que había escogido para la tirada de iniciativa, y puede mover, disparar, y combatir. Si el jugador que ha ganado la tirada de iniciativa, ha escogido que el jugador activo fuese el contrario, en este caso es él el que activa el buque o flota que había escogido.

Paso 5: Cuando cada uno de los jugadores han activado todos sus barcos y flotas, y antes de pasar a su siguiente turno, se realizarán los impulsos de combate.

Puede darse el caso de que un jugador ya haya activado todos sus buques o flotas, y queden buques o flotas del jugador contrario, en este caso ese jugador debe activar todos sus buques o flotas, uno a uno antes de poder proceder a los combates.

FACTORES DE INICIATIVA INDIVIDUAL

Estos factores de iniciativa, se aplican siempre a los buques en activación individual, no en flota.

Buque con casco o tripulación reducido	-1
Buque con casco o tripulación en precario	-2
Buque con arboladura reducida	-2
Buque con arboladura en precario	-3
Buque incendiado	-2
Tripulación élite	+1
Buque de 5ª clase o menor	+1
Buque de 1ª clase	-1
Buque encallado	-2
Buque capturado	-2
Buque remolcando	-2
Buque anclado	-2
Buque aproado	-1



Elementos de juego

CMG se puede jugar sobre cualquier superficie plana. Para representar los buques, se pueden utilizar las fichas que se proporcionan en el juego, o bien modelos a escala de los mismos.

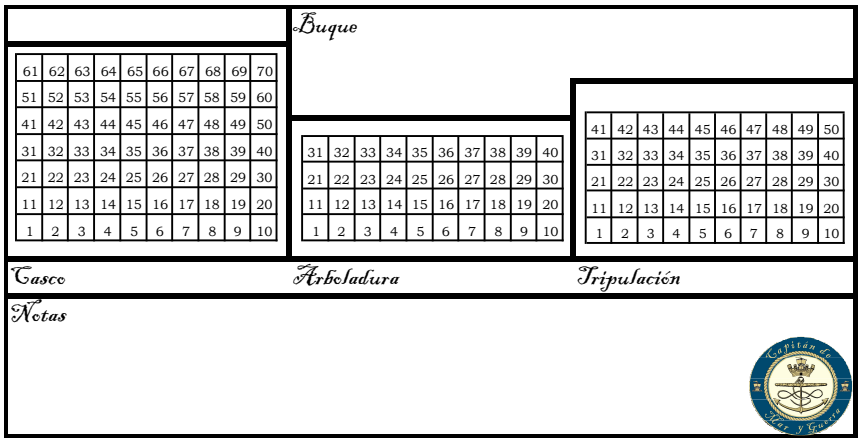
También son necesarios para jugar, una cinta métrica, y los indicadores que se proporcionan con el juego que son:

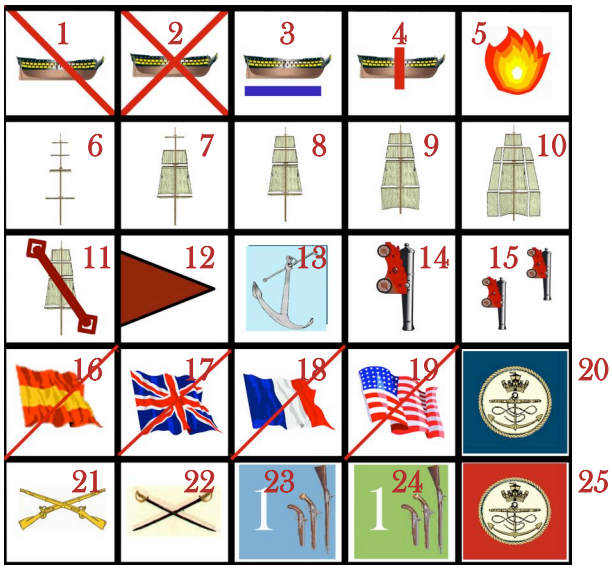
- Plantillas de cambio de rumbo
- Indicador relativo de viento
- Indicador general de viento
- Registros de buque
- Cuaderno de Navegación
- Marcadores de: Batería disparada / Abordaje / Abordado / Flota - Escolta /Reducido / Precario / Velas arriadas / Velas de Tormenta / Velas de Combate / Velas de Crucero / A toda vela / Fachear velas / Activado / Disparo doble / Aproado / Incendiado / A la deriva / Anclado / Buque rendido / Pecio a flote

Cuaderno de navegación y marcadores

Para poder llevar el cómputo de los daños que recibe cada buque, así como circunstancias especiales; se entregan con el juego, los cuadernos de navegación, en los que se computará lo anterior. Los daños se deben marcar siempre por el número máximo de daños, hasta el mínimo, ya que así se sabrá en que momento pasa el buque a reducido o precario.

Los marcadores del juego, se deben situar siempre junto, o encima del buque al que se refieren.





Marcadores

1.- Precario
2.- Reducido
3.- A la deriva
4.- Pecio a flote
5.- Incendiado
6.- Velas secas
7.- Velas de tormenta
8.- Velas de combate
9.- Velas de crucero
10.- A toda vela
11.- Fachear velas
12.- Aproado
13.- Anclado
14.- Disparado
16.- Disparo doble
16/17/18/19.- Rendido (según nacionalidad)
20/25.- En flota (dos colores por si hay mas de una) - Escolta
21.- Abordado
22.- Abordando
23/24.- Partida de abordaje

El registro de buque

Todos los buques de CMG son diferentes, cada uno tiene su propio REGISTRO DE BUQUE, en el se recogen todos los datos necesarios para poder jugar con el.
Los datos que se incluyen en cada registro de buque son:

0.- Nombre del Buque
1.- Nacionalidad
2.- Año de puesta en servicio
3.- Clase de buque y nº de cañones de la clase
4.- Tonelaje
5.- Tripulantes
6.- Cañones que portaba en servicio
7.- Valor de iniciativa del buque
8.- Maniobra: Plantillas de virada de las que dispone el buque
9.- Tabla de navegación que usa el buque
10.- Deducción de virada por avante
11.- Valor en puntos del buque
12.- Dados de Disparo, daños y combate
13.- Puntos de daño del Casco / Arboladura / Tripulación. Cada uno de ellos expresando en que momento el buque está completo, reducido y en precario.
14.- Tabla de Valores artilleros: expresa la distancia y el valor de daño de cada valor artillero. En rojo se dan los valores reducidos.
15.- Artillería del buque, número de cañones y calibre de los mismos.
16.- Habilidad especial del comandante del buque
17.- Nombre del comandante del buque e imagen del mismo (si existe)
18.- Valor de cálculo de navegación
19.- Valor en puntos de la habilidad especial
20.- Tipo de tripulación y coste en puntos de la misma

Todos los datos que se dan en el REGISTRO DE BUQUE, están cuidadosamente investigados, tanto los de tonelaje, tripulantes, nº de cañones y nombres de los capitanes. Todos los capitanes que figuran en el registro de un buque, lo mandaron en algún momento de su vida operativa.



NAVÍO 0

Príncipe de Asturias

1 NACION	2 AÑO	3 CLASE
ESP	1794	1ª Buque de línea 112c

TONELAJE	TRIPULACIÓN	CAÑONES
4378 4	1113 5	120 6



INCIATIVA	MANIOBRA			NAVEGACIÓN	VIRADA	V. PUNTOS	TRIPULANTES 20
+3 7	A2	A2	A3 8	A 9	-15 10	378 11	Elite 30

12 DADOS

DISPARO	8
DAÑO	12
COMBATE	12

13 DAÑOS

	TOTAL	RED.	PREC.
CASCO	55	27	14
ARBOLADURA	31	18	10
TRIPULACION	45	22	11

14 VALORES ARTILLEROS

	LARGO 70	R	MEDIO 50	R	CORTO 30	R
CASCO	18	9	23	11	30	15
ARBOLADURA	11	5	13	6	17	9

TRIPULACION		17	8
CAÑONES POPELES	CASCO	9	4
CAÑONES PROELES	CASCO	8	4
	ARBOLADURA	4	2

15 *ARTILLERIA

CAÑONES	*42*	*36*	*32*	*24*	*18*	*12*	*9*	*8*
		30		32		30		6
CARRONADAS	*68*	*32*	*24*	*18*				
		14						
OBUSES	*48*	*32*	*24*	*18*	*bronze*			
	8							

* Según el año de servicio estos datos podían variar

Teniente General
Federico Gravina y
Nápoli 17



NAV. 18
86

Pts. Hab. 19
35

Habilidad especial

Cuando realiza un disparo de reacción, al ser activado puede diparar la batería o baterías que han disparado en reacción.
Cuando manda una flota suma +2 a la iniciativa. 16



III Flotas

Flotas

Los buques se pueden agrupar en grupos para combatir, esos grupos se llaman flotas, la ventaja de aproximarse al enemigo en flota, es que se hace en formación y se aprovechan las mejores condiciones marineras de cada uno de los buques. Los buques que forman parte de una flota, deben tener sobre la ficha del buque, un marcador de flota.

Tipos de flotas

Existen varios tipos de flotas dependiendo del número y clase de buques que las componen.

- Escuadrón o flotilla: Hasta un máximo de 5 buques, habitualmente solían ser de la misma clase, pero pueden ser de clases diferentes.

- Escuadra: varios escuadrones agrupados, habitualmente suele ser escuadrones de buques de mayor porte 3ª, 2ª o 1ª clase, aunque pude darse el caso de ser una escuadra de buques menores, al juntarse varios escuadrones de fragatas.

Mandos de las flotas

Al inicio de cada escenario o partida se debe indicar qué buque manda cada flota.

La iniciativa de las flotas

El valor de iniciativa para el turno de flota de un escuadrón es igual al valor de iniciativa del buque que lo manda.

Cohesión de las flotas

Los buques que componen una flota se deben mover en grupo, y habitualmente en la misma dirección, la separación máxima entre cada buque debe ser:

10cm. si se trata de buques de de 1ª a 3ª clase
20cm. para el resto

Si un buque acaba el turno de flota a mas distancia de la estipulada, se entiende que ha perdido la cohesión con la flota.

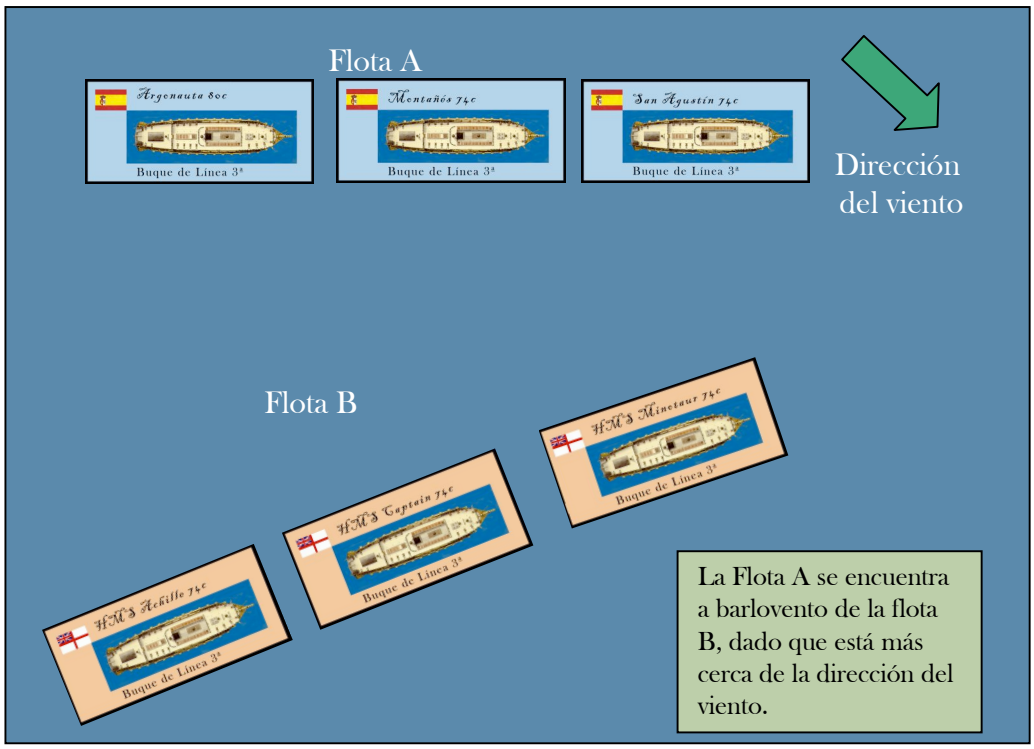
Los buques que están en flotas no pueden abordar.

FACTORES DE INICIATIVA PARA LAS FLOTAS:

Flota sólo de fragatas o buques menores (5ª clase)	+1
Flota a barlovento*	+2
Flota con más de 5 buques	-1

*Se entiende que sólo puede haber una flota a barlovento, y es aquella que por lo menos la mitad de los buques que la componen, están situados por encima del viento de los demás. Si hay varias flotas en esa situación, y son del mismo bando, todas se benefician de este factor, si son de bandos contrarios, ninguna se beneficia del mismo.





Buques de una flota que pierden la formación

Cualquier jugador pude separar un buque de una flota, para ello sólo debe activarlo de forma individual.

Los buques también pierden la formación de flota, y deben activarse de forma individual, cuando:

- Su estado pasa a reducido
- Dispara a rango corto (en ese disparo ya no puede beneficiarse del modificador de +2 por disparar en flota).
- El buque ha sido abordado
- El buque quiere realizar un abordaje
- Se ha colisionado con un buque contrario
- El buque ha acabado la activación de flota perdiendo la cohesión de flota

Un buque que pierde la formación de flota ya no puede volver a formar parte de la misma.

Una flota se puede mantener hasta que sólo quedan dos barcos en ella, es decir una flota puede estar compuesta por dos barcos.

Movimientos de flotas

Cuando una flota está activa, cada buque debe mover, disparar y resolver los disparos, de forma individual, es decir cada buque debe haber finalizado todos sus movimientos y disparos antes de que el siguiente empiece a mover y disparar.

Todos los buques de una flota deben llevar la misma combinación de velas, y su velocidad máxima será la velocidad máxima de la combinación de velas que lleva el buque más lento.



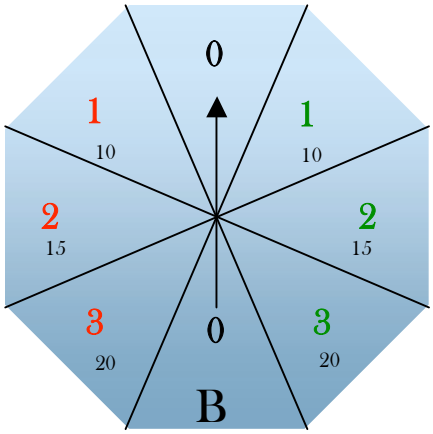
IV Navegación

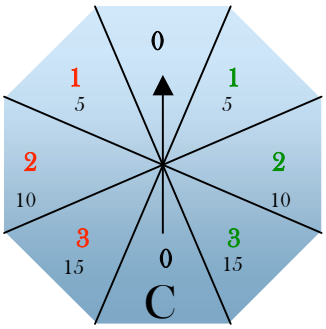
A efectos de simular la navegación a vela, CMG utiliza tres elementos indispensables, el indicador general de dirección de viento, el indicador individual de viento y las plantillas de cambio de rumbo.

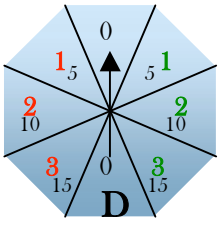
-El indicador general de viento: Se trata de una flecha con una plantilla, que se coloca sobre el tablero e indica la dirección en la que sopla el viento. No se debe retirar en ningún caso del tablero de juego. La dirección del viento puede variar durante el transcurso del juego.

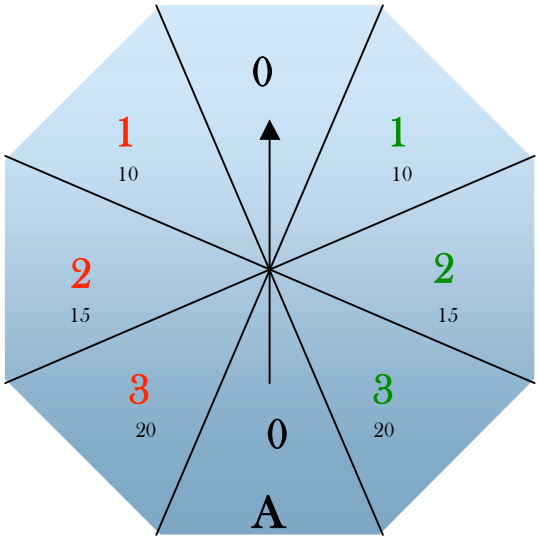
-El indicador individual de viento: se trata de una ficha en forma de flecha, que se utiliza para establecer la dirección del viento en relación a cada uno de los barcos del juego, y siempre durante su movimiento.

-La plantilla de cambio de rumbo: Es una plantilla en forma de octógono que se utiliza para que los buques puedan cambiar de rumbo durante su movimiento. Existen varios tipos de plantillas según su tamaño, de mayor a menor, hay cuatro plantillas A/B/C/D.









Todas las plantillas de cambio de rumbo están divididas en 8 cuadrantes. Dos cuadrantes con un 0, que son los cuadrantes superior e inferior, y tres cuadrantes a la derecha (números en verde) y tres a la izquierda (números en rojo), numerados con un 1, 2 y 3 empezando por el superior. Cada uno de estos cuadrantes indican una virada o cambio de rumbo del buque. Cada plantilla tiene una flecha que indica cual es el cuadrante superior de la misma, y una letra en la parte inferior que indica el tipo de plantilla.

Dependiendo del tipo de plantilla cada una de las viradas consume un determinado número de centímetros del movimiento.

El coste en cm. de los cambios de rumbo por cada cuadrante en las diferentes plantillas es:

Plantilla A y B: Cuadrante 1 = 10cm.
Cuadrante 2 = 15cm.
Cuadrante 3 = 20cm.

Plantilla C y D: Cuadrante 1 = 5cm.
Cuadrante 2 = 10cm.
Cuadrante 3 = 15cm.

Cálculo de los movimientos:

En CMG está permitido poder calcular los movimientos que se van hacer, es decir, se puede medir la distancia y giros que se va a mover con el buque activo. Para que no haya discusiones y poder realizar los cálculos de movimiento, se deja la ficha de buque en el sitio en que está, y se hacen los cálculos con cualquier otra ficha de buque.

Las plantillas de movimiento, tienen el tamaño adecuado de cada uno de los diferentes buques.

En la fase de movimiento, está totalmente prohibido medir distancias del buque activo a cualquier otro buque, así como los ángulos de tiro del mismo.

La superficie de juego:

Siempre que por efectos del movimiento, los buques llegan al borde de la superficie de juego, se deben desplazara todos los buque en juego, en la misma posición una cantidad lo suficientemente grande, para que se puede seguir utilizando la misma superficie de juego. Si este desplazamiento no se puede realizar, al estar los buques muy separados, cualquier buque que abandone la superficie de juego, se considera fuera de la partida.

Movimiento y cambios de rumbo de los buques:

Cada buque tiene un REGISTRO DE BUQUE en el que se especifican las características del mismo, dentro de ellas están las características de navegación, que se incluyen en la Tabla de navegación, Existen 5 tipos de tablas de navegación A/B/C/D/E. nos dan la cantidad de cm. totales que puede utilizar un buque en su turno, los centímetros dependerán de la fuerza del viento combinada con el estado de la mar, y velas desplegadas.

Las tablas de navegación se incluyen al final de estas reglas.

En el registro de buque se incluye la maniobra del buque que es el número y tipo de plantillas de rumbo así como los cuadrantes que se pueden utilizar de cada plantilla.

P.E.: La Fragata Diana con viento fresco y velas de tormenta, puede utilizar hasta un máximo de 30 cm. Sus características de navegación son C2 C2 D2. Todo ello significa que durante un turno puede utilizar dos plantillas de navegación del tipo C virando hasta dos cuadrantes de la plantilla y una del tipo D virando hasta dos cuadrantes de de dicha plantilla.

Para mover un buque:

- Si se quiere mover en línea recta, simplemente se coloca la regla o cinta métrica en la parte delantera de la ficha de buque y se mueve la proa del mismo hasta la distancia deseada. Los movimientos rectos se pueden intercalar en la forma que se desee entre plantilla de cambio de rumbo y plantilla de cambio de rumbo.

- Si se quiere cambiar el rumbo o virar el buque, se coloca la plantilla de cambio de rumbo en la proa del buque y se desplaza el buque al cuadrante deseado de tal forma que la popa del buque quede pegada a este. Antes de realizar esta acción se deduce de los cm. que restan por mover, el valor en cm. del cuadrante en el que nos hemos colocado.

Los buques durante su movimiento pueden pasar por la posición de un buque amigo, nunca de uno enemigo, pero no pueden acabar su movimiento en contacto con otro buque, salvo que se quiera colisionar con el.



Ejemplo de tabla de navegación

C Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas arriadas	0	0	0	0	0	0
Velas de tormenta	0	10	20	25	15	20
Velas de combate	5	15	25	30	25	*
Velas de crucero	10	20	30	35	*	*
Toda vela	20	30	40	*	*	*

Las casillas sombreadas indican la posibilidad de pérdida de arboladura y daños en el buque.

Movimiento mínimo

Cuando los barcos navegan a vela no pueden parar en seco o acelerar como deseen, ya que dependen del mar y del viento. Para representar esta circunstancia, los barcos se deben mover como mínimo, la distancia máxima que indica en la tabla de navegación, para el estado de la mar en que se navega, en la combinación de velas anterior a la que se lleva. Es decir:

Si se navega con velas de Tormenta el movimiento mínimo es el de velas arriadas
Si se navega con velas de combate el movimiento mínimo es el de velas de tormenta
Si se navega con velas de crucero el movimiento mínimo es el de velas de combate
Si se navega a toda vela el movimiento mínimo es el de velas de crucero

Por ejemplo, si se navega con tiempo fuerte y velas de crucero, el movimiento mínimo es el estipulado para velas de combate en tiempo fuerte.

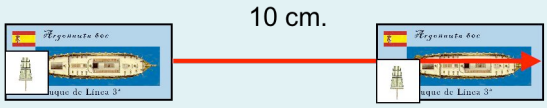
Fachear las velas

Aunque un barco no puede "parar en seco" en medio del mar, si que existe una maniobra que hace que se reduzca la velocidad de una forma muy ostensible, se trata de fachear las velas. Para ello, las velas se maniobran de tal manera que al ponerlas contraviento, el buque experimenta una reducción casi total de su velocidad.

Al inicio de su activación, un buque puede fachear sus velas, se coloca un marcador de facheo, y en este caso el barco puede mover como máximo, lo que se estipula en su tabla de navegación para las velas de tormenta, en las condiciones de viento y mar que actualmente hay, sin que ello implique reducción de las velas que se llevan.

El marcador de facheo no se retira hasta el inicio de la activación siguiente. Las flotas no pueden fachear las velas. Un buque no puede fachear las velas dos activaciones seguidas.

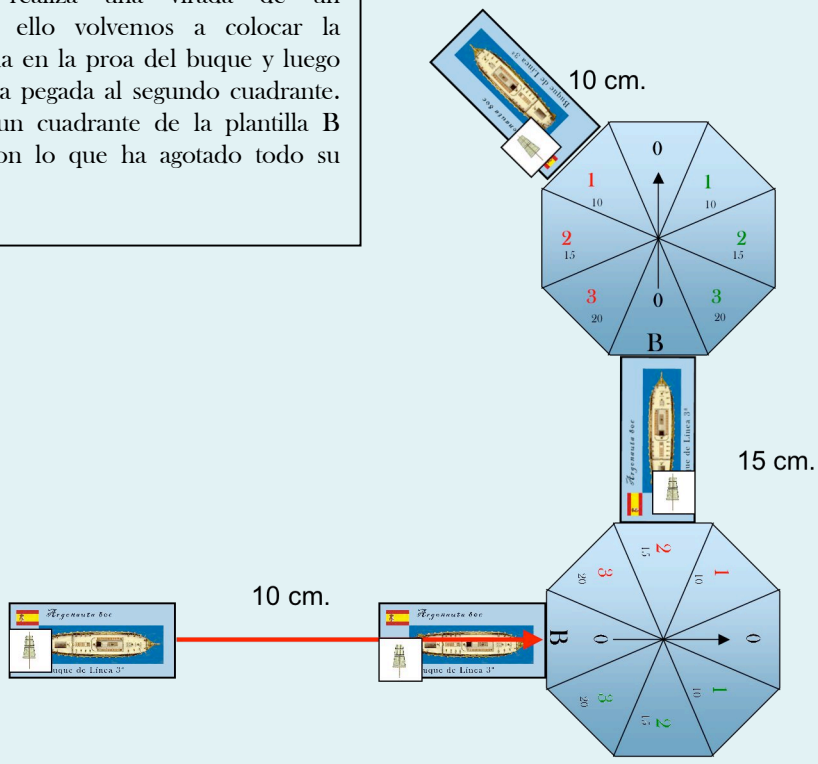
El 80 cañones Argonauta con viento fuerte y velas de tormenta mueve 35 cm. Sus características de navegación son B2 B2. (En un turno puede utilizar dos plantillas de navegación de tipo B y virar dos cuadrantes en cada una de las plantillas) Inicia su movimiento desplazándose 10cm. hacia adelante, le restan 25cm. de movimiento



Realiza una virada de dos cuadrantes, para ello coloca la plantilla de virada en la proa del buque y posteriormente se coloca la popa pegada al segundo cuadrante. Una virada de dos cuadrantes de la plantilla B cuesta 15cm., con lo que le quedan 10cm.



Posteriormente realiza una virada de un cuadrante, para ello volvemos a colocar la plantilla de virada en la proa del buque y luego se coloca la popa pegada al segundo cuadrante. Una virada de un cuadrante de la plantilla B cuesta 10cm., con lo que ha agotado todo su movimiento.



La dirección del viento en la navegación:

En la navegación a vela, el factor más importante a tener en cuenta es la dirección del viento. La mayoría de los buques a vela de la época no podían navegar con el viento en la proa o amuras, es decir si la proa formaba un ángulo menor de unos 50º con la dirección del viento, las velas no se hinchaban y el buque no tenía suficiente empuje para navegar. No obstante esto, si un buque tenía la suficiente inercia de movimiento, podía pasar su proa por la dirección del viento y virar, lo que se conoce como virada por avante. Ello suponía que el buque perdía mucha velocidad o a veces se quedaba parado.

Para representar el efecto del viento en el juego se utiliza el indicador general de viento.

Para saber cuales son los efectos del viento sobre las maniobras de cada buque se debe tener en cuenta lo siguiente:

Siempre que un buque coloque la plantilla de maniobra para realizar algún viraje, se debe colocar el indicador individual de viento sobre la plantilla. El indicador se coloca teniendo en cuenta la dirección que indica el indicador general de viento. La flecha del indicador individual de viento se debe colocar apuntando hacia el indicador general de viento, siempre cruzando por la mitad el cuadrante que más se acerque a la dirección del viento.

Si el buque vira pasando por el cuadrante en el que está el indicador individual de viento, se debe descontar primero los cm. por pasar por el cuadrante o cuadrantes, además de la deducción de virada por avante, si le sobran cm. el buque se coloca en el cuadrante siguiente al que indica la dirección del viento.

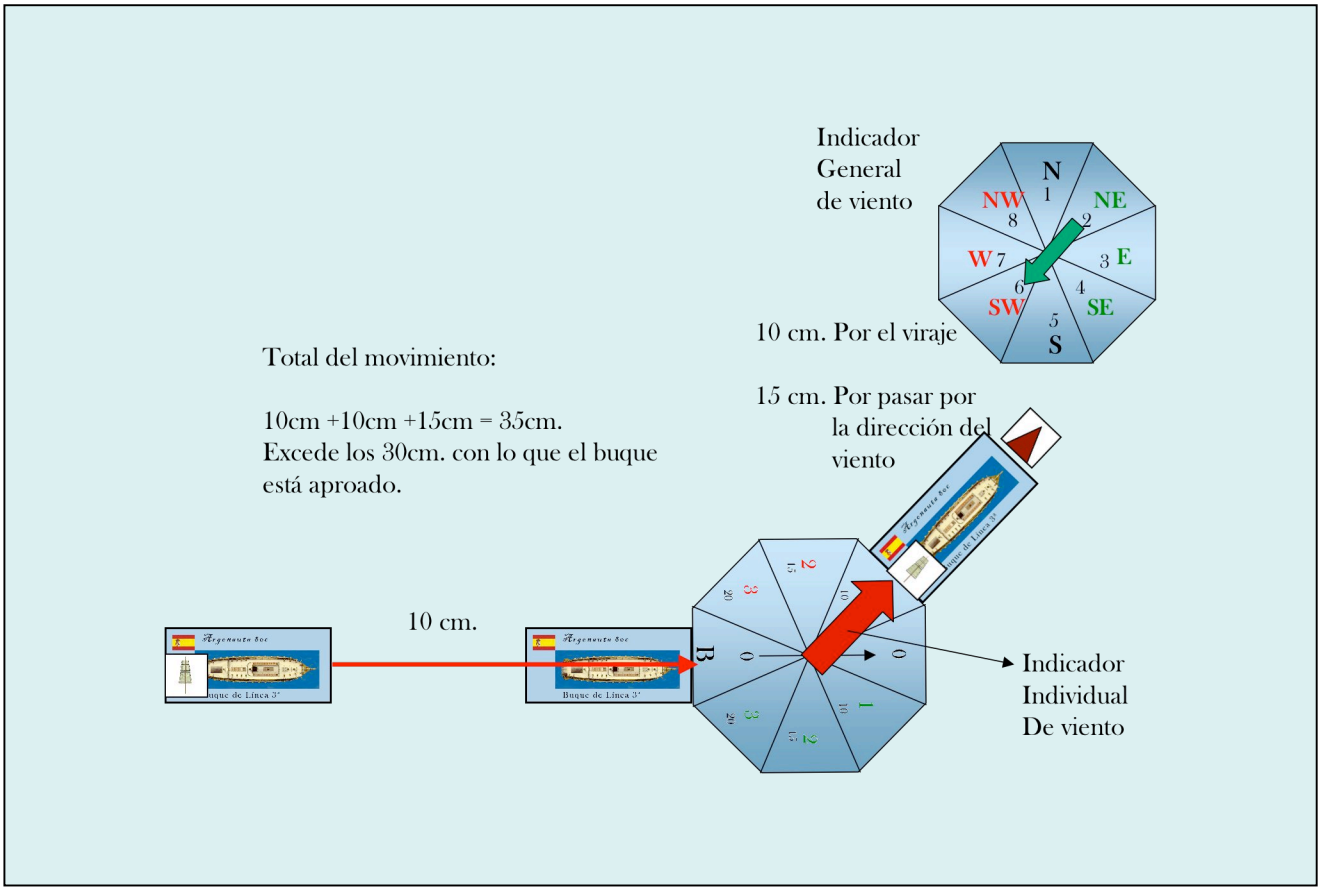
Buque aproado:

Si los cm. no le bastan para realizar la maniobra, se deja en el cuadrante donde está el indicador individual de viento, se coloca un marcador de aproado y debe empezar el turno siguiente realizando una virada de un cuadrante, alejándose de la dirección del viento.

En ningún caso un buque puede navegar a vela en línea recta contra viento, sólo se puede realizar este tipo de movimientos si el barco se desplaza a remo o es remolcado por un barco a remo



Veremos como afecta la dirección del viento en el ejemplo anterior. El Argonauta se mueve 30 cm. con velas de tormenta y viento fresco, tiene una deducción de virada por avante de 10cm., inicia su movimiento con 10cm. hacia delante, luego quiere realizar un giro de 2 cuadrantes de la plantilla B, por lo que coloca la plantilla de virada y luego el indicador individual de viento, este viraje le cuesta 10cm. por lo que le quedan 10 cm. (que no bastan para consumar los 15cm. que le cuesta la virada de dos cuadrantes de la plantilla B) lo cual implica que se queda aproado, colocándose un marcador de aproado y debiendo empezar el turno siguiente virando.



El velamen y el movimiento de los buques:

Los buques de la época solían tener más de un mástil (habitualmente tres y el bauprés de proa), en cada uno de ellos y en su totalidad podían llevar diferentes combinaciones de velamen para ganar más o menos velocidad, y para tener mejor visibilidad en combate y en algunos casos evitar incendios.

A efectos del juego las combinaciones de velamen son:

- Velas arriadas o palo seco: El buque no tiene ninguna de sus velas desplegadas.

- Velas de tormenta: Se despliegan sólo unas pocas velas para poder maniobrar con mala mar y mucho viento, y así evitar la rotura de los mástiles o la zozobra del barco.

- Velas de Combate: Se utilizan las velas altas, y se despejan las velas bajas para ganar visibilidad, evitar incendios y poder maniobrar.

- Velas de crucero: Se despliegan las velas necesarias para que el buque alcance su velocidad de crucero sin forzar su arboladura.

- Toda vela: Todas las velas del buque se despliegan para poder ganar la máxima velocidad posible, la arboladura se puede forzar y provocar la caída de algún mástil.

En la tabla de navegación se establecen cuales son las diferentes velocidades en cm. con cada combinación de velas teniendo en cuenta el estado de la mar y la fuerza del viento, así como la posible reducción por la pérdida de algún mástil al forzar la arboladura.

Cambio de velamen:

Al inicio de cada activación se pueden cambiar la combinación del buque o flota activos.

Como regla general, salvo que el Registro de Buque indique lo contrario, las velas sólo se pueden cambiar de un tipo a otro, sólo según el orden establecido en la tabla de navegación.

Es decir, si se va con velas de combate sólo se puede cambiar a velas de crucero o a velas de tormenta.

Para indicar las velas que se llevan, se debe colocar sobre el barco o al lado, una ficha de indicación de velamen adecuada las velas que se portan. Si dicha ficha no se coloca o no se anota en el cuaderno de navegación, se entiende que los barcos están navegando con velas de crucero.

Buque anclado:

Si al inicio de su activación un buque declara que cambia su velamen a velas arriadas o a palo seco, y se encuentra a menos de 30cm. de la línea de costa, puede anclar, se le coloca un marcador de buque anclado y desde ese momento se considera que ha anclado. Para levar anclas, debe indicarlo al inicio del turno, colocándose en la dirección que desee iniciar la navegación y las velas que quiera portar, al inicio de la siguiente activación podrá moverse libremente.

Todo buque anclado puede ser abordado y puede disparar; para disparar, puede orientar el casco hacia el ángulo que desee, pero sólo una vez por turno, dicha orientación se hace siempre pivotando desde la parte delantera de la ficha de buque.

Condiciones metereológicas:

La navegación se ve seriamente afectada por las condiciones climatológicas. Los parámetros a tener en cuenta en la navegación en CMG son el viento y el estado de la mar. Para todo ello se utiliza la tabla metereológica.

Al inicio del primer turno se debe tirar un D10 para conocer el estado de la mar y viento, según el resultado obtenido, tenemos el estado de la mar y el viento.

Cada 5 turnos, se debe tirar un D6 para saber si las condiciones climatológicas han cambiado. Si se obtiene un 1 ó 2 las condiciones de viento cambian, el viento baja a la siguiente columna de viento a la izquierda. Si el resultado es 5 ó 6 el viento sube a la siguiente columna de viento.

Si en algún caso no se puede ir a la izquierda o ir a la derecha en la tabla, el viento se mantiene.

TABLA METEREOLÓGICA

Viento						
1	2/3	4/5/6	7/8	9	10	← D10
Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta	

Dirección del viento

Al inicio del juego se debe determinar la dirección del viento, para ello, se coloca la plantilla de viento sobre la superficie de juego en la esquina superior derecha. La Plantilla de viento es un octógono, dividido en ocho cuadrantes, cada uno incluye una dirección de los puntos cardinales, norte N, sur S, este E, oeste W, y sus divisiones, noreste NE, noroeste NW, sudoeste SW, sudeste SE.

Se tira un D8, y según el resultado se coloca el indicador de viento, con la flecha dirigida hacia el cuadrante que se ha obtenido.

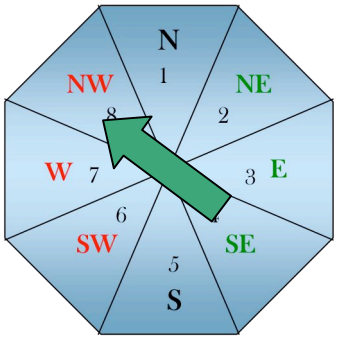
Cada 5 turnos,, cuando se tira el dado para ver el cambio en las condiciones metereológicas, se tira también un D8 para saber si el viento ha variado de dirección, se mira la tabla de viento, y se aplica el resultado, bien dejando la dirección como estaba, o bien variándola un cuadrante o dos, a izquierda (rojo) o a derecha (verde).

TABLA DE VIENTO INICIAL

Resultado Dado	Dirección del viento
1	N
2	NE
3	E
4	SE
5	S
6	SW
7	W
8	S

TABLA DE CAMBIO DE VIENTO

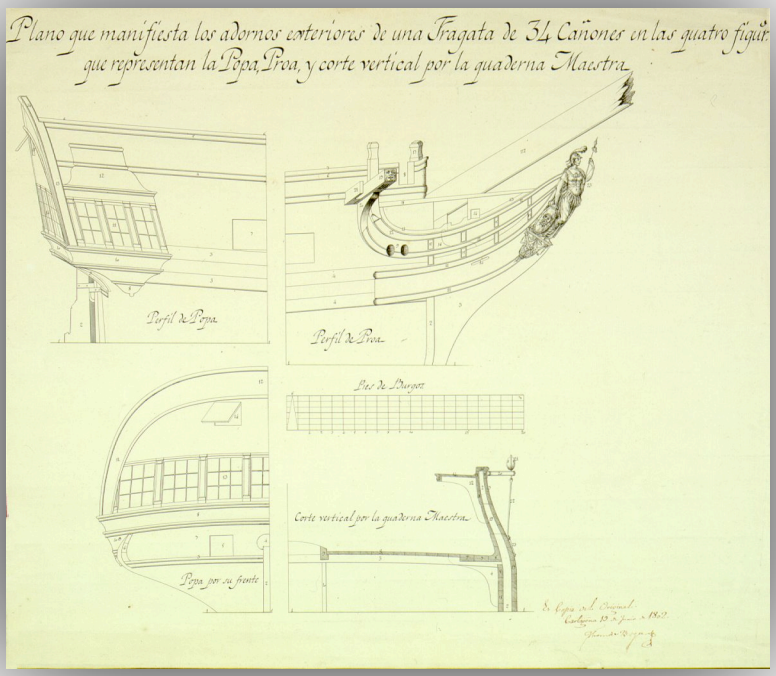
Resultado Dado	Cambio en del viento
1	2 Cuadrantes a la derecha
2	1 Cuadrante a la derecha
3	no cambia
4	no cambia
5	no cambia
6	no cambia
7	2 Cuadrantes a la izquierda
8	1 Cuadrante a la izquierda



Daños por navegación

Cuando un buque navega en condiciones que están sombreadas en gris en la tabla de navegación, existe riesgo de dañar la arboladura y la integridad del casco del buque, por ello, al final de un movimiento en una de esas condiciones, se debe calcular si ha habido daños, se debe hacer lo siguiente:

1º Se lanza un D10 el resultado son las decenas
2º Se lanza otro D10, el resultado son las unidades
3º Se compara el número obtenido con la velocidad máxima a la que se puede ir en esas condiciones de viento y mar, si el resultado es mayor, no ha habido problemas, si el resultado es menor, se lanza un :
D6 y el resultado se resta del valor de arboladura.
D8 y el resultado se resta del valor de casco.
Si por estos daños se pasa a precario no se debe tirar para daños críticos.



V Artillería

Los VA (Valores de artillería)

Dependiendo de las baterías que tengan los buques y de la munición que se dispara, éstos tienen unos determinados valores de artillería.

Los valores de artillería (VA) de los barcos de CMG son:

1.- VA contra casco (Banda de babor *izquierda* y estribor *derecha*)
2.- VA contra arboladura (Banda de babor *izquierda* y estribor *derecha*)
3.- VA contra tripulación (Banda de babor *izquierda* y estribor *derecha*)
4.- VA de proa contra casco (proa es la parte delantera)
5.- VA de proa contra arboladura
6.- VA de popa contra casco (popa es la parte trasera)

En el **registro de buque** está la tabla de valores artilleros que nos da los valores artilleros y las distancias a las que se puede disparar.

Baterías

A efectos del juego las baterías son las diferentes zonas del casco de los buques armadas con cañones, estas son las de babor y estribor y las de popa y proa.

Batería de babor

Batería de popa



Batería de proa

Batería de estribor

Distancia de disparo

Cada VA artillero varía según la distancia que a esté el objetivo, ello se debe a que los VA están compuestos por las diferentes baterías de cada buque, y en cada una de ellas hay cañones de un calibre diferente a las otras, lo que hace que las baterías bajas, al tener cañones más gruesos, disparen más lejos que las baterías altas que tienen cañones de menos calibre.

Las distancias se miden siempre, de la zona más próxima de la ficha o base del modelo a la zona más próxima de la ficha o modelo del objetivo.

Los valores de artillería de proa son siempre los mismos y se pueden disparar desde la distancia máxima +10cm. de la distancia larga de los valores artilleros del buque de las batearías de babor y estribor.

Los de tripulación y popa, sólo se pueden disparar a distancia corta.

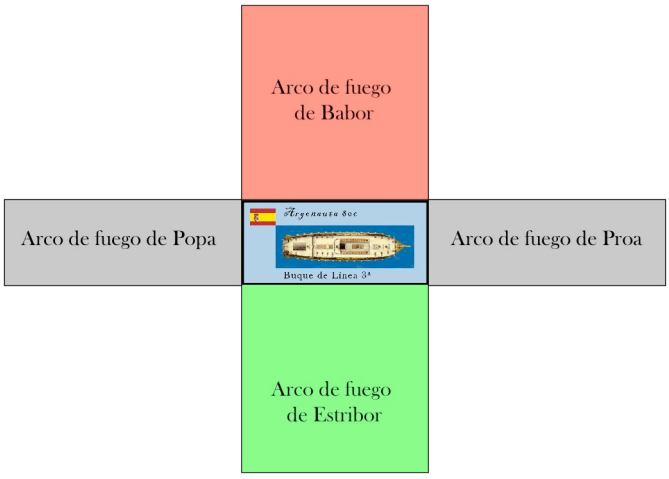
Arcos de fuego:

Cada una de las baterías tienen un determinado arco de fuego, que depende de la situación de los cañones, así los diferentes arcos de fuego de un navío son los de estribor / babor / proa / popa.

Los arcos de fuego siempre se calculan teniendo en cuenta las bases de las fichas que representan cada uno de los buques.

Dichos arcos de fuego se calculan de la siguiente forma:

Los arcos de fuego de cada batería lo forma una línea recta en ángulo de 90 grados medido desde la esquina de cada una de las baterías.



Objetivos y visibilidad:

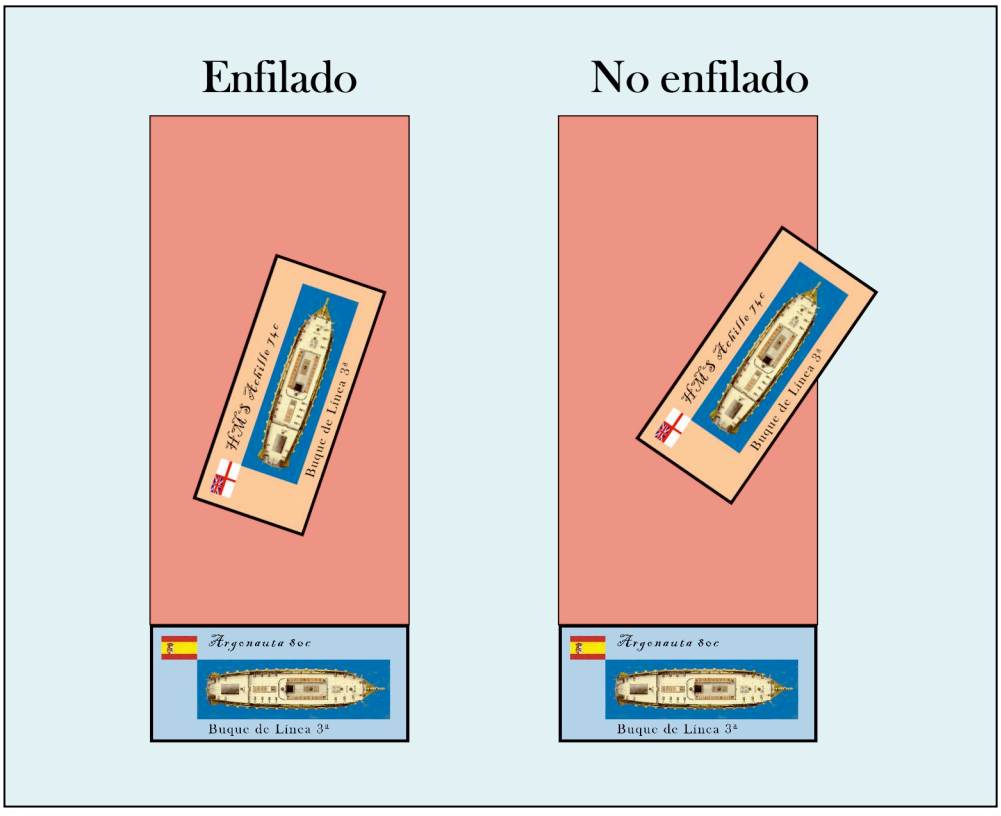
Si cualquier parte de la ficha de buque entra dentro del arco de fuego de un buque, este puede ser objetivo de disparo.

Objetivo enfilado: Cuando el arco de fuego incluye la totalidad la ficha del buque objetivo y dicho buque está enseñando la popa al buque objetivo (es decir la popa forma un ángulo menor de 90º con la batería del buque que dispara), se considera que a éste lo tiene enfilado. El efecto del disparo es demoledor, ya que las balas entran de popa a proa realizando un verdadero destrozo en el interior del buque. Sólo se consideran objetivos enfilados aquellos que están a distancia corta, y sólo se puede enfilar con las baterías de babor y estribor.

Si cualquier parte del objetivo se ve tapada por un buque amigo,o enemigo no se podrá disparar contra el.

No se puede disparar a los buques que tengan marcadores de abordaje.

Un mismo barco puede disparar a diferentes objetivos, cada buque puede disparar una vez por turno su banda de babor, estribor, proa y popa.



Disparo de reacción

Cuando se dispara a un barco, el buque objetivo puede devolver el disparo inmediatamente después de recibirlo, siempre que todavía no se haya activado y este dentro de su arco de fuego. En este caso sólo puede disparar al barco que le ha disparado. Cuando el buque que ha realizado el disparo de reacción se active, no podrá disparar con la batería que haya disparado en reacción. Se coloca un marcador de batería disparada.

Disparo doble

Cuando los navíos entraban en acción a muy corta distancia, solía hacer su primer tiro con doble carga de munición, el efecto era demoledor, pero ralentizaba mucho el disparo. Para recrear esta situación, cuando un buque dispara a otro a corta distancia, puede disparar sus batería de babor o estribor, contra casco o tripulación, sumando a los valores artilleros resultado de:

2 dados de 6, si el buque es de 1ª,2ª o 3ª categoría.
1 dado de 8, si el buque es de 4ª o 5ª categoría.

Si se utiliza esa opción, en la activación siguiente la batería disparada no puede disparar., se le coloca un marcador de disparo doble. Cuando se dispara en reacción, no se puede hacer disparo doble.

Procedimiento de disparo

El disparo se realiza siempre una vez el buque ha movido.

Siempre que se quiera disparar a un buque, se debe comunicar al jugador contrario y designar a que buque pretendemos disparar, se permiten hacer mediciones, pero siempre una vez el barco ya ha movido.

Un buque sólo puede disparar cada banda una vez por turno, la primera banda que se dispara, se beneficia de un tiro más limpio (sin humo), por ello, las siguientes bandas tienen una penalización a la puntería cuando disparan.

El disparo sincronizado de baterías de cañones, en los buques de la época, era harto complicado, imaginaros disparar unas pesadas piezas de artillería sobre una plataforma que se mueve arriba y abajo, y a izquierda y derecha, contra un objetivo que hace los mismos movimientos, y todo ello apuntando desde una pequeña abertura en el casco..... difícil ¿no?. Algunas veces (más de las que debían), la andanada impactaba directamente con el mar. Para reflejar todo ello, el procedimiento de disparo se divide en dos fases

1º Fase Apuntar

Cada buque tiene su propio dado de disparo (los dados pueden ser D6/D8/D10/D12) que va desde un D6 para los buques con artilleros no muy mañosos, a un D12 para tripulaciones muy entrenadas.

Una vez decidido con que banda y valor artillero se quiere disparar, y escogido el objetivo, calculada la visibilidad del mismo y la zona a la que se dispara (casco, arboladura o tripulación), se tira un dado de disparo, se le suman los factores de puntería y se compara con la tabla de puntería, si el resultado es igual o mayor al que nos da la tabla de puntería el disparo ha impactado, de lo contrario las balas se han ido al fondo del mar:

TABLA DE PUNTERÍA

	Disparo contra Casco	*Disparo contra Arboladura*	*Disparo contra Tripulación*
Rango Largo:	*7 ó más*	*6 ó más*	
Rango Medio:	*6 ó más*	*5 ó más*	
Rango Corto:	*3 ó mas*	*4 ó más*	*3 ó mas*

FACTORES DE PUNTERÍA

Objetivo enfilado	*+2*
Buque que dispara en flota	*+2*
Buque objetivo aproado, facheando, a la deriva, anclado o inmóvil	*+1*
Tiempo fuerte	*-1*
Tiempo duro	*-2*
Tormenta	*-3*
*Buque que dispara a toda vela**	*-2*
*Buque que dispara con velas de crucero**	*-1*
Buque que dispara con velas de tormenta	*+1*
Buque que dispara con velas arriadas	*+2*
Tripulación élite	*+2*
Tripulación veterana	*+1*
Si se dispara a la arboladura:	
Objetivo a toda vela	*+2*
Objetivo con velas de crucero	*+1*
Segunda vez que dispara en el turno	*-1*
Tercera vez que dispara en el turno	*-2*
Cuarta vez que dispara en el turno	*-3*

** No se aplica en el disparo con cañones proeles*



2º Fase de Daños

Si hemos conseguido impactar, debemos tirar un dado de daños, en este caso, cuanto mayor es el dado de daños, menor es el impacto sobre el buque, ya que en esta fase, se tiene en cuenta la calidad de las piezas artilleras de cada uno de los buques.

Se tira un dado de daños, y se le suman o resta los factores de daño que sean aplicables
Si el resultado es negativo, se tiene como si hubiese sido un 0.

El resultado se resta al valor de artillería que se dispara (casco, arboladura, tripulación) y este resultado final es el número de puntos de daño que hemos infringido al buque contrario.

FACTORES DE DAÑO

Buque objetivo enfilado	*-5*
Buque objetivo con las velas facheadas, aproado, anclado o a la deriva	*-2*
Disparando con cañones popeles o proeles	*-5*
Disparo a largo	*+2*
Disparo a media	*+1*

Reducción de eficacia de los buques:

Con cada daño que sufre el barco toda la estructura del buque incluyendo la tripulación, se va resintiendo. En el Registro de buque, en los valores de casco arboladura y tripulación, se ofrecen tres cifras para cada uno de ellos, el primero es el valor inicial, el segundo es el valor a partir del cual pasa a reducido, y el tercero es el valor a partir del cual pasa a precario.

Para entender el sistema de imputación de daños de CMG, es importante explicar los efectos reales de los impactos de los cañones en los buques.

Las balas que se disparaban contra el casco y estructuras del buque, eran balas macizas de hierro, que causaban literalmente agujeros al casco y estructuras, con la pretensión de causar vías de agua, desmontar toda la artillería elementos defensivos y herir o matar a los tripulantes, con la lluvia de astillas de madera. Aunque un buque estuviese sumamente agujereado, la propia resistencia del mismo, hacía que tardase bastante en hundirse. Lo que solía pasar, es que el casco quedaba como un pecio a flote, con todos los cañones desmontados o destrozados y con muñones en vez de palos, y si el buque estaba muy dañado, tras horas de lucha con las vías de agua se hundía, pero muchas veces podían ser remolcados o recuperados tras la batalla. Los buques, sólo estallaban por los aires, si un mal fuego o un incendio, hacía estallar la Santabarbara (almacén de pólvora), o un incendio lo consumía totalmente.



Casco y tripulación con daños, pecio a flote:

Si el casco o la tripulación de un buque pasan a reducido, los valores artilleros también pasan a reducidos, estos son los que figuran en la tabla artillera de cada registro de buque en color rojo.

Si el casco o la tripulación de un buque pasan a precario, los valores artilleros del buque además de pasar a reducidos, sólo se pueden disparar a rango corto.

Si el valor de casco pasa a 0 el buque se convierte en un pecio a flote, queda a la deriva, y sin posibilidad de combatir, pero puede ser capturado, remolcado o hundido por un buque que lo ha capturado o por otro buque amigo, para evitar que sea capturado. Se le pone un indicador de pecio a flote. Un pecio a flote en tormenta o tiempo duro se hunde automáticamente. Si se dispara a un pecio a flote, cualquier daño producido contra el casco, hunde el buque.

Cualquier buque incendiado que su valor de casco o arboladura pasa a 0, se hunde.

Si el valor de tripulación pasa a 0 a causa del fuego artillero, el buque se considera como si arriase los colores (ver la siguiente regla) y a la deriva (ver reglas de buque a la deriva).

Arriar los colores

Era costumbre de la época, arriar los colores (rendir el buque) cuando el buque ya no podía defenderse, para evitar que éste se hundiese con la consiguiente pérdida de vidas. Para simular esta circunstancia cuando, en un buque, su tripulación o casco pasa a precario, además de tirar para daños críticos, debe ver si arría la bandera, es decir, si se ha rendido, para ello hay que mirar la tabla de rendición,

Dependiendo del tipo de tripulación del buque, éste aguantará hasta el final, o bien arriará sus colores. Se debe tirar un dado de combate, sumando +1 al dado por cada buque amigo a menos de 10cm. y restando -1 por cada buque contrario a menos de 20 cm.. Si el resultado es alguno de los establecidos en la tabla, el buque arría sus colores.

TABLA DE RENDICIÓN

Elite	1/2/3
Veteranos	1/2/3/4
Entrenados	1/2/3/4/5
Novatos	1/2/3/4/5/6

Cuando un buque ha arriado sus colores, se considera pecio a flote y rendido, y sólo se puede remolcar o hundir, si lo remolca un buque contrario se considera capturado, si lo remolca un buque amigo, ya no se considera como rendido o arriados los colores.

Arboladura dañada

Si el valor de arboladura está reducido:
Sólo se podrán llevar velas de combate

Si el valor de arboladura está en precario:
Sólo se podrán llevar velas de tormenta

Valor de daños de arboladura igual a 0 - Buque a la deriva

Si un buque ve reducido su valor de daños de arboladura a 0, el buque queda a la deriva y se mueve según el viento y las corrientes, sin control. El buque se debe seguir activando, cuando se activa, debe moverse en línea recta, y con la popa en la misma dirección del viento, la mitad del movimiento de velas de tormenta, para las condiciones metereológicas existentes. En este movimiento puede colisionar con otros buques.

Disparando con tiempo Duro o Tormenta

Cuando se dispara con tiempo duro, se deben utilizar los valores reducidos de artillería, si la artillería está reducida, no se puede disparar.

Si se dispara con tormenta, además de disparar con los valores reducidos, no se puede disparar a distancia larga. Si el buque no tiene valores artilleros a distancia larga, sólo puede disparar a distancia corta.

Daños críticos:

Cuando por efectos del disparo contra el casco o tripulación, un buque pasa a reducido o precario, en el mismo momento, se debe tirar un D8 y mirar la tabla de daños críticos, si pasa a precario, se tira un D10 y se mira la misma tabla.

Cuando se sufre un daño crítico, si el buque todavía no ha sido activado, pierde su activación de ese turno, es decir al momento se mueve el mínimo de la combinación de velas que lleva y con el viento que hay, en línea recta, sin que pueda colisionar en ese movimiento.

Los efectos de los daños críticos se aplican al momento.

Tabla de Daños Críticos

10: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 15 cm. de el sufren automáticamente un D10 de daño en el casco, un D6 en la arboladura y un D6 en la tripulación.

9: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 10 cm. de el sufren automáticamente un D6 de daño en la arboladura

8: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 de daño en el casco, un D6 en la arboladura.

7: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 en la arboladura

6: Timón destruido, el buque pasa a arboladura reducida. Si ya la tiene reducida pasa a precario, y si está a precario, pasa a la deriva.

5: Tripulación reducida, a partir de este momento se considera que la tripulación está reducida, si está reducida pasa a precario, y si está a precario, arría los colores.

4: Incendio menor, no causa daños pero el buque está incendiado.

3/2/1 Sin efecto.

Incendios

Un buque incendiado, sufre un D6 de daño a la arboladura cada turno que esté incendiado, y un D6 al casco cada dos turnos. Para apagar un fuego, el buque debe tener la tripulación sin reducir, y poner el buque durante un turno contra viento (aproado), debiendo permanecer en esa situación durante una activación completa.

Si un buque aborda, colisiona o está abordado a un buque que se incendia, tiene muchas posibilidades de que el incendio se propague, para ello una vez entran en contacto, se tira un D6 y al resultado se le suma +1 por cada turno completo que el buque incendiado lleva en esa situación, si el resultado es mayor de 3, el buque que ha entrado en contacto, también se considera que se ha incendiado.

Aparejos de fortuna:

Si un buque queda a la deriva por perder toda su arboladura, y su tripulación y casco no están a precario, puede intentar aparejar alguna vela para intentar gobernar el buque. Si el buque está una activación a la deriva, sin que sea disparado o dispare, o se le aborde, al turno siguiente cuenta como si su aparejo estuviese en precario. Si vuelve a recibir impactos en la arboladura, no podrá volver a montar un aparejo de fortuna.

VI Abordajes y Combates

Muchos de los combates navales de la época no se limitaban tan sólo a meros duelos artilleros entre los navíos, si no que la intención última era abordar a los buques enemigos, rendirlos mediante el combate cuerpo a cuerpo de las tripulaciones y si se podía, capturar el barco, o bien hundirlo.

El abordaje se produce cuando cualquier buque, durante su turno de activación, entra en contacto con un buque enemigo con intención de abordarlo. Para ello, antes de empezar la activación, el jugador debe comunicar a qué barco se pretende abordar. Si no se hace así, y durante la activación se entra en contacto con un buque enemigo, se considera que no ha habido abordaje, sino que se ha producido una colisión.



Colisión

Cuando dos buques acaban su turno en contacto, se trata de una colisión, el buque con el que se ha chocado, si no se había activado, pierde su activación. Se calculan los daños de colisión y justo después se separa el buque que ha colisionado 5cm. del buque con el que ha colisionado.

Daños de colisión

Cuando dos buques colisionan se debe evaluar si se han producido daños, para ello cada buque debe comparar en la tabla de colisión, con el buque que ha impactado, o que le ha impactado, la tabla nos dice con que resultado de una tirada de un D6 mas el modificador sumado, según las velas que lleva cada buque, el buque resulta dañado. (p.e. 5+, significa con un resultado de 5 o mas)

	Impacta contra		
	1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	5+	6+	7+
3ª/4ª	4+	5+	6+
5ª	3+	4+	5+

Velas	Suma al Dado
Toda Vela	+2
Crucero	+1
Combate	0
Tormenta	-1
Arriadas / Deriva	-2

Si uno de los buques ha resultado dañado, se mira en las tablas de daños por colisión en el casco y en la arboladura. Los daños se reflejan con el resultado de la tirada de dado o dados que se dan en la tabla.

	Impacta contra		
	1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	D10	D8	D6
3ª/4ª	D12	D10	D6
5ª	2D10	2D8	2D6

Daños al casco

	Impacta contra		
	1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	D6	-	-
3ª/4ª	D8	D6	-
5ª	D10	D8	D6

Daños a la arboladura

Abordaje:

El buque activo, **se coloca en contacto, o a menos de 5cm.** del buque objetivo se inicia el abordaje, éste se divide en dos fases o impulsos, en el primero se calcula si los tripulantes del buque que aborda, consiguen abordar el buque enemigo, y en el siguiente se combate en la cubierta del buque abordado, o del que abordaba, dependiendo del resultado del primer impulso.

Impulso de abordaje:

1º El buque que aborda dispara (calcular sólo daños, se impacta directamente) su valor artillero de tripulación contra el buque abordado sumando o restando los factores de abordaje, y se aplican los daños

2º El buque abordado dispara (calcular sólo daños, se impacta directamente) su valor artillero de tripulación contra el buque que le aborda sumando o restando los factores de abordaje, y se aplican los daños.

3º Una vez aplicados los daños de los dos disparos, se restan los valores de tripulación restantes, del buque que aborda y del abordado, el resultado nos dará la diferencia de valores de tripulación, que salvo que esta sea 0, para uno de los buques será positiva y para el otro negativa.

4º Cada buque tira un dado de combate y mira en la columna de diferencia de tripulantes de la tabla de combate, el resultado obtenido. Si el resultado es positivo, son tripulantes que se restan al enemigo, y si es negativo, se restan al propio buque.

	Diferencia de tripulantes								
Dado	12/11/10	9/8/7	6/5/4	3/2/1	0/-1/-2	-3/-4/-5	-6/-7/-8	-9/-10/-11	-12/-13/-14
1	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
2	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
3	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
4	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
5	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
6	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
7	8	7	6	5	4	3	2	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	11	10	9	8	7	6	5	4	3
11	12	11	10	9	8	7	6	5	4
12	13	12	11	10	9	8	7	6	5

TABLA DE COMBATE

5º Se comparan los resultados obtenidos, las bajas del buque que aborda en positivo, y las del buque abordado en negativo.

Si el resultado es positivo, el buque ha sido abordado, ambos buques pierden su activación, y en el siguiente turno deberán jugar el impulso de combate. Si el resultado es negativo, el buque abordado, ha rechazado al buque que abordaba, se separa el buque que abordaba 5cm. del buque abordado, si el buque que ha sido abordado, no se había activado, se puede activar (no podrá disparar con sus valores de tripulación, aunque vuelva a ser abordado ese turno).

Si el resultado es positivo o 0, el buque es abordado y al final de turno se deberá jugar un impulso de combate.



Si por efecto del impulso de abordaje, la tripulación del buque que a perdido el abordaje pasa a precario debe tirar para ver si arría los colores.

P.E.: El Montañés, con Valor artillero de tripulación de 11 y daños de tripulación 30, aborda al HMS Defiance, con Valor artillero de 10 y daños de tripulación 23 (ambos no tienen ningún daño)

Fase1: el Montañes tira su dado de daño (D8) obtiene un 8 y resta -4 al ser su tripulación Elite, resultado 4, con lo que restará 4 a su valor artillero, es decir causa 7 bajas al Defiance.

Fase 2: El Defiance tira su dado de daño (D8) y obtiene un 4 y resta - 2 al ser la tripulación entrenada, con lo que restará 2 a su valor artillero, es decir causa 8 bajas al Montañés.

Fase 3: El Montañes tiene 30 de daños a la tripulación, se le restan 8 y le quedan 22, el Defiance tiene 23 de daños a la tripulación, se le restan 7, le quedan 15. La diferencia del combate para el Montañés es de 7 (22-15) y la del Defiance es de -7.

Fase 4: El Montañés lanza un dado de combate (D12), obtiene un 10 se mira en la tabla de combate, en la columna de 9/8/7 y se cruza con la fila de 10, con lo que causa al Defiance 10 bajas. El Defiance lanza su dado de combate (D8) y obtiene un 8, mira la tabla de combate en la columna de -9/-10/-11 y la fila del 8, el resultado 2 con lo que causa 3 bajas al Montañes.

Fase 5: El resultado es de 8 + 10 = 18 bajas al Defiance y 8 + 2 = 10 bajas, diferencia a favor del Montañés de 8 bajas, el Defiance, es abordado, y debe tirar para ver si arría sus colores, ya que su tripulación ha pasado a precario.

Impulso de combate:

El impulso de combate se realiza siempre al final de cada turno. Con el impulso de combate los buques implicados pierden la activación siguiente.

Se siguen los puntos 4º (se suma al resultado del dado los factores de combate que le sean aplicables) y 5º del impulso de abordaje.

Siempre que el resultado del combate sea positivo, el buque podrá seguir abordando, si el resultado es negativo, el buque abordado, podrá escoger entre separase del buque que lo abordaba 5cm., o bien, continuar el combate al turno siguiente, pero en este caso pasa a buque que aborda, se deben cambiar los marcadores.

Un buque que ha ganando el impulso de abordaje, aunque su tripulación pase a precario, no debe tirar para arriar los colores, si lo debe hacer el que perdió el combate y ha pasado a precario.



FACTORES DE ABORDAJE	
Buque de 1ª o 2ª clase	*-4*
Buque de 3ª o 4ª clase	*-3*
Buque de 5ª clase	*-2*
Buque con arboladura a precario	*+1*
Buque con casco reducido	*+1*
Buque con casco a precario	*+4*
Buque objetivo incendiado	*+5*
Tripulación Elite	*-4*
Tripulación Veterana	*-3*
Tripulación Entrenada	*-2*
Tripulación Novata	*+1*

FACTORES DE COMBATE	
Buque reducido	*-2*
Buque a precario	*-3*
Tripulación reducida	*-2*
Tripulación a precario	*-3*
2º Impulso de combate ganado	*+2*
Buque abordado por dos barcos	*+3*
Buque abordado por tres o más barcos	*+4*
Por cada 3 tripulantes que superen los 14 en contra	*-4*
Por cada 3 tripulantes que superen Los 12 a favor	*+3*
Tripulación Elite	*+4*
Tripulación Veterana	*+3*
Tripulación Entrenada	*+2*
Tripulación Novata	*-1*

Buque abordado por más de uno en combate

Si un buque abordado es abordado por otro buque, no se realiza impulso de abordaje, y en el impulso de combate, se deberá sumar al calculo del combate, la mitad (redondeo hacia arriba) de la tripulación del buque que se une al abordaje. Si los tipos de tripulación son diferentes, para saber que tipo de tripulación pasan a ser, se deberá tener en cuenta el tipo de tripulación más numeroso, y si son iguales, el de más valor.

Si a un buque que está abordando le aborda otro buque, se deberá realizar un impulso de abordaje:

- si el buque que estaba abordando lo gana, el buque que intentaba el abordaje es rechazado, se separa 5cm.
- si el buque que estaba abordando lo pierde, pasa a ser buque abordado por más de uno en combate.

Las bajas del combate en los buques que abordan, se distribuyen a voluntad del jugador en cualquiera de los buques que abordan.

Marcadores de abordaje

Es importante que se señale claramente qué buques se encuentran abordados y qué buque están abordando a otro, por ello a cada buque abordado se le coloca un marcador de abordado, y a cada buque que aborda, se le coloca un marcador de abordaje.. Estos marcadores pueden cambiar en el curso del combate, según la evolución del mismo.



Destrabarse de un abordaje:

Tras un impulso de combate ganado, el buque que aborda, podrá destrabarse de un abordaje, para ello simplemente separará su buque 5cm. del buque al que abordaba, y al turno siguiente ya se podrá activar.

Capturar un buque

La mayoría de jugadores intentan que sus buques resistan siempre hasta el final y hasta el último hombre, en las batallas reales, los comandantes dependiendo de su fortaleza moral, si veían que su tripulación estaba sufriendo una carnicería, mayor o menor, siempre dependiendo del valor y ansias de combate de la misma, solían arriar sus colores y entregar el buque, hay están las cifras de buques capturados en las batallas de la época, por ejemplo en la famosa batalla de trafalgar, de 33 buques de la flota hispano-francesa, 21 fueron capturados.

En los resultados de los impulsos de combate, la regla de arriar los colores, sólo se aplica al barco que ha perdido el impulso de combate. Dicha regla, se debe aplicar :

- cuando la tripulación pasa a reducido, con un +2 al dado de combate,
- cuando la tripulación pasa a precario, sin ningún modificador.

Si como resultado de un impulso de combate, un barco arría sus colores, se considera automáticamente capturado.

Si al final de un impulso de combate o abordaje ganado, la diferencia de tripulación total del buque que aborda con respecto al abordado es de el doble o más a favor del buque que aborda, el buque abordado es capturado.

Si la tripulación de un buque es aniquilada en combate, éste se considera capturado.

Puede ocurrir que el buque que aborda, se quede sin tripulantes por culpa de un mal combate, en ese caso el buque que abordaba, es capturado por el buque abordado, salvo que estuviese abordado por más de un buque.



Buques capturados

Cuando se captura un buque, si el buque que lo ha capturado, está toda una activación a 3cm. de el sin hacer nada, el próximo turno lo puede tripular. Si el buque estaba entero, se utilizará como si estuviese reducido, y si estuviese reducido, como si estuviese en precario. Si el buque esta en precario, no se puede tripular, sólo remolcar.

Un buque capturado y a remolque, si es abordado debe luchar con el buque que lo remolca.

Remolcar un buque

Buques que se pueden remolcar:

- Buque capturado a precario
- Buque amigo desarbolado

Para remolcar un buque se debe colocar pegado a su proa a otro buque, ambos se mueven a la velocidad y de la misma forma que el buque que lo remolca.

Mientras se remolca a un buque, sólo se pueden utilizar velas de combate como máximo y con la tabla de navegación del buque de mayor clase, y no se puede disparar.

Destruir un buque capturado

Si las circunstancias lo aconsejan, en algunos casos no queda más remedio que destruir un buque que se ha capturado, para ello, simplemente se debe permanecer una activación entera junto al buque capturado, sin poder realizar ninguna acción, al siguiente turno el buque capturado se da por hundido. Un buque capturado hundido, a efectos de puntos de victoria cuenta como hundido, no como capturado.

VII Navegación costera y baterías costeras

Navegación costera:

En CMG se puede jugar añadiendo a la mesa de juego modelos que representen islas y líneas de costa. En las líneas de costa o islas se pueden definir zonas de navegación peligrosa, bien porque pueden haber bajos, rompientes, arrecifes u otros obstáculos. Cuando se señala una zona de navegación costera peligrosa, se debe tener en cuenta lo siguiente:

-Todo buque que finalice su turno de movimiento dentro de la zona de navegación peligrosa, debe tirar en la tabla de encallar para ver si se ha encallado.

	Condición metereológica					
Clase Buque	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
1ª / 2ª	7 +	6 +	5 +	4 +	3 +	2 +
3ª / 4ª	8 +	7 +	6 +	5 +	4 +	3 +
5ª	9 +	8 +	7 +	6 +	5 +	4 +

Se tira un d10 y si el resultado es igual o mayor al indicado el buque ha encallado

Buque encallado:

Un buque encallado, se considera inmóvil hasta el final de la partida, puede disparar y ser abordado. Automáticamente se considera reducido y si está reducido, en precario. Si está en precario, no podrá disparar.

Baterías costeras:

Muchas posiciones costeras estaban defendidas con baterías costeras compuestas de gruesos cañones, especializadas en el disparo contra buques.

Para utilizar baterías costeras en CMG, primero se deben establecer cuantas baterías y de que calibre, hay en cada posición.

A efectos del juego, las baterías de costa se dividen en tres tipos, pesadas medias y ligeras, cada una de ellas tiene su particular alcance y valor artillero contra casco y arboladura, las baterías de costa no tienen valor contra tripulación.

Las baterías costeras pesadas tienen la misma dimensión que la plantilla de un buque de 1ª o 2ª clase, las medias de un buque de 3ª o 4ª y las de ligeras de uno de 5ª clase.

Tabla de baterías costeras:

En la tabla de baterías costeras se establecen los valores artilleros contra casco y arboladura de cada una de las baterías y la distancia a la que llegan.

	LARGO		MEDIO			CORTO		
Batería	Casco		Casco	Arbol.		Casco	Arbol.	
Pesada	5	*80*	10	6	*55*	15	9	*35*
Media	3	*70*	6	4	*45*	9	6	*30*
Ligera	2	*60*	4	2	*35*	6	4	*20*
		Distancia			*Distancia*			*Distancia*

Dados de disparo y de daño:

Las Baterías de costa tienen siempre un dado de disparo y de daño de 8

Activación de las baterías costeras:

A efectos de activación, cada batería costera se considera como un buque, se activan una vez por turno, sin tirada de iniciativa, al final de cualquier activación de un buque enemigo; para ello se debe anunciar al jugador contrario que se va a activar la batería y contra que buque va a disparar.

Arco de tiro de las baterías costeras:

El arco de tiro de las baterías costeras, es similar al de los buques, salvo que sólo se tiene en cuenta la cara hacia la que los cañones apuntan.

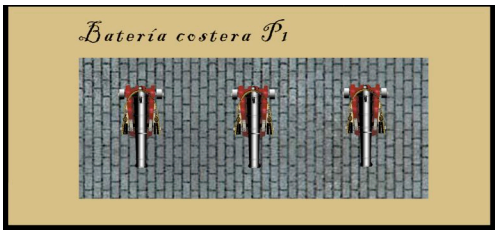
Las baterías pueden disparar a cualquier buque dentro de su arco de fuego, aunque esté detrás de otro buque, siempre que la separación entre ambos sea mayor a 10cm.

Disparo contra baterías costeras:

Cualquier buque puede disparar contra una batería costera, para ello debe hacerlo como si disparase a un buque utilizando sus valores artilleros contra casco. Los daños de las baterías costeras son:

- Pesada: 30
- Media: 20
- Ligera: 10

Cualquier batería que pierda la mitad o mas de sus daños, divide sus valor artillero por dos (redondeo hacia abajo).



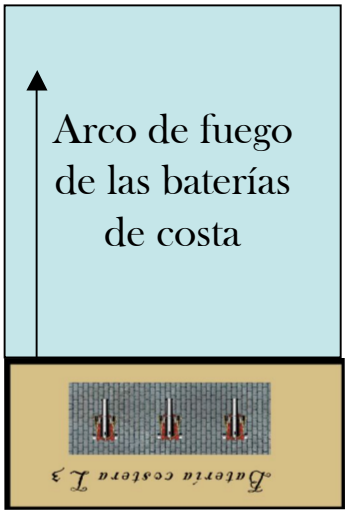




BATERIA DE COSTA PESADA

BATERIA DE COSTA MEDIA

BATERIA DE COSTA LIGERA



Bala Roja

Las baterías costeras pesadas y medianas, pueden disparar balas incendiarias, más conocidas como bala roja, el disparo de bala roja se puede realizar en turnos alternos y siempre a distancia corta, cuando las balas rojas impactan, se debe tirar un D8, un resultado par supone que el buque se incendia.

Partidas de desembarco:

En algunos casos, la lucha en el mar se debía extender a tierra, algunas misiones de la armada era destruir objetivos en tierra, que por su valor o complicación no podían ser destruidos mediante fuego artillero, sino que debían capturarse por partidas de desembarco.

Para simular estas operaciones, se deben seguir las siguientes reglas:

1.- Se debe especificar la fuerza del objetivo en tierra, dicha fuerza siempre se debe dar en nº de tripulación, por ejemplo: un semáforo de señales tiene una tripulación de 5 y sus tropas son entrenadas.

2.- El jugador que manda la partida de desembarco, debe especificar la tripulación del buque que manda a tierra, nunca puede ser más del 50% de la misma.

3.- Para poder desembarcar una partida, se debe acercar el buque por lo menos a 10cm. de la costa y estar una activación sin hacer nada. A la siguiente activación, la tripulación esta en tierra.

4.- La partida de desembarco se activa al mismo tiempo que el buque al que pertenece. Se mueve 20cm. por turno.

5.- Cuando la partida de desembarco se encuentra a menos de 5cm. de su objetivo, se debe iniciar un impulso de abordaje contra la tripulación del objetivo, si son rechazados, pueden seguir intentándolo en subsiguientes activaciones.

6.- Si el impulso de abordaje se ha ganado, se combate como si de un buque se tratase, si la tripulación del buque es rechazada, se puede intentar otro abordaje al objetivo.

7.- Si el objetivo es capturado, se considera que se ha destruido.

8.- Para reembarcar, el buque al que pertenece la tripulación, o cualquier buque de su misma nacionalidad, debe situarse a 10cm. o menos de la costa y justo delante de donde está la partida de abordaje; al turno siguiente, si se pasa la activación inmóvil, la partida ha embarcado.

9.- Las partidas de desembarco, no pueden desembarcar o reembarcar con tiempo duro o tormenta.

10.- Cuando la partida de desembarco, se reembarca en el buque al que pertenecen, se puede volver a contar con ella como tripulación.

11.- Puede que una partida de desembarco haga que temporalmente el buque pase a tripulación reducida o en precario.

12.- Si desembarcan mas de una partida de desembarco, y todas atacan a un solo objetivo, se suman todas considerándose como si fuese una sola partida, los daños que se sufran, se distribuirán entre los buques que han formado las partidas, a voluntad del jugador que las maneja. Si los tipos de tripulación son diferentes, para saber que tipo de tripulación pasan a ser, se deberá tener en cuenta el tipo de tripulación más numeroso, y si son iguales, el de más valor.

Fichas de partida de desembarco y fuerza de objetivo:

Las fichas de partida de desembarco (de fondo azul) y de tropas de tierra (de fondo verde), se utilizan para señalizar la presencia de las mismas en el juego. Cuando se activan, cada una de ellas tiene un número para poder determinar de que buque o de que objetivo es cada una de ellas.





VIII Cañoneras, Brulotes Bombardas, Galeras y Mercantes

Lanchas cañoneras:

Las lanchas cañoneras eran embarcaciones, de unas 50 a 200 toneladas y que se armaban con varios cañones, habitualmente uno a proa y otro a popa, el calibre de dichos cañones solía ser de 24 pulgadas o inferior. Se usaban en grupo, siempre cerca de la costa y sus ataques se realizaba a corta distancia. Solían tener aparejo pero casi siempre se utilizaban a remo.

Unidades de lanchas cañoneras y movimiento:

Las lanchas cañoneras se agrupan en unidades de dos a cuatro lanchas, dichas unidades se representan por una sola ficha o modelo. Las lanchas se mueven como máximo 25cm. por turno, no se tienen en cuanta ninguna de las reglas de navegación a vela, ni virajes, ya que van a remo, con lo que su movimiento es libre. Si colisionan, se hunden sin causar daños al buque con el que colisionan.

Tipos, tripulación, valores artilleros, disparo:

Puede haber tres tipos de lanchas cañoneras, dependiendo del Valor Artillero y tripulación de las mismas:

Pesadas: Valor Artillero 7 /Tripulación 6 /Daño casco 8
Medias: Valor Artillero 5 /Tripulación 4 / Daño casco 6
Ligeras: Valor Artillero 3 /Tripulación 2 / Daño casco 4

Los valores artilleros de las lanchas artilleras, son siempre contra casco o tripulación, la distancia de disparo es siempre corta y como máximo a 20cm. Su arco de fuego es de 360º.

Las lanchas cañoneras no tienen valores artilleros reducidos, ni pasan a precario o reducido, tampoco sufren daños críticos.

Combate:

Una o varias lanchas cañoneras pueden abordar cualquier buque, para ello se debe hacer igual que con cualquier buque, si el abordaje se produce por mas de una lancha, se suman los valores de tripulación y artilleros. Si la lancha o lanchas son rechazadas es decir pierden el impulso de abordaje o alguno de los de combates, se consideran como hundidas.

Dado el bajo bordo de las lanchas (baja altura), en el impulso de abordaje, restan -1 al dado de combate

Las lanchas cañoneras no se pueden capturar.

Dados de disparo, daños y combate:

Las lanchas cañoneras, siempre tienen un D8 de disparo, un D6 de daño y un D10 de combate.

Activación:

Las lanchas cañoneras se activan siempre por grupos de 3 unidades como máximo, para su activación siempre se debe sumar un +4 a la tirada de iniciativa.

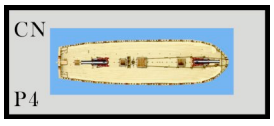
Tipos de lanchas y valor en puntos:

Dependiendo del tipo de tripulación de las lanchas , cada unidad cuesta unos determinados puntos:

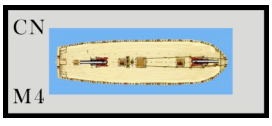
	Tripulación		
	Elite	Veteranos	Entrenados
Pesada	80	70	60
Media	60	50	50
Ligera	40	30	20

Puntos de victoria:

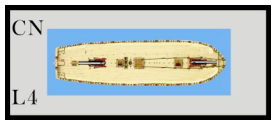
Cuando se hunde una lancha cañonera, su valor en puntos de victoria es igual a su valor en puntos.



Cañonera pesada



Cañonera Media



Cañonera Ligera

Brulotes:

Los brulotes son buques especialmente preparados, llenos de material inflamable y granadas, que se lanzaban contra la flota enemiga, con la intención de sembrar el pánico en la flota contraria e incendiarlos buques.

Los brulotes, se incluyen en el juego como buques de 5ª clase, sólo tienen valores artilleros contra casco.

Lanzar un brulote:

Los brulotes, se mueven y combaten de forma normal, cuando se quieren lanzar contra la flota enemiga, se debe comunicar al inicio de la activación que se van a lanzar, y como máximo, la duración de la navegación, deberá ser de dos movimientos en línea recta a la velocidad máxima de la tabla de navegación para la combinación de velas que llevaba al inicio de la activación que se lanza.

Al final de la activación escogida, la primera o segunda, si el brulote es explosivo, el brulote se hace explotar, si es incendiario se incendiará.

Pasadas las dos activaciones, los brulotes son eliminados del juego

Un brulote no se puede lanzar si previamente a pasado a precario o reducido.

Daños a un brulote lanzado:

Cualquier brulote que esté lanzado y por los efectos de la artillería sea reducido, explotará al momento.

Daños causados por los brulotes:

Brulote incendiario:

Cualquier buque a 5cm. O en contacto con el brulote, se incendia y además de los daños del incendio, debe tirar un D12 y el resultado son daños de casco y un D8 que son daños a la arboladura

Brulote explosivo:

Cualquier buque en contacto con el brulote, explota (ver daños por explosión con un resultado de 10 en la tabla de daños críticos).

Cualquier buque a 15cm. del brulote tira un D8, si el resultado es par el buque se incendia, y además de los daños del incendio se tira un D12 y el resultado son daños de casco y un D8 y el resultado son daños de arboladura.

Bombardas:

Las bombardas son buques especialmente preparados operar uno o dos morteros pesados, desde el centro del buque, para atacar objetivos pesados en tierra.

Disparo de los morteros:

Una bombarda, se comporta como cualquier buque del juego, para disparar sus morteros, deben estar anclado. Los morteros tienen dos arcos de fuego, babor y estribor.

Tipos de bombarda según sus morteros:

Existen dos tipos de bombardas según los morteros que lleva instalados:

Bombarda Pesada: Lleva dos morteros pesados, el valor artillero de los mismos es de 20. (Valor contra casco)

Bombarda Ligera: Lleva un solo mortero pesado, el valor artillero del mismos es de 12. (Valor contra casco)

Una bombarda que está reducida no puede disparar sus morteros.

Galeras:

A finales del siglo XVIII, sólo algunos países utilizaban galeras, España contaba con algunas, pero sobre todo los países del Báltico (Suecia y Dinamarca), Adriático, y sobre todo los berberiscos y turcos.

Las galeras tenían poco poder artillero, pero solían ir atestadas de tripulantes para el abordaje.

Las galeras se pueden mover a vela o remo, si se mueven a remo dependiendo del tipo de tripulación tienen un tope máximo de movimientos a remo antes de que deban estar una activación paradas descansando.

Elite: 5 turnos / Veteranos: 4 turnos / Entrenadas: 3 turnos / Novatos: 2 turnos

Mientras navegan a remo, utilizan la velocidad de la tabla de navegación con viento fresco y velas de crucero y no se aplican las reglas de movimiento mínimo, buque aproado y no consume movimiento el pasar la proa por el viento.

Buques Mercantes

Muchas de las misiones de las armadas eran escoltar convoyes de buques mercantes, imprescindibles para mantener la hegemonía de las relaciones comerciales.

Para representar los buques mercantes en CMG, a cada mercante o grupo de mercantes, se le debe asignar un buque de escolta.

Buque de escolta:
Todo buque o flota mercante, tiene un buque de guerra que se designa al inicio de la partida como buque de escolta. El buque escolta no puede formar parte de una flota.

Activación y movimiento de los mercantes:

-Siempre se activan cuando se activa el buque que lo escolta.
-Se mueven y giran siempre teniendo en cuenta la tabla de navegación:
-B Los de Gran Tonelaje, con 2 giros B2
-C los Oceánicos, con 2 giros C2
-E los de Cabotaje, con dos giros D2

Todos restan 5cm. al movimiento establecido en las tablas de navegación, y sin posibilidad de ir a toda vela.
No sufren daños por navegación.
-Los buques mercantes, deben mantener una distancia de cohesión entre ellos y su buque escolta de al menos 15cm.
- Cualquier buque mercante que pierde la cohesión o la escolta, se debe mover al final del turno, justo antes de los impulsos de combate, y sólo puede mover alejándose de cualquier buque enemigo.

Nueva escolta:
Un buque escolta se puede reemplazar, para ello en la activación del buque que quiera pasar a ser escolta debe acabar su activación a menos de 15cm. del buque mercante, o guardar cohesión de 15cm. con el grupo de buques mercantes.

Tipos de Buques mercantes:

Gran Tonelaje: Mercante de gran tonelaje y capacidad
Oceánico: Mercante preparado para hacer travesías trasatlánticas
Cabotaje: Mercante utilizado para llevar mercancías entre distancias cortas, o costeando el litoral.



Daños de los buques mercantes:
Cada buque mercante tiene un valor de daño entero, y en precario, los daños no se diferencian entre arboladura, casco o tripulación. Para disparar contra un buque mercante, siempre se deben utilizar los valores y la dificultad de disparo contra casco.

DAÑOS

	entero	precario
Gran Tonelaje	30	20
Oceánico	20	12
De cabotaje	10	6

Buques mercantes en precario:
Cualquier buque mercante en precario, a la hora de calcular su movimiento, se debe mirar en la tabla de navegación una columna más a la izquierda de la que le corresponde por el viento que hay (es decir, si hay viento fresco, se considera como si fuese ventolina).

Captura de un mercante:
Para capturar un buque mercante, no es necesario abordarlo,simplemente se deben tener en cuanta las siguientes reglas:

-Cualquier buque mercante que no tenga escolta, se puede capturar situándose al final de la activación del buque que quiere capturarlo a 5cm. Del buque mercante a capturar.

-Un buque con escolta, para poder ser capturado, debe estar a precario, y el buque que pretende capturarlo, debe situarse al final de su activación, a menos de 5cm. de el y no debe haber ningún buque de guerra enemigo en 20cm.

El mercante capturado, pasa a ser escoltado por el buque de guerra que lo ha capturado.

Puntos de victoria de los buques mercantes:

	CAPTURADO		
	entero	precario	HUNDIDO
Gran Tonelaje	300	200	100
Oceánico	200	100	50
De cabotaje	100	50	25

Hundir un mercante capturado:
Un mercante capturado se puede hundir, permaneciendo una activación inmóvil y sin disparar a 5cm. del mercante.

VIII Como Jugar a CMG

CMG está ambientado en los los años de 1792 a 1815, en estos 13 intensos años se centraron la mayor parte de los conflictos navales que se venían arrastrando desde todo el siglo XVIII. Este periodo se inicia con la revolución francesa, y finaliza con la rendición de Napoleón.

En CMG cada uno de los buques es diferente a los demás, no existen dos buques iguales, siempre cambia algún parámetro. Estas reglas se pueden utilizar para recrear cualquiera de las batallas de la época, para ello, basta consultar los libros de historia y ver que buques participaron en ellas, y encontrar los correspondientes entre los registros de buque del juego.

Se incluyen escenarios para jugar, todos ellos inspirados en hechos reales de la época, en cada escenario, además de los buques incluidos y situación de los mismos, se pueden dar reglas especiales sólo aplicables a esos escenarios.



Sistema de Carrera de oficial naval

Además de las posibles recreaciones históricas, donde se pude sacar el máximo de jugo al juego, es jugando con el "Sistema de Carrera de oficial naval". Cada uno de los buques, tiene un valor en puntos, los jugadores deciden que tipo de batalla naval o escenario quieren jugar, dependiendo del número máximo de puntos cada jugador puede escoger sus barcos.

Cuando un jugador pierde su buque en una partida, en la partida siguiente, no puede utilizar el buque que ha perdido.

Una batalla se acaba, cuando:

1.- Todos los barcos de un jugador abandonan la superficie de juego
2.- Uno de los jugadores rinde todos sus barcos
3.- Uno de los jugadores destruye todos los buques del contrario
4.- Se cumplen las condiciones de victoria que se describen en los escenarios



Como desarrollar una carrera de oficial naval

Cada uno de los jugadores escoge la nación para la que quiere luchar, España, Inglaterra , Francia o Estados Unidos

La carrera naval se va desarrollando mediante la obtención de puntos de victoria para poder ascender de rango, cada rango permite jugar un determinado tipo de batallas o mandar un determinado tipo de buques. seguidamente se detallan los puntos necesarios para ascender de rango, y los tipos de batallas que se pueden luchar y de buque que se puede mandar. Junto a ellos se incluyen los galones que portaban los oficiales de la armada española en la bocamanga de la casaca.



0 Puntos: Teniente de Fragata / Lieutenant / Ensigne de vaisseau / Lieutenant

Sólo puede estar al mando de un solo buque de 5ª, dicho buque no puede superar los 160 puntos.



300: Puntos Teniente de Navío / Lieutenant Commander / Lieutenant de vaisseau / Lieutenant Commander

Sólo puede estar al mando de un buque de 5º clase, dicho buque no puede superar los 220 puntos.



600: Puntos Capitán de Fragata / Commander / Capitaine de frégate / Master Commandant

Sólo puede mandar un buque 3º clase o menor, dicho buque no puede superar los 280 puntos. Se puede estar al mando de un escuadrón.



800 Puntos: Capitán de Navío / Captain / Capitaine de vaisseau / Commander

Sólo se puede estar al mando de un buque de 2º clase o menor, dicho buque no puede superar los 320 puntos. Se puede estar al mando de un escuadrón.



1200 Puntos: Brigadier / Commodore / Chef d'Escadre / Captain

Se puede estar al mando cualquier buque. Se puede estar al mando de un escuadrón.



1600 Puntos: Jefe de Escuadra / Rear-Admiral / Contre-Amiral / Commodore

Se puede mandar cualquier buque. Se puede estar al mando de un escuadrón o de una escuadra

Puntos de victoria

Al finalizar la batalla, se deben sumar los puntos de victoria que cada uno de los jugadores ha obtenido, para computar los puntos de victoria se debe tener en cuenta:

- Por cada buque enemigo reducido: se computa el 25% del valor en puntos

- Por cada buque enemigo en precario o a la deriva: se computa el 50% del valor en puntos.

- Por cada buque enemigo que ha arriado sus colores: se computa el 100% del valor en puntos.

- Por cada pecio a flote : se computa el 80% del valor en puntos.

- Por cada buque hundido: se computa el 100% del valor en puntos.

- Por cada buque capturado y volado: se computa el 125% del valor en puntos

- Por cada buque capturado: se computa 150% del valor del buque en punto

- Por cada buque capturado y tripulado por el jugador: se computa el doble del valor en puntos.

- Mas los puntos de victoria específicos de cada escenario si se juega un escenario.



Si en un bando hay más de dos jugadores:

1.- los puntos por los buques que han abandonado la superficie de juego, se computan a partes iguales por cada jugador.

2.- Los puntos por buques hundidos, se suma, el 60% (redondeo hacia arriba) para el jugador que ha hecho los disparos que lo han hundido, y el resto a partes iguales entre los demás jugadores.

3.- Los puntos por los buques capturados, se suma el 75% para el jugador que lo ha capturado (aunque haya sido abordado por varios barcos), y el resto a partes iguales entre los demás jugadores.

Cada jugador suma sus puntos de victoria y el que ha obtenido el resultado más alto es el ganador. Dichos puntos se van acumulando cada partida que se juega, así se pueden jugar campañas de la duración que se desee, como si de una carrera de oficial naval se tratase.

Disposición inicial de los buques para jugar una partida.

Al inicio de cada partida, salvo que se juegue un escenario específico, cada uno de los jugadores coloca sus buques de forma que estén en lados opuestos de la superficie de juego. Siguiendo el siguiente orden:

1º Cada jugador escoge un lado de la superficie de juego, desde el que va a iniciar la partida, (ver la distribución de la superficie de juego en el capítulo siguiente).

2º Se coloca el indicador general de viento y se tiran los dados para saber que condiciones metereológicas hay.

3ª Cada jugador tira un D8, el resultado nos da la orientación en que cada jugador debe colocar todos sus buques, siguiendo los cuadrantes según el sentido de las agujas del reloj en el indicador general de viento.

4ª Seguidamente, y utilizando el factor de iniciativa más alto de todos los buques de cada jugador, se hace una tirada de iniciativa, y el jugador que la gana coloca sus buques en último lugar. Los buques se pueden colocar como máximo a 20 cm. del borde de la mesa desde el que van a iniciar la partida.

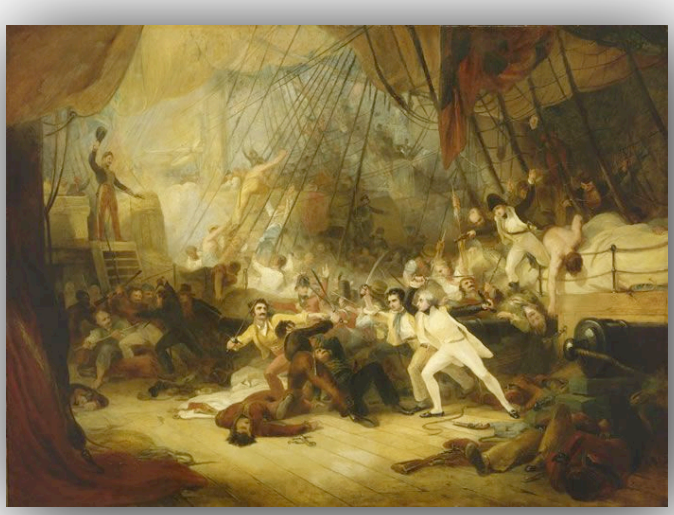
Una vez todos los buques están colocados en el tablero de juego se puede iniciar la partida con la primera tirada de iniciativa y activación.

IX Habilidades especiales y Capitanes

En muchos de los registros de buque, se incluye el nombre del un capitán así como habilidades especiales. Estos capitanes en casi todos los casos mandaron, en algún momento de su vida operacional el buque en el cual se incluyen.

Las habilidades especiales ofrecen un aliciente al juego otorgando nuevas reglas, o excepciones las mismas, sólo para el buque en el que se incluyen.

Cada habilidad especial tiene un valor en puntos, si se quiere utilizar dicha habilidad especial en alguna partida, se debe sumar al valor del buque en puntos, el valor de la habilidad especial.



X Escenarios



Los escenarios en CMG

A finales del siglo XVIII hubo muchos hechos de armas en todos los mares del planeta, protagonizados por buques de las grandes potencias, estos hechos de armas se pueden recrear mediante los escenarios, que adaptan dichos enfrentamientos a las reglas de CMG, para poder recrearlos.

Algunos escenarios se basen en hechos históricos, aunque para poder jugarlos de una manera equilibrada, en algunos casos se han adaptado, pero siempre se ha pretendido mantener el "espíritu" de la batalla y de cada uno de los objetivos de los bandos en conflicto y de las actuaciones propias de los jefes de escuadra y capitanes que los protagonizaron.

Otros escenarios, más que basarse en hechos históricos, son recreaciones de situaciones, que seguramente se produjeron, y no se han podido constatar, pero que sirven para poner a prueba las capacidades de mando y marineras de cada uno de los jugadores.

Dado que en bastantes casos los buques que se incluyen en CMG no corresponden con los que históricamente protagonizaron las batallas, en los escenarios, se establecen qué buques obligatoriamente se deben usar, y qué tipos de buques y puntos totales, puede cada jugador escoger de entre todos los buques de CMG.

Si un buque obligatorio, cuenta con un capitán, se debe utilizar con ese capitán. De entre los que se deben escoger, si se quiere añadir el capitán y sus habilidades especiales, se deben sumar los puntos de coste de las mismas.

Escenarios y carrera de oficial naval:

Los escenarios se pueden utilizar para conseguir puntos en un carrera de oficial naval, simplemente se deben jugar, en este caso no se tienen en cuenta las restricciones de mando de buque, que el rango de cada jugador tiene.

Distribución de la superficie de juego a efectos de los escenarios:

Para situar los buques en la superficie de juego, se deben tener en cuenta los puntos cardinales. Para ello se traza una línea vertical y otra horizontal, que pasen por el centro de la superficie de juego, y en virtud de esa línea situamos el:

- Norte: Se sitúa en el borde superior de la superficie de juego, y a 30cm. a la derecha y a la izquierda de la línea vertical.

- Sur: Se sitúa en el borde inferior de la superficie de juego, y a 30cm. a la derecha y a la izquierda de la línea vertical.

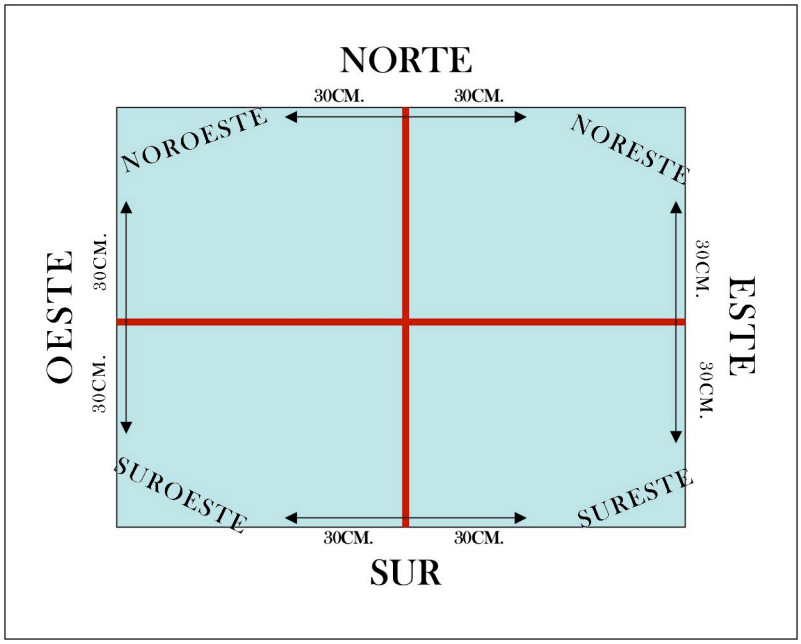
- Oeste: Se sitúa en el borde izquierdo de la superficie de juego y a 30cm. Arriba y debajo de la línea horizontal.

- Este: Se sitúa en el borde derecho de la superficie de juego y a 30cm. Arriba y debajo de la línea horizontal.

Las cuatro esquinas de la superficie de juego, se denominan y sitúan:

- Noroeste: A la izquierda del Norte y arriba del oeste.
- Noreste: A la derecha del Norte y arriba del este.
- Suroeste: A la izquierda del Sur y abajo del oeste.
- Sureste: A la derecha del Sur y abajo del este.

Cuando no se diga nada los buques se debe situar, siempre como máximo a 15cm. del borde de la superficie de juego.



La Flota del tesoro

Marco histórico:

El 5 de Octubre de 1804, sin que Gran Bretaña y España estuviesen en guerra, una flotilla de fragatas inglesas, ataca a la flotilla española que regresaba de Buenos Aires y Lima con tesoros en sus bodegas. Esta acción acusó que España declarase la guerra a gran Bretaña, cosa que Francia estaba esperando. La fragata Mercedes voló por los aires, y las otras tres fueron capturadas debido a la superioridad artillera de las fragatas inglesas.

Buques del escenario:

Españoles: 4 de fragatas 5ª (la Medea es obligatoria y manda la flota)
Total: 640 puntos

Ingleses: 4 de fragatas 5ª (El HMS Indefatigable es obligatorio y manda la flota)
Total 700 puntos

Disposición Inicial:

Los buques españoles entran a 20 cm. por el oeste formando una flota
Los buques ingleses entran por cualquier punto a 30cm.del lado este, formando una flota.
Los españoles despliegan primero.

Meteorología:

Dirección del viento: Norte
Fuerza del Viento: Fuerte

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan

Nelson y el Agamemnon

Marco histórico:

El 23 de Octubre de 1793, Nelson acaba de recibir el mando del buque de línea Agmemnon, durante el asedio de Tolon, se le ordena dirigirse a Cerdeña con ordenes para los buques ingleses que se encuentran allí. Durante el trayecto, se encuentra con una división de fragatas francesa, no se lo piensa dos veces e inicia la caza. Tras un desigual combate con el Agamemnon, la fragata Melpomené se ve obligada a arriar su bandera.

Buques del escenario:

Españoles: 4 de fragatas 5ª
Total 600 puntos

Ingleses: HMS Agamemnon (con Nelson al mando)

Disposición Inicial:

El Agamemnon entra a 40cm. del lado sur
Los buques franceses entran a 20cm. del lado noroeste de la mesa. Forman una flota.

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Fuerte

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan

Un Raid de Lord Cocharane

Marco histórico:

Este escenario, se apoya en las famosas acciones del Capitán Thomas Cocharane, que a principios de la Guerra de la Independencia, sembró el terror en las costas catalanas con sus continuos ataques a tierra, destruyendo el sistema de comunicaciones de los francesa. El 31 de julio de 1808, desembarcó parte de su tripulación, y con ayuda de una partida de guerrilleros, tomó a los franceses el castillo de Mongat.... pero ¿que hubiese pasado, si le hubiese acosado una flota francesa salida de Tolon, que a su vez le venía dando caza parte de la flota de bloqueo Anglo-española?

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Imperieuse con Cochrane y HMS Euryalus de 5ª

Españoles: San Leandro y Castilla de 4ª

Franceses: Brutus, La forte, Didon de 5ª
Le Bienfaisant de 4ª

Disposición Inicial:

Toda la zona Noreste y Noreste de la superficie de juego es línea de costa, en ella se debe situar el castillo de Mongat con una guarnición de Fuerza de objetivo de valor de tripulación 5 entrenados, delante y fondeado se sitúa la HMS Imperieuse. Por el lado Sureste entra la flota francesa, al mando del Le Bienfaisant. Por el Suroeste entra la flota anglo-española, al mando del San Leandro con el Castilla y la HMS Euryalus. Coloca primero la flota francesa y luego la inglesa.

Meteorología:

Dirección del viento: Norte
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Si el HMS Imperieuse vence a la guarnición, conquista el castillo y gana 200 puntos de victoria. Por cada buque que hundan los franceses, se puntúa el 1,5 del valor del buque. Si los franceses hunden o capturan a la HMS Imperieuse, o la guarnición los derrota, se computa el valor en puntos de victoria por 2.

Duelo de titanes

Marco histórico:

El 21 de abril de 1798 al HMS Mars (74c) del Capitán Hood, que estaba en la flota de bloqueo frente a L'Orient, se le ordena dar caza, aun buque desconocido, que intenta burlar el bloqueo, el desconocido se trata del L'Hercule (74c), tras una intensa caza y combate, el L'Hercule arría los colores, el capitán Hood muere de las heridas sufridas en el combate.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Mars 3ª (con su capitán)

Franceses: Intrepide 3ª (con su capitán)

Disposición Inicial:

El HMS Mars sale del Oeste y el Intrepide del Este, coloca primero el Mars.

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan.

Ataque a Ferrol

Marco histórico:

El 25 de Agosto de 1800, un escuadrón de buques de línea bajo el mando de Sir Edward Pellew, se adelanta a la flota de invasión que se dirije al Ferrol, en la ría de Ferrol esta la flota del Almirante Moreno, la intención de los ingleses es bloquear la salida de los buques de la ría para cubrir el desembarco al sur.

Buques del escenario:

Españoles: 2 de 1ª ó 2ª
3 de 3ª ó 4ª
Total: 1150 puntos

Ingleses: 1 de 1ª o 2ª
4 de 3ª o 4ª
Total 1150 puntos

Disposición Inicial:

Los buques españoles entran a 20 cm. por la esquina sureste de la superficie de juego formando dos flotas, cada una mandada por un buque de 1ª o 2ª.
Los buques ingleses entran por cualquier punto a 30cm.del lado oeste de la superficie de juego.
Los ingleses despliegan primero.

Meteorología:

Dirección del viento: Oeste
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Por cada buque español que se aleje por el noroeste de los buques ingleses, más de 120cm. Se gana su valor total en puntos de victoria. Los puntos de victoria obtenidos por los ingleses se multiplican por 1,5.

El HMS Glatton a la carga

Marco histórico:

El 15 de Julio de 1797, el Capitán Trollop, a bordo del Glatton de 50 cañones, se encontró con una flota de 4 fragatas francesas, sin pensarlo dos veces y tras una intensa caza por parte del Glatton, y a pesar de la superioridad del escuadrón francés, el Glatton consiguió dañar varios buques franceses y entrar sano y salvo en Yarmouth.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Leander con el Captian Michell de 4º

Franceses: La Pomone, La Créole, La Nereide y La Topaze de 5ª (sin capitanes)

Disposición Inicial:

El Hms Leander entra por el noroeste,el escuadrón francés mandado por La Pomone, entra por el lado este. Coloca primero el escuadrón francés

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Todos los daños que inflija el HMS Leander, se multiplican por 1,5

Dos para dos y uno para Nelson

Marco histórico:

El 19 de diciembre de 1797, el comodoro Nelson a bordo de la fragata Minerve (32c), y acompañado de la Blanche (32c), dan caza a dos fragatas españolas, la Sabina (40c)y otra fragata no identificada, una de las fragatas logra escapar, pero la Sabina es capturada.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Sirius y HMS Aquilon de 5ª (con sus capitanes)

Españoles: Sabina y Diana de 5ª (con sus capitanes)

Disposición Inicial:

Ningún buque va en flota, el HMS Sirius entra por el Norte, el Aquilón por el Noroeste, la Sabina por el Sur y la diana por el Sureste, colocan primero los españoles

Meteorología:

Dirección del viento: Oeste
Fuerza del Viento: Fuerte

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan.

El Naufragio del Droits des Hommes

Marco histórico:

El 13 de febrero de 1797, el buque de línea Droits des Hommes (74c), regresaba de la fallida invasión de Irlanda, sobrecargado y lleno de infantes, es interceptado por el HMS Indefatigable del Comodoro Pellew y el HMS Amazon, tras un corto enfrentamiento, el Droits des Hommes naufraga así como el Amazon.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Indefatigable y HMS Amazon de 5ª (con sus capitanes)

Franceses: L'Impetéux 3ª (con su capitán)

Disposición Inicial:

El lado Norte y Noreste son línea de costa, a 30 centímetros o menos de la línea de costa, se considera zona peligrosa. El L'Impéteux inicia el juego en el Noreste, a 5cm. del borde. El HMS Indefatigable sale del sueste, así como el HMS Amazon, ninguno va en flota. Coloca primero el L'Impéteux.

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Tormenta
La regla de disparo con tiempo duro o tormenta, no se le aplican a los buques ingleses, durante los 3 primeros turnos.

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan.

El Marengo ataca de nuevo

Marco histórico:

Durante el año 1804, una pequeña escuadra francesa, sembró el caos en el océano indico, estaba formada por el potente 74 cañones Marengo, y las fragatas La belle Poule (40c), L'Atlante (40c) y La Semillante (36c). En uno de sus raids, el Marengo se tropezó con el HMS Blenheim de 74 cañones, comandado por uno de los favoritos de Nelson, el capitán Sir Thomas Trourbridge, que escoltaba un convoy.

Buques del escenario:

Franceses: Intrepide y La Nereide con sus capitanes

Ingleses: HMS Achille y HMS Sirius, que actúa como buque de escolta de tres mercantes oceánicos. (ambos buques con sus capitanes).

Disposición Inicial:

Los mercantes y el HMS Sirius salen del Noreste, el HMS Achille del Sureste, el Intrepide y La Nereide del Norte. Colocan primero los ingleses

Meteorología:

Dirección del viento: Norte
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Los Mercantes deben salir por el lado oeste, para que se consideren fuera deben estar a mas de 60cm. De cualquier buque enemigo. Por cada mercante que salga, se obtienen 1,5 veces su valor en puntos de victoria.

Burlando el bloqueo

Marco histórico:

El 28 de Abril de 1799 zarpa de El Ferrol, una escuadra española al mando de Francisco Javier Melgarejo, que en plan conjunto con Francia, se debe unir en Rochefort a la flota de invasión de Irlanda. El Plan no resultó y la flota británica bloqueó a los buques aliados en el puerto francés. ¿Que hubiese pasado si las flota de bloqueo hubiese detectado a la flota española?:

Buques del escenario:

Españoles: Argonauta, San Agustín y Firme de 3ª, Castilla de 4ª, Sabina 5ª(con sus capitanes)

Ingleses: HMS Mars, HMS Thunderer, HMS Defiance, HMS Bellorophon de 3ª (con sus capitanes)

Disposición Inicial:

La Flota española al mando del Argonauta sale del lado Noreste y la Sabina del Norte, La flota inglesa al mando del HMS Mars sale del Suroeste. La Sabina no va en flota.

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Por cada buque que español que salga por el lado Suroeste, se puntúa 1,5 de su valor en puntos de victoria. Se entiende por salir, estar alejado de cualquier buque enemigo más de 60cm.

Captura del USS Essex

Marco histórico:

El 28 de marzo de 1812, el USS Essex (32c) finaliza su brillante crucero, lleno de capturas cuando el HMS Phoebe (36c)y el HMS Cherub (18c), le dan caza cerca de Valparaiso, aprovechándose del gran defecto del USS Essex, el corto alcance de sus carronadas.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Euryalus 5ª y HMS Spitfire 5ª (con su scapitánes) El Spitfire no actúa como brulote

Americanos: USS Essex 5ª (con su capitán)

Disposición Inicial:

El USS Essex sale del Oeste y el HMS Eurualus y HMS Spitfire salen del Noreste, coloca primero el Essex

Meteorología:

Dirección del viento: Sur
Fuerza del Viento: Fresco

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan.

La última victoria del USS Constitution

Marco histórico:

El 20 de febrero de 1812 el USS Constitution (44c), aparece tras una densa niebla, y ve en el horizonte a la fragata HMS Cyane (32c) y a la corbeta HMS Levant (18c). A pesar del viento flojo, y tras una larga persecución y corta batalla, el los dos buques británicos son capturados. Será la última batalla del longevo USS Constitution, que actualmente todavía se puede admirar a flote en el puerto de Boston.

Buques del escenario:

Ingleses: HMS Aquilon 5ª y HMS Spitfire 5ª (con su scapitánes) El Spitfire no actúa como brulote

Americanos: USS Constitution 5ª (con su capitán)

Disposición Inicial:

El USS Constitution sale del Noroeste y el HMS Aquilon y HMS Spitfire salen del Sureste, colocan primero los británicos

Meteorología:

Dirección del viento: Norte
Fuerza del Viento: Flojo

Condiciones de victoria:

Las de los puntos de victoria que se obtengan.

BIBLIOGRAFIA

Autor	Titulo	Editor	Lugar	Año
Muñoz Bolaños, Roberto / Garcia Pinto, Angel	Trafalgar 1805	Almena Ediciones	Madrid	2005
De Juan García-Aguado, José María	José Romero Fernández de Landa	Universidade da Coruña	A Coruña	1998
González-Aller Hierro, José Ignacio	La Campaña de Trafalgar (1804-1805), Corpus Documental	Ministerio de Defensa, Armada Española	Madrid	2004
Gonzalez de Canales, Fernándo / de la Guardia Salvetti, Fernando	La Construcción Naval en la obra de Rafael Monleón Torres	AF Editores	Valladolid	2006
González, Marcelino / López Caeiro, Julio	Navío Santísima Trinidad, un coloso de su tiempo	Editorial La Espada y la Pluma	Madrid	2004
González-Aller Hierro, José Ignacio	Catálogo-Guía del Museo Naval de Madrid	Ministerio de Defensa, Armada Española	Madrid	1996
Varios autores	El Buque en la Armada Española	Silex	Madrid	1999
Alía Plana, Miguel / Alía Plana, Jesús María	Historia de los Uniformes de la Armada Española (1717-1814)	Ministerio de Defensa, Instituto de Cultura Naval	Madrid	1996
Mejías Tavero / Juan Carlos	Los Navíos Españoles de la Batalla de Trafalgar (Del Astillero a la Mar)	Agualarga, Grupo Cultural	Madrid	2004
Franco Castañón, Hermenegildo	La razón de Trafalgar (La campaña de 1805, un análisis crítico)	AF Editores	Valladolid	2005
Varios autores	La Aventura del Mar - Navíos en Guerra I y II	Time Life Folio	Barcelona	1995
Varios autores	La Aventura del Mar - Fragatas I y II	Time Life Folio	Barcelona	1995
Lago, José I. / Rodríguez, José M.	Tenerife 1797 - La derrota de Nelson	Almena Ediciones	Madrid	2005
Amich Bert, Julian	Fragatas y Navíos	Fundación Jorge Juan	Barcelona	2004
Orellana, Emilio J.	Historia de la Marina de Guerra Española	Salvador Manero Bayerri	Barcelona	1993
Varios autores	Historia de la Marina Real Española	Imprenta J.M. Ducazcal	Madrid	1856
Lasso de la vega, Jorge	La Marina Real de España a finales siglo XVIII y principios del XIX	Imprenta de la Viuda de Calero	Madrid	1863
Winfield, Riff	British Warships in the Age of Sail (1793-1817)	Chatham Publishing	London	2005
Gardiner, Robert	Frigates of the Napoleonic Wars	Naval Institute Press	Annapolis	2006
Gardiner, Robert	The first frigates	Conway Maritime Press	London	1992
Hrabron, John D	Trafalgar and the Spanish Navy	Conway Maritime Press	London	2004
Lavery, Brian	Building the Wooden Walls (The design and construction of the 74 gun ship Valiant)	Conway Maritime Press	London	1991
Lavery, Brian	The 74 Gun Ship Bellona	Conway Maritime Press	London	1989
Henderson, James	The Frigates (Account of the lesser warships of the wars from 1793 to 1815)	Wordsworth Editions	London	1998
Davies, David	Nelson's Navy (English fighting ships 1793-1815)	Stackpole Books	Mechanisburg	1996
Gradiner, Robert y otros	Fleet Battle and Blockade (The French Revolutionary War 1793-1797)	Chatham Publishing	London	1996
Gardiner, Robert y otros	The Campaing of Trafalgar 1803-1805	Chatham Publishing	London	1997
Gardiner, Robert / Lavery, Brian	The Line of Battle (The Sailing warship 1650-1840)	Conway Maritime Press	London	1992
Lavery, Brian	The Ship of the Line I (The development of the battlefleet 1650-1850)	Conway Maritime Press	London	1983
Lavery, Brian	The Ship of the Line II (Design, construction and fittings)	Conway Maritime Press	London	1984
Boudriot, Jean	Le Vaisseau de 74 cannons	Editions Ancre	París	1984
Boudriot, Jean / Bertí,	Le fregate dans la Marine de France (1650/1850)	Editions Ancre	París	1991
Archibald Duncan	The British Trident Or Register of naval actions V3,V4	Kessinger Publishing	London	1805
Varios autores	Nomenclature des Navieres Français (1774-1792)	Editions Ancre	París	1986
Varios autores	Nomenclature des Navieres Français (1792-1799)	Editions Ancre	París	1986
Varios autores	Nomenclature des Navieres Français (1800-1815)	Editions Ancre	París	1986
Deschenes, Ronald	Vaisseaux de Guerre Français de1768 a 1815	Internet		2007
Todo a Babor	www.todoababor.es	Internet		2008

TABLAS DE NAVEGACIÓN

A

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	5	20	35	25	***25***
Velas de combate	0	10	25	40	***30***	*
Velas de crucero	5	15	30	***45***	*	*
Toda vela	15	30	35	*	*	*

B

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	10	25	30	20	***25***
Velas de combate	5	10	25	35	***25***	*
Velas de crucero	10	15	30	***40***	*	*
Toda vela	20	30	35	*	*	*

C

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	0	10	20	25	15	***20***
Velas de combate	5	15	25	30	***25***	*
Velas de crucero	10	20	30	***35***	*	*
Toda vela	20	30	40	*	*	*

D

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	5	15	30	35	***25***	***20***
Velas de combate	10	20	35	40	***25***	*
Velas de crucero	15	25	40	***45***	*	*
Toda vela	25	35	***50***	*	*	*

E

Tabla de Navegación	Calma	Ventolina	Fresco	Fuerte	Duro	Tormenta
Velas de tormenta	10	20	35	30	***25***	***15***
Velas de combate	15	25	40	***35***	***20***	*
Velas de crucero	20	30	45	***40***	*	*
Toda vela	30	40	***50***	*	*	*

TABLA DE PUNTERÍA

	Disparo contra Casco	*Disparo contra Arboladura*	*Disparo contra Tripulación*
Rango Largo:	*7 ó más*	*6 ó más*	
Rango Medio:	*6 ó más*	*5 ó más*	
Rango Corto:	*3 ó mas*	*4 ó más*	*3 ó mas*

FACTORES DE PUNTERÍA

Objetivo enfilado	*+2*
Buque que dispara en flota	*+2*
Buque objetivo aproado, facheando, a la deriva, anclado o inmóvil	*+1*
Tiempo fuerte	*-1*
Tiempo duro	*-2*
Tormenta	*-3*
*Buque que dispara a toda vela **	*-2*
*Buque que dispara con velas de crucero **	*-1*
Buque que dispara con velas de tormenta	*+1*
Buque que dispara con velas arriadas	*+2*
Tripulación elite	*+2*
Tripulación veterana	*+1*
Si se dispara a la arboladura:	
Objetivo a toda vela	*+2*
Objetivo con velas de crucero	*+1*
Segunda vez que dispara en el turno	*-1*
Tercera vez que dispara en el turno	*-2*
Cuarta vez que dispara en el turno	*-3*

** No se aplica en el disparo con cañones proeles*

FACTORES DE DAÑO

Buque objetivo enfilado	*-5*	*Disparo a largo*	*+2*
Buque objetivo con las velas facheadas, aproado, anclado o a la deriva	*-2*	*Disparo a media*	*+1*
Disparando con cañones popeles o proeles	*-5*		

COLISIÓN

Existencia de daños

	Impacta contra 1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	5+	6+	7+
3ª/4ª	4+	5+	6+
5ª	3+	4+	5+

Velas	Suma al Dado
Toda Vela	+2
Crucero	+1
Combate	0
Tormenta	-1
Arriadas / Deriva	-2

Cálculo de daños

	Impacta contra 1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	D10	D8	D6
3ª/4ª	D12	D10	D6
5ª	2D10	2D8	2D6

Daños al casco

	Impacta contra 1ª/2ª	3ª/4ª	5ª
1ª/2ª	D6	-	-
3ª/4ª	D8	D6	-
5ª	D10	D8	D6

Daños a la arboladura

Tabla de Daños Críticos

10: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 15 cm. de el sufren automáticamente un D10 de daño en el casco, un D6 en la arboladura y un D6 en la tripulación.

9: Explosión en la Santa Bárbara del buque, el barco explota, salta por los aires, todos los barcos a 10 cm. de el sufren automáticamente un D6 de daño en la arboladura

8: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 de daño en el casco, un D6 en la arboladura.

7: Incendio en el buque, el buque sufre automáticamente un D6 en la arboladura

6: Timón destruido, el buque pasa a arboladura reducida. Si ya la tiene reducida pasa a precario, y si está a precario, pasa a la deriva.

5: Tripulación reducida, a partir de este momento se considera que la tripulación está reducida, si está reducida pasa a precario, y si está a precario, arría los colores.

4: Incendio menor, no causa daños pero el buque está incendiado.

3/2/1 Sin efecto.

Arriar los colores

Si el casco o la tripulación pasan a precario, tirar un dado de combate, y sumar +1 por cada buque amigo a 10cm. o menos y -1 por cada buque enemigo a 20cm. o menos.
Según el tipo de tripulación, mirar en la tabla de rendición, si el resultado está en la tabla, el buque arría sus colores.

TABLA DE RENDICIÓN

Elite	1/2/3
Veteranos	1/2/3/4
Entrenados	1/2/3/4/5
Novatos	1/2/3/4/5/6

Disparo doble

Disparando a corta las baterías de babor o estribor, contra casco o tripulación, se suman a los valores artilleros:

2 D6, buque de 1ª,2ª o 3ª categoría.
1 D8, buque de 4ª o 5ª categoría.

Si se utiliza esa opción, en la activación siguiente la batería disparada no puede disparar. Cuando se dispara en reacción, no se puede hacer disparo doble.

Incendios

Un buque incendiado, sufre un D6 de daño a la arboladura cada turno que esté incendiado, y un D6 al casco cada dos turnos. Para apagar un fuego, el buque debe tener la tripulación sin reducir, y poner el buque durante un turno contra viento, debiendo permanecer en esa situación durante una activación completa.

Casco o tripulación reducida = valores artilleros reducidos **(Tirar para daños críticos D8)**

Casco o tripulación a precario = valores artilleros reducidos, y sólo disparo a rango corto, ver si arrían la bandera (Tirar para daños críticos D10)

Casco a 0= el buque se convierte en un pecio a flote, queda a la deriva, y sin posibilidad de combatir, puede ser capturado, remolcado o hundido por un buque que lo ha capturado o por otro buque amigo. Un pecio a flote en tormenta o tiempo duro se hunde automáticamente.

Valor de Tripulación a 0 a causa del fuego artillero = el buque se considera como rendido y a la deriva (ver reglas de buque a la deriva).



Arboladura reducida =Sólo velas de combate
Arboladura precario =Sólo velas de tormenta.
Arboladura a 0 = Buque a la deriva.

Dado	Diferencia de tripulantes								
	12/11/10	9/8/7	6/5/4	3/2/1	0/-1/-2	-3/-4/-5	-6/-7/-8	-9/-10/-11	-12/-13/-14
1	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6
2	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
3	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
4	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
5	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
6	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
7	8	7	6	5	4	3	2	1	0
8	9	8	7	6	5	4	3	2	1
9	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10	11	10	9	8	7	6	5	4	3
11	12	11	10	9	8	7	6	5	4
12	13	12	11	10	9	8	7	6	5

TABLA DE COMBATE

FACTORES DE INICIATIVA INDIVIDUAL

Buque con casco o tripulación reducido	-1
Buque con casco o tripulación en precario	-2
Buque con arboladura reducida	-2
Buque con arboladura en precario	-3
Buque incendiado	-2
Tripulación elite	+1
Buque de 5ª clase o menor	+1
Buque de 1ª clase	-1
Buque encallado	-2
Buque capturado	-2
Buque remolcando	-2
Buque anclado	-2
Buque aproado	-1

FACTORES DE INICIATIVA PARA LAS FLOTAS:

Flota sólo de fragatas o buques menores (5ª clase)	+1
Flota a barlovento*	+2
Flota con más de 5 buques	-1

FACTORES DE ABORDAJE

Buque de 1ª o 2ª clase	*-4*
Buque de 3ª o 4ª clase	*-3*
Buque de 5ª clase	*-2*
Buque con arboladura a precario	*+1*
Buque con casco reducido	*+1*
Buque con casco a precario	*+4*
Buque objetivo incendiado	*+5*
Tripulación Elite	*-4*
Tripulación Veterana	*-3*
Tripulación Entrenada	*-2*
Tripulación Novata	*+1*



FACTORES DE COMBATE

Buque reducido	*-2*
Buque a precario	*-3*
Tripulación reducida	*-2*
Tripulación a precario	*-3*
2º Impulso de combate ganado	*+2*
Buque abordado por dos barcos	*+3*
Buque abordado por tres o más barcos	*+4*
Por cada 3 tripulantes que superen los 14 en contra	*-4*
Por cada 3 tripulantes que superen Los 12 a favor	*+3*
Tripulación Elite	*+4*
Tripulación Veterana	*+3*
Tripulación Entrenada	*+2*
Tripulación Novata	*-1*