Soldadets Wargaming Guides series, no. 4

CAU DE TAURONS

CAMPANYA NAVAL DE LA GUERRA DE SUCCESSIÓ AL MAR CARIB



Lluís Vilalta

VERSIÓ 6.0, NOVEMBRE DEL 2026

CAMPANYA NAVAL AL CARIB

Campanya basada en l'apartat «*Campaigns on the High Seas*» del reglament *Galleys & Galleons* de *Ganesha Games*, ideada per a un nombre preferiblement parell de jugadors i un conductor del joc.

ÍNDEX

INTRODUCCIÓ 1
OBJECTIU DE LA CAMPANYA 1
TIPUS DE VAIXELLS 1
EL RESERVORI DE VAIXELLS 2
ELS INTERMEDIARIS 2

LES FLOTES DE GUERRA 3
TRIAR BÀNDOL I PAÍS 3
BOSSA DE DINERS INICIAL 3
TRIAR VAIXELL 3
VAIXELL INSÍGNIA 3

MOVIMENT 4
PRINCIPIS GENERALS 4
DISPERSIÓ DE LA FLOTA 5
COORDINAR ESTRATÈGIES 5
HEXÀGONS DE PORT 5
PORTS ESPECIALS 5
ALTERACIÓ DE RUTA 6

ECONOMIA NAVAL 6
INGRESSOS 6
DESPESES 7
RESTAR EN NEGATIU 7

LLISTA DE VAIXELLS 8

LES FLOTES MERCANTS 9
COMPOSICIÓ INICIAL 9
GALIONS DEL TRESOR 9
APARICIÓ EN EL JOC 10

ECONOMIA MERCANTIL 10
INGRESSOS 10
DESPESES 10
RESTAR EN NEGATIU 10

LLISTA DE VAIXELLS 11

LA FLOTA PIRATA 12
COMPOSICIÓ INICIAL 12
APARICIÓ EN EL JOC 12

ECONOMIA PIRATA 12
LLISTA DE VAIXELLS 12

ALTRES TIPUS DE VAIXELL 13
ESCORTES 13
CORSARIS 13
VAIXELLS EN MISSIÓ ESPECIAL 14
ESTOLS COMBINATS 14

ENCONTRES I COMBAT 16
AGRESSIÓ LEGAL I IL·LEGAL 16
INTERSECCIÓ DE RUTES 16
TROBADES CASUALS 17
REFUSAR L'ENCONTRE 18
PERSECUCIONS 18

GENERACIÓ DE L'ESCENARI 19
IDENTIFICAR L'HEXÀGON 19
ACCIDENTS NATURALS 19
VENT INICIAL 19
ESCENARIS 20
MODIFICADORS DE L'ESCENARI 21

LA SUBHASTA 23

GESTIÓ DE CAMPANYA 24
FASES D'UN TORN 24
FI DE PARTIDA I GUANYADOR 24

APÈNDIXS 26
LLISTA DE REGLES ESPECIALS 26
FE D'ERRADES 31
NOMENCLATURA DE VAIXELLS 31
NOTES DE TRADUCCIÓ 33

INTRODUCCIÓ

En aquesta campanya, cada jugador assumeix el rol d'un alt oficial de l'Armada, que és comissionat per liderar les forces navals del seu país al Mar Carib, en algun moment imprecís de la ***Guerra de Successió Espanyola*** i les seves seqüeles (entre 1701 i 1722 aproximadament).

En aquest context, cada jugador ha de triar nacionalitat i bàndol a l'inici del joc, cosa que determinarà qui són els seus aliats i qui els enemics; i muntar un estol adient a la seva missió, que consisteix en estrangular el poder naval enemic i la seva presència comercial al Mar Carib.

Aquesta és també l'Edat d'Or de la pirateria marítima, que no distingeix amics d'enemics; per la qual cosa, els jugadors hauran d'idear estratègies per a protegir les naus comercials del seu país, amenaçades no només pels estols de guerra enemics, sinó també per nombrosos vaixells pirata.

OBJECTIU DE LA CAMPANYA

El motor de la campanya bascula al voltant dels diners, que anomenarem ***monedes d'or (MO)***. Cada jugador comença la campanya amb una bossa de diners, amb què haurà de gestionar el manteniment i engrandiment de la seva flota per a assolir la victòria en el joc.

La campanya finalitza en el moment que la flota comercial d'un país entra ***en fallida***, cosa que s'esdevé quan els seus ingressos bruts cauen per sota de 10 MO. Aleshores s'aturarà el joc i es farà recompte dels actius totals de cada jugador, essent proclamat guanyador qui més en tingui.

TIPUS DE VAIXELLS

Conceptualment, hi ha dos tipus principals de vaixell.

D'una banda, hi ha la ***flota de cada jugador***, que sempre consisteix en vaixells de guerra. Mitjançant la gestió d'ingressos i despeses de la seva bossa de diners, els jugadors poden incrementar o enfortir els seus vaixells; però també en dicten l'estratègia traçant-ne les rutes sobre el mapa i els lideren en combat.

- Els vaixells de jugador es troben físicament al mapa en tot moment, portats pels jugadors.

D'altra banda, hi ha els ***vaixells «no de jugador»***, categoria que engloba les flotes mercantils de cada país en joc, així com pirates i eventuals corsaris o vaixells de naturalesa excepcional. No són «virtuals» en el sentit estricte del terme, sinó que tots ells estan predefinits i personalitzats; però no es desplacen de forma visible pel mapa, sinó que apareixen a l'atzar com a resultat d'una trobada amb els vaixells dels jugadors.

- Els vaixells «no de jugador» són en un reservori o *«pool»* de vaixells; només apareixen físicament al joc durant una trobada a l'atzar d'un jugador.

EL RESERVORI DE VAIXELLS

Cal entendre el reservori o *«pool»* de vaixells com si fos un bombo de loteria, amb una bola representant tots i cadascun dels vaixells «no de jugador» presents al joc i actius. Tots ells poden ser objecte d'una trobada a l'atzar amb els estols dels jugadors, i romandran al reservori fins que siguin destruïts o capturats.

En aquest reservori s'hi compten tots els vaixells mercants i pirates presents al joc des de l'inici, però també tots aquells altres que s'hi vagin afegint –ja sigui pel creixement natural de les flotes mercants, com vaixells d'escorta o corsaris introduïts pels jugadors, o també els capturats i reconvertits pels pirates. Igualment, s'hi compten unes poques naus en missió especial (una per cada país en joc) i 9 ***comodins***; quina funció serà doblar el nombre de vaixells objecte d'un encontre, en ser extrets a l'atzar.

El reservori en si pot consistir simplement en una ***llista numerada***, on cadascun dels vaixells presents hi té un nombre assignat i fix; que és el que s'emprarà posteriorment per a fer-ne extraccions a l'atzar amb un dau del valor adequat, per tal de produir escenaris d'encontre casual per als jugadors. Aquí a sota en podem veure un exemple:

comodins	Anglaterra	Espanya	França	Holanda	pirates
01 comodí	**10** filibot	**20** galió del Tresor	**30** filibot	**40** filibot	**50** urca
02 comodí	**11** urca	**21** urca	**31** urca	**41** filibot	**51** urca
03 comodí	**12** goleta	**22** goleta	**32** goleta	**42** urca	**52** quetx
04 comodí	**13** goleta	**23** sagetia	**33** goleta	**43** goleta	**53** goleta
05 comodí	**14** sagetia	**24** sagetia	**34** sagetia	**44** goleta	**54** goleta
06 comodí	**15** sagetia	**25** balandra	**35** sagetia	**45** bergantí	**55** balandra
07 comodí	**16** balandra	**26** balandra	**36** balandra	**46** balandra	**56** galiota
08 comodí	**17** balandra	**27** balandra	**37** balandra	**47** balandra	
09 comodí	**18** balandra		**38** balandra		

Però també es pot ús d'un reservori físic, que pot consistir en una ***urna*** o qualsevol altre recipient on es vagin dipositant paperets o fitxes identificatives de cada vaixell actiu; les extraccions serien aleshores també físiques i a cegues, paperet a paperet o fitxa a fitxa, fins obtenir els escenaris desitjats.

ELS INTERMEDIARIS

Els intermediaris són un monopoli «de facto» que canalitza totes les compravendes de vaixell que es facin en aquesta campanya (excepció feta dels vaixells de guerra, que els jugadors compren directament de drassanes a la metròpoli). En aquesta campanya, tot altre vaixell (ja sigui nou de trinca o de segona mà) serà sempre acaparat pels intermediaris, que el revendran en subhasta oberta.

En aquest joc no hi ha altres formes d'aconseguir un vaixell, si no és prenent-li a algú altre.

LES FLOTES DE GUERRA

TRIAR BÀNDOL I PAÍS

Tot jugador haurà de començar triant quin bàndol i país vol jugar, de la llista a continuació. Si el país d'algun jugador no disposa de ports propis, caldrà que acordi amb el director de joc quins ports aliats podrà utilitzar com a propis.

DUES CORONES	ALIATS
 Espanya	 Anglaterra / Regne Unit
 França	 Països Baixos
	 Portugal

Cal que les forces conjuntes de cada bàndol estiguin equilibrades a l'inici del joc; en cas de necessitat, es pot doblar la força d'algun dels països triats i repartir-la entre dos jugadors.

BOSSA DE DINERS INICIAL

Cada jugador comença amb una bossa de ***75 MO***. Els jugadors empraran aquesta bossa de diners inicial en comprar una o més naus de guerra, d'acord amb les especificacions detallades a continuació, al preu de tantes MO com punts valgui el vaixell.

TRIAR VAIXELL

Consultar la **Llista de vaixells** de guerra **(p. 8)** per saber quines naus hi ha a l'abast dels jugadors. El primer vaixell d'un jugador s'emplaçarà en un port acordat amb el director de joc. En canvi, les naus que es comprin amb posterioritat començaran en ple Atlàntic, fora de l'àrea numerada, havent de realitzar un primer trajecte fins a un port propi de lliure elecció. Aquest viatge és lliure d'encontres, però s'ha de fer igualment per simular la singladura des de les drassanes a Europa.

Tot vaixell que es compri per aquest mètode ha de ser estàndard en tots els aspectes; només després d'haver participat en el seu ***primer combat*** s'hi podran fer millores o modificacions (veure **Despeses, p. 7**).

VAIXELL INSÍGNIA

Si un jugador arriba a disposar de més d'una nau, ha de designar-ne obligatòriament una com a ***vaixell insígnia*** (és a dir, ha de dir en quina viatja el seu personatge), i dotar-la de la característica *«Flagship»* (veure **Llista de regles especials, p. 26**), pagant-ne el preu corresponent. Aquesta despesa passa per davant d'eventuals millores o noves compres.

El jugador pot assignar *«Flagships»* suplementàries per proveir de vicealmirall a diferents estols que viatgin per separat, pels mateixos punts que el primer. Cal aclarir que el jugador no es pot desprendre de la primera *«Flagship»*, doncs el representa a ell mateix; però sí que pot despatxar un vicealmirall per incompetent. Per tant, pot desprendre's d'una *«Flagship»* suplementària, però no recuperar-ne els diners invertits.

MOVIMENT

PRINCIPIS GENERALS

A cada nou torn, els jugadors designaran una ruta de moviment dels seus vaixells, sense més restriccions que les següents:

A) Encara que sembli una obvietat, convé remarcar que el moviment s'efectua exclusivament entre àrees marítimes amb hexàgons numerats.

B) No hi ha moviment mínim, però sí un màxim de 7 hex de desplaçament per torn.

C) No és obligatori que el moviment s'efectuï de port a port, però cal recordar que tota venda de captures o botí, així com reparació o millora de vaixells, s'han de fer a port. En definitiva, és recomanable anar recalant en un port amic o neutral de tant en tant.



DISPERSIÓ DE LA FLOTA

Res no impedeix als jugadors dispersar la seva flota de guerra, fent seguir rutes diferents a cadascun dels seus vaixells, o fent-los anar en grups de dos, etc. Tampoc no és obligat que els seus diversos estols tinguin el seu propi *«Flagship»*. Només és obligatori i imprescindible el primer *«Flagship»*, que representa el comandament superior de la flota (i el jugador mateix).

Per aquest mateix motiu, aquesta primera *«Flagship»* no porta aparellada la determinació a l'atzar del ***grau de competència de l'almirall*** prescrita pel reglament, per no condicionar el propi jugador. En canvi, sí que s'ha de determinar el grau de competència d'eventuals vicealmiralls. La corresponent tirada de dau es farà tot just començar la ***primera partida*** en què intervingui el vicealmirall afectat.

COORDINAR ESTRATÈGIES

Tot i que l'ideal fóra que la nacionalitat i els moviments de cada jugador fossin secrets, almenys de bon principi, no hi ha res que impedeixi a dos jugadors parlar-s'ho entre ells i coordinar moviments, amb la finalitat que sigui. el director de joc considerarà que dos jugadors combinen forces i formen un comboi si són del mateix bàndol i s'acompleix un d'aquests dos requisits:

1) Els vaixells d'ambdós jugadors es creuen en ruta com a resultat d'un encontre casual. En un cas així, és lògic suposar que els capitans d'ambdós vaixells intercanviarien visites i parlarien, i podrien fins i tot alterar rutes per formar un comboi unificat.

2) Els vaixells d'ambdós jugadors recalen simultàniament al mateix port. Encara amb més motiu es pot comprendre que els capitans disposin de força temps per acordar estratègies.

En aquest cas, el director de joc considerarà que efectivament poden formar un estol combinat o comboi, i els hi aplicaria escenaris conjunts.

HEXÀGONS DE PORT

Un vaixell o estol que romangui estacionari durant tot el torn en un hexàgon de port propi, aliat o neutral es considera ***ancorat a port i inactiu***; per la qual cosa no patirà encontres ni pot ser atacat directament. Emperò, si en aquell hexàgon es produeix un encontre en què un dels bàndols té dret a sol·licitar l'ajut de la guarnició naval, el vaixell ancorat té la possibilitat d'afegir-s'hi si vol.

PORTS ESPECIALS

Alguns dels ports al mapa tenen alguna característica especial. Són els següents:

BILWI
Capital del bel·licós regne dels indis misquito, Bilwi és un port ***hostil a Espanya, però neutral als altres jugadors***. Llevat dels espanyols, tothom hi pot recalar i operar amb

normalitat –francesos i pirates inclosos.

KING'S TOWN
Capital administrativa de Jamaica, King's Town compta com un port segur no només per a jugadors Aliats sinó també per a ***pirates***, mercès a un delicat equilibri entre el governador britànic de l'illa i el poderós gremi de jueus sefardites, l'obsessió dels quals és evitar a qualsevol preu la captura de l'illa de Jamaica pels espanyols.

NASSAU
Principal port de les illes Bahames, Nassau és un cau de pirates ***hostil a tots els jugadors***.

ALTERACIÓ DE RUTA

Es pot alterar la ruta preestablerta:

- Com a conseqüència d'un encontre amb aliats que resulti en la formació d'un estol combinat
- Per haver perdut un combat (en quin cas s'ha de refer el camí seguit en sentit contrari)
- Per donar inici a la persecució d'un contrincant que fuig (anant a remolc de la ruta del perseguit)
- Per portar vaixells capturats en combat (fent proa a un port no hostil de lliure elecció)
- Si els danys soferts en combat així ho aconsellen (fent proa a un port no hostil de lliure elecció)

En tots els casos, el moviment efectuat arran de l'alteració de ruta serà per la capacitat de moviment que l'hi resti després del moviment normal, com a màxim de 7 hexàgons per torn.

ECONOMIA NAVAL

INGRESSOS

Cada jugador obté regularment els ***impostos*** sobre l'activitat comercial de la flota mercant del seu país, a raó del ***50%*** dels ingressos que obté aquesta a cada torn.

En ***combat naval directe***, cada estol de jugador percebrà ***5 MO*** per tot vaixell enemic ensorrat, capturat o foragitat de taula. I si tots els enemics són fora de combat o han marxat, i n'hi ha almenys un de propi funcional sobre el tauler, el jugador té dret a recuperar ***botí*** de tots els vaixells ensorrats o destruïts, per un nombre de MO equivalent al ***25%*** de llur valor en punts.

> **Opcional:** En ***combat naval indirecte*** (és a dir, protagonitzat per un ***corsari***), el jugador del mateix país que el corsari rep el ***50%*** dels ingressos per combat que aquest percebi –i el ***25%*** si el combat ha estat protagonitzat per un ***estol combinat*** de corsaris i pirates (v. **Estols combinats, p. 14**).

Finalment, tot jugador pot obtenir diners de cada vaixell ***capturat*** en combat pel seu estol; doncs pot quedar-se'l per engrandir la seva flota, o per a transformar-lo en corsari o escorta (i aleshores passa

al reservori de vaixells), però també pot revendre'l a intermediaris per un nombre de MO equivalent al ***50%*** dels punts del vaixell capturat.

Els ingressos per botí o venda de captures només es materialitzen en arribar l'estol afectat a port. En canvi, els provinents d'impostos es materialitzen sempre.

DESPESES

Els diners es podran fer servir per ***millorar una nau*** que ja hagi participat en combat afegint-l'hi noves característiques (que el reglament anomena Regles Especials), que s'hauran d'adquirir per tantes MO com punts multiplicats pel factor consignat a la pròpia fitxa del vaixell.

> Les noves característiques no poden entrar en contradicció amb les restriccions generals del reglament *Galleys & Galleons* ni les específiques d'aquesta campanya; ni poden alterar-ne la naturalesa estructural (Qualitat, factor de Combat, velam, buc, quilla ni velocitat).
>
> Per tant, només s'hi admetran millores que afectin exclusivament ***armament*** o ***tripulació***, amb una sola excepció: s'autoritza implementar «*Sweeps*» en un vaixell que inicialment no disposi de rems. Consultar **Llista de Regles Especials (p. 27)** per conèixer les opcions de millora disponibles i les eventuals incompatibilitats.
>
> Les modificacions i millores requereixen ***1 torn*** de temps amb el vaixell ancorat en dic sec.

Els diners també es podran fer servir per ***reparar danys***, ja sigui del propi vaixell o de naus capturades. Aquests costos són fixes: un punt de *«Hull Damage»* a la taula de col·lisions costa 5 MO, mentre que els derivats de la taula *«Critical Damage»* costen 10 MO; la reparació d'un punt de danys genèric, no atribuïble a les taules esmentades, costa només 2 MO.

> Les reparacions no suposen ***cap demora*** pel vaixell afectat; es poden fer d'un torn per l'altre.

Finalment, es pot emprar els diners guanyats en ***comprar un altre vaixell de guerra***, al preu de tantes MO com punts valgui la nau. Els nous vaixells poden ser incorporats a l'estol del jugador i posats sobre el mapa en les condicions esmentades a **Triar vaixell (p. 3)**, o poden ser destinats a funció d'escorta de mercants (veure l'apartat **Escortes** a **Altres tipus de vaixell, p. 13**) –i aleshores passen a dependre del reservori de vaixells.

El jugador pot sempre provar de comprar un tipus diferent de vaixell acudint a la ***subhasta*** que es farà a la fi de cada torn, fent la seva oferta a partir del preu de sortida (veure **La subhasta, p. 23**). Un vaixell mercant o pirata comprat per aquest mètode pot ser aleshores dedicat a l'activitat corsària (veure l'apartat **Corsaris** a **Altres tipus de vaixell, p. 13**), essent traspassat al reservori de vaixells.

RESTAR EN NEGATIU

Totes les despeses dels jugadors s'han de fer en efectiu; és a dir, a expenses de les MO disponibles a la bossa del jugador, amb aquestes úniques excepcions:

- Sempre que un jugador es quedi sense cap vaixell, podrà «comprar-ne a crèdit» un de nou, encara que no hi tingui saldo suficient. El seu compte quedarà en negatiu i no podrà fer

altres despeses fins haver saldat el deute.

- De forma semblant, sempre que un jugador estigui obligat a designar un vaixell insígnia i no tingui prou efectiu per a fer-ho, haurà de comprar la característica *«Flagship»* a crèdit. El seu compte restarà en negatiu i no podrà fer altres despeses fins haver saldat el deute.

LLISTA DE VAIXELLS

Els ***perfils de vaixell particulars d'aquesta llista són canònics*** per a la present campanya. Cada regla especial té el seu cost en punts, però aquests punts no sempre «valen» igual, sinó que s'encareixen en funció de la Qualitat del vaixell. Aquesta equivalència ja ha estat precalculada i incorporada a cada fitxa individual de vaixell amb la sigla ***xMO***, però pot ser una bona ajuda el calculador *online* de la pròpia *Ganesha Games*, que és: http://www.ganeshagames.net/army_builders/GalleysGalleons Builder.html.

Aquests són els **10** tipus de vaixell disponibles als jugadors, ordenats per Qualitat, Combat i Punts.

Tipus	*Q*	*C*	*Punts*	*xMO*	*Regles especials*
Canonera	2	1	13	2,5	Boat, Chaser guns
Galiota	2	2	48	2,5	Galley, Shallow draft, Swashbucklers, Yare
Balandra	2	2	63	2,5	Galleon rigged, Razée, Shallow draft, Yare
Goleta	2	3	75	2,5	Galleon rigged, Razée, Shallow draft, Yare
Quetx	3	3	40	2	Galleon rigged
Bergantí	3	3	50	2	Galleon rigged, Razée
Fragata	3	4	72	2	Chaser guns, Galleon rigged, Razée, Trained gun crews
Urca	3	4	76	2	Chaser guns, Drilled soldiers, Galleon rigged, High castles, Master gunner
Galió	4	5	65	1,5	Chaser guns, Drilled soldiers, Galleon rigged, High castles, Master gunner, Reinforced hull, Sluggish
Navili de línia	4	5	72	1,5	Carronades, Chaser guns, Drilled soldiers, Galleon rigged, Master gunner, Trained gun crews, Veteran NCOs



LES FLOTES MERCANTS

COMPOSICIÓ INICIAL

Per cada jugador en el joc hi haurà sempre una flota mercant del seu mateix país. Aquestes flotes mercants constaran inicialment dels següents vaixells:

ANGLATERRA I PAÏSOS BAIXOS				
Tipus de vaixell	*Nombre*	*Capacitat [Qx2]*	*Guany brut total*	*Impostos [Qx1]*
Filibots	*1*	*6*	*6*	*3*
Urques	*1*	*6*	*6*	*3*
Goletes	*3*	*4*	*12*	*6*
Balandres	*4*	*4*	*16*	*8*
			40	*20*

FRANÇA, ESPANYA I PORTUGAL				
Tipus de vaixell	*Nombre*	*Capacitat [Qx2]*	*Guany brut total*	*Impostos [Qx1]*
Filibots	*1*	*6*	*6*	*3*
Urques	*1*	*6*	*6*	*3*
Sageties	*3*	*4*	*12*	*6*
Tartanes	*4*	*4*	*16*	*8*
			40	*20*

GALIONS DEL TRESOR

Aquesta és una opció exclusiva del jugador espanyol, quan n'hi hagi. Opcionalment, aquest pot introduir un galió del Tresor a la seva flota mercant inicial, a canvi de retirar-ne mercants d'altres tipus fins igualar-ne el guany brut total i els ingressos per impostos amb els dels altres jugadors. La composició inicial de la flota mercant espanyola a Índies podria restar doncs així:

Tipus de vaixell	*Nombre*	*Capacitat [Qx4]*	*Guany brut [Qx2]*	*Impostos [Qx1]*
Galions del Tresor	*1*	*20*	*10 **	*5*
Tipus de vaixell	*Nombre*	*Capacitat [Qx2]*	*Guany brut total*	*Impostos [Qx1]*
Urques	*1*	*6*	*6*	*3*
Sageties	*2*	*4*	*8*	*4*
Tartanes	*4*	*4*	*16*	*8*
			40	*20*

* La diferència de 10 MO que s'observa entre la capacitat total i els guanys bruts d'un Galió del

Tresor representa la part de beneficis que es queden la *«Casa de Contratación»* de Sevilla i la pròpia Corona d'Espanya. Aquests diners «desapareixen del joc» en favor de les institucions esmentades, restant-ne en definitiva 10 MO a repartir entre el jugador i la flota mercant. Nogensmenys, un galió del Tresor capturat dobla els guanys normals del captor per la seva venda.

APARICIÓ EN EL JOC

Tots els vaixells d'una flota mercant formaran part del reservori o *«pool»* de vaixells, romanent ocults als jugadors fins que algun d'ells sigui detectat per una trobada casual, com a resultat d'una extracció a l'atzar; en aquest cas es veuran implicats en un combat naval, retornant al reservori i prosseguint llur activitat comercial si no són destruïts ni capturats.

Només poden aparèixer nous vaixells mercants per dos mitjans: cada torn es posarà a subhasta un mercant nou de trinca d'un tipus triat a l'atzar; però més sovint hi haurà mercants capturats que un estol de guerra ha venut a intermediari, que els portarà a subhasta també.

ECONOMIA MERCANTIL

INGRESSOS

A la fi de cada torn, els vaixells encara presents al reservori culminaran una ***operació comercial***, que rendirà uns ingressos de MO equivalents a la seva qualitat (Q) multiplicada per dos ***[Q x 2]***. Un estol mercant també pot obtenir ingressos per la venda d'una ***captura*** en combat naval, en les mateixes condicions que un estol de guerra.

DESPESES

El ***50%*** dels ingressos nets del comerç passarà obligatòriament i prioritària al compte del jugador del seu mateix país en concepte d'***impostos***. Serà també obligat i prioritari invertir eventuals beneficis en ***reparar danys propis***, abans de cap altra possible operació.

La resta romandrà en el compte de la flota comercial, gestionada per el director de joc amb la finalitat de finançar eventuals compres de més mercants, sempre per mitjans de participació en subhasta.

RESTAR EN NEGATIU

Els comptes de les flotes mercants ***no*** poden caure per sota de les 10 MO d'ingressos bruts com a resultat de l'activitat econòmica del torn. Si en algun moment això s'arriba a produir, es considerarà que ***entra en fallida*** automàticament i es finalitza el joc (veure **Fi de partida i guanyador, p. 24)**.

LLISTA DE VAIXELLS

De forma semblant als estols de jugador, les flotes civils tenen també una varietat de vaixells mercants a disposició, en cas que se'n faci necessària l'ampliació.

Novament, cal recordar que els ***perfils de vaixell d'aquesta llista són canònics*** per a la present campanya.

> Així, els vaixells d'aquesta llista solen tenir factor de combat (C) un grau inferior que els seus equivalents de guerra, a més de la característica *Merchantman* comú a tots ells; en cas de captura i incorporació a un estol de guerra o pirata, aquest factor de combat romandrà invariable, per a denotar el diferent propòsit amb què van ser construïts.
>
> A diferència dels vaixells gestionats pels jugadors, els mercants no poden ser personalitzats mentre segueixin pertanyent a la seva flota mercant.

A continuació es pot veure la llista de **10** tipus de vaixell disponibles a les flotes mercants, ordenats per Qualitat, Combat i Punts.

Tipus	*Q*	*C*	*Punts*	*xMO*	*Regles especials*
Tartana	2	1	28	2,5	Lateen rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Sweeps
Balandra	2	1	38	2,5	Galleon rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Yare
Sagetia	2	2	40	2,5	Lateen rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Sweeps
Goleta	2	2	50	2,5	Galleon rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Yare
Quetx	3	2	20	2	Galleon rigged, Merchantman
Bergantí	3	2	30	2	Galleon rigged, Merchantman, Razée
Filibot	3	2	40	2	Galleon rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Yare
Urca	3	3	36	2	Galleon rigged, High castles, Merchantman
Galió	4	4	44	1,5	Galleon rigged, High castles, Master gunner, Merchantman, Pilot, Reinforced hull, Sluggish
Galió del Tresor	5	5	40	1	Chaser guns, Galleon rigged, High castles, Master gunner, Merchantman, Pilot, Reinforced hull, Sluggish, Veteran NCOs



LA FLOTA PIRATA

COMPOSICIÓ INICIAL

A inici de joc, hi haurà sempre una flota pirata amb el mateix nombre inicial de vaixells que la generalitat de flotes mercants, tal com es pot veure a la taula següent.

Tipus de vaixell	*Nombre*
Urques	*1*
Quetxos	*2*
Bergantins	*1*
Goletes	*1*
Balandres	*2*
Galiotes	*2*

APARICIÓ EN EL JOC

L'estol pirata també formarà part del reservori o *«pool»* de vaixells, romanent ocult als jugadors fins que alguna de les seves naus sigui detectada per una trobada casual, com a resultat d'una extracció a l'atzar; en aquest cas es veurà implicada en un combat naval, retornant després al reservori si no és destruïda ni capturada.

Hi poden sorgir nous pirates per compra en subhasta (v. **La subhasta, p. 23**).

ECONOMIA PIRATA

Els vaixells pirata no reten comptes a ningú, per quin motiu no se'n porta cap comptabilitat.

LLISTA DE VAIXELLS

La que segueix a continuació és la ***llista canònica de vaixells pirata***, amb els seus **9** tipus inicials possibles, ordenada per Qualitat, Combat i Punts.

Tipus	*Q*	*C*	*Punts*	*xMO*	*Regles especials*
Galiota	2	2	50	2,5	Derring-do, Dread pirate, Galley, Shallow draft, Yare
Tartana	2	2	65	2,5	Derring-do, Dread pirate, Lateen rigged, Razée, Shallow draft, Sweeps
Balandra	2	2	75	2,5	Derring-do, Dread pirate, Galleon rigged, Razée, Shallow draft, Yare
Sagetia	2	3	78	2,5	Derring-do, Dread pirate, Lateen rigged, Razée, Shallow draft, Sweeps
Goleta	2	3	88	2,5	Derring-do, Dread pirate, Galleon rigged, Razée, Shallow draft, Yare
Quetx	3	3	56	2	Dread pirate, Galleon rigged, Swashbucklers
Bergantí	3	3	75	2	Dread pirate, Galleon rigged, Razée, Swashbucklers
Urca	3	4	78	2	Chaser guns, Dread pirate, Galleon rigged, High castles, Swashbucklers
Fragata	3	4	82	2	Chaser guns, Dread pirate, Galleon rigged, Razée, Swashbucklers

ALTRES TIPUS DE VAIXELL
(REGLES OPCIONALS)

ESCORTES

Un escorta és un vaixell de guerra, ja sigui comprat o capturat, que el jugador ha apartat de la seva flota principal, enviant-lo al reservori o *«pool»* de vaixells amb la missió específica de protegir un determinat ***tipus de mercant***; de forma que la trobada a l'atzar d'un altre jugador amb un mercant d'aquell tipus comporti també l'aparició de l'esmentat escorta.

A efectes de mecànica del joc, un vaixell destinat a funcions d'escorta deixa de ser gestionat estratègicament pel jugador –si bé el seu manteniment segueix a càrrec d'aquest, a tots efectes.

- Un vaixell d'escorta mai no obté ingressos per ell mateix; nogensmenys, com que sempre forma part d'un comboi mercant, hi són d'aplicació els possibles guanys per ***captura*** en combat naval, a repartir al 50% amb la flota mercant (v. **Estols combinats, p. 14**).
- Un vaixell escorta només pot ser millorat en les mateixes condicions que un de jugador; és a dir, després d'un primer combat, amb despeses a càrrec del jugador i en el temps d'un torn durant el què romandrà inactiu.

CORSARIS

Un corsari és tot vaixell mercant o pirata que, després de la seva captura per un jugador, és incorporat deliberadament al reservori o *«pool»* de vaixells, amb la intenció que actuï en futures trobades a l'atzar de qualsevol jugador (ell mateix inclòs). A diferència d'un mercant normal, un vaixell corsari no és mai descartat durant el procediment de definició d'un encontre –afegint així a l'escenari un aliat o enemic addicional no previst, com un cavall de Troia.

- Els corsaris poden obtenir guanys equivalents a ***[Qx1]*** per torn gràcies al ***comerç***, que ingressaran íntegrament al compte de la flota mercantil del seu país, sense impostos.
- En una situació de ***combat*** on coincideixi amb l'estol del propi jugador, un corsari s'incorporarà a aquest estol com un vaixell de guerra més, i per tant no percebrà guanys independents dels del jugador.
- En cas contrari, sí que pot percebre guanys pel combat en les mateixes condicions que un vaixell de guerra. Si es dóna el cas, el ***50%*** d'aquests guanys passen al compte del jugador, i l'altra meitat a la flota mercant.
- En escenaris particulars, un corsari pot arribar a formar ***estol combinat*** amb un o més vaixells pirata (veure **Estols combinats, p. 14**).

Per transformar un vaixell qualsevol en corsari al servei d'un país, cal comprar-l'hi la regla especial «Patent de corsa» (veure **Llista de Regles Especials, p. 26**); i, si abans era pirata, retirar-l'hi la característica *«Dread pirate»*, amb la corresponent inversió de temps per les modificacions.

VAIXELLS EN MISSIÓ ESPECIAL

Hi ha de bon principi al *«pool»* de vaixells una petita nau de guerra ***[Q = 2 i C ≤ 3]*** per cada participant, acomplint la missió especial de transportar una personalitat, la vida i seguretat de la qual serà la seva principal responsabilitat.

Es definirà secretament si la personalitat transportada és ***«la filla del governador»*** o ***«l'aristocrate qui perd d'huile»***, i només es donarà a conèixer públicament si la nau és finalment capturada. En tot cas, el mecanisme general de l'esdeveniment és idèntic per a ambdós casos; l'únic que hi canvia en són les possibles seqüeles.

> En cas de captura del vaixell, es descobreix que aquest duia com a passatgera la personalitat abans al·ludida. L'ostatge no reporta ingressos immediats, així que el jugador pot completar la seva ruta normalment. Un cop a port i abans de designar una nova destinació, el jugador rebrà comunicació del governador de (...)*, avenint-se a pagar-li 75** MO pel seu rescat; però l'intercanvi s'ha de fer en el port esmentat, on resideix el governador.
>
> **El port on resideix el governador es triarà a l'atzar d'entre els de la nacionalitat del vaixell capturat.*
> ***Si la campanya inclogués sessions de rol, s'hi podria concebre un cert regateig, però no és aquest el cas. El preu aquí és fix, **no** hi ha regateigs que valguin.*

Si el jugador accepta la transacció, al següent torn s'encaminarà a aquell port, que per una vegada l'hi serà accessible; i en arribar l'hi seran abonades les 75 MO. Ara bé, tractant-se d'un port hostil, no hi podrà fer cap altra compra, venda ni reparació.

- Un cop havent alliberat l'ostatge, el governador pot sentir-se temptat d'intentar capturar i castigar el jugador; cosa que es determinarà a cara o creu en el moment que l'estol del jugador abandoni el port (veure **Escenari 6 – Emboscada, p. 20**).
- Altrament, el jugador pot ignorar la petició i continuar normalment la seva activitat. En aquest cas, emperò, no en podrà evitar les seqüeles.

  En el cas de «la filla del governador», no podrà evitar que s'escampi per la seva tripulació una superstició sobre la suposada malastrugança de portar una dona abord de la nau. El seu vaixell insígnia adquireix automàticament la Regla Especial de la casa anomenada *«Dona abord»* (veure **Llista de Regles Especials, p. 26**).

  En el cas de *«l'aristocrate qui perd d'huile»*, no podrà evitar la rumorologia creixent sobre els *motius reals* de voler mantenir el jove a bord. El seu vaixell insígnia adquireix automàticament la Regla Especial de la casa anomenada *«Le capitaine qui perd d'huile»* (veure novament **Llista de Regles Especials**).

ESTOLS COMBINATS

La denominació d'«estol combinat» serviria tant per designar una combinació operativa tàctica concreta com, sobretot, un determinat règim econòmic de repartiment de botí, que és sempre del ***50%*** entre les parts.

- Així, els guanys obtinguts arran de captures en combat per un comboi mercant amb escorta no ingressaran íntegrament al compte de la flota mercant, sinó que es repartiran

equitativament amb el jugador propietari de l'escorta.

- També operen sota règim econòmic d'«estol combinat» les aliances temporals de pirates i corsaris que es poden produir durant la fase de determinació dels encontres navals, havent-se de repartir també al 50% tot possible botí –cosa que indirectament beneficia també el jugador del mateix país que el corsari, doncs aquest hi té un deure contributiu del 50% de la seva part amb el jugador.



ENCONTRES I COMBAT

A cada torn es podran produir encontres susceptibles de derivar en un combat naval; la naturalesa d'aitals encontres vindrà determinada pel procediment general que s'explica a continuació.

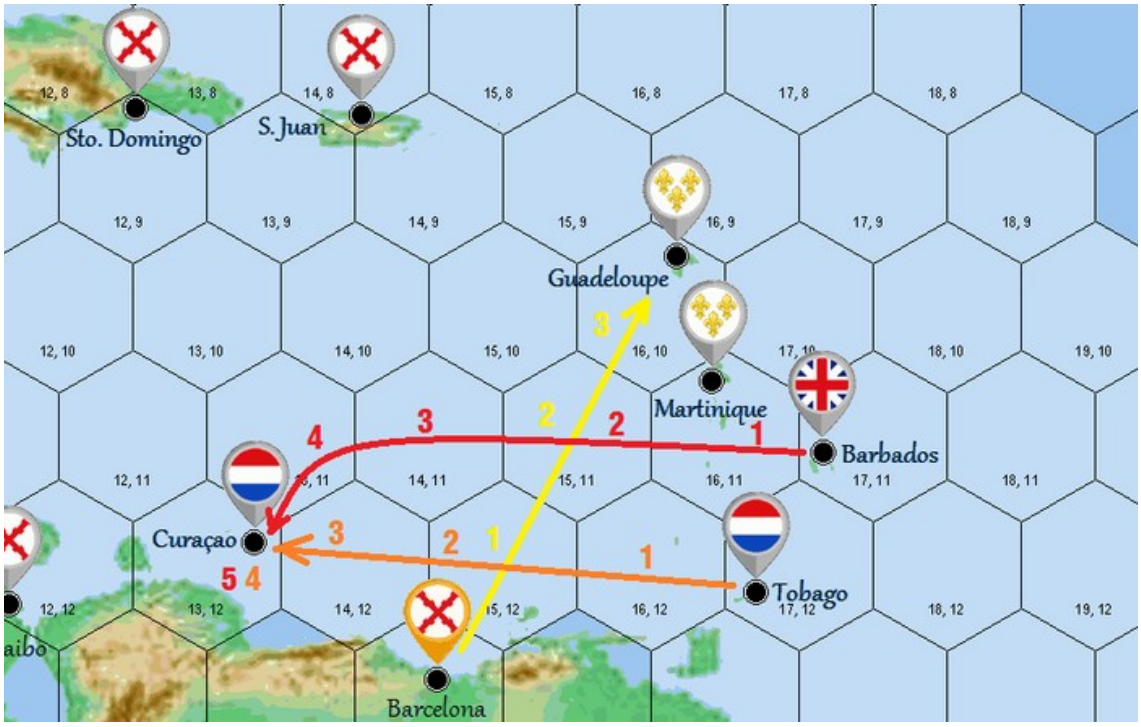
AGRESSIÓ LEGAL I IL·LEGAL

En aquesta campanya, cada jugador forma part d'un dels dos bàndols d'una guerra. En conseqüència, no es permeten actes d'agressió entre jugadors del mateix bàndol ni contra països neutrals (en el supòsit que el director de joc n'hi volgués fer aparèixer algun). Tampoc no es permet atacar un vaixell que estigui ancorat a port (veure **Hexàgons de port, p. 5**).

INTERSECCIÓ DE RUTES

Es comprovarà en primer lloc si les rutes marcades per cada jugador es tallen amb la d'algun altre jugador. Es considera que hi ha intersecció si dues naus penetren simultàniament el mateix hexàgon.

Si ambdós vaixells són del mateix bàndol, poden ignorar-se o decidir de formar un ***comboi*** fins al port de destinació d'un d'ells. Però si són de bàndols oposats, hi haurà un encontre naval que no es pot defugir.



En el cas exposat al dibuix, la nau groga (G) surt de Barcelona a Guadeloupe, la taronja (T) surt de Tobago a Curaçao i la vermella (V) ho fa de Barbados a Curaçao. Les xifres de color indiquen l'ordre dels moviments de cadascuna.

La nau G no es troba amb T, perquè quan aquesta entra a l'hex 15.12, l'altra ja l'ha abandonat i es troba a 15.11. Un cop allà, G sí que es troba amb V, doncs aquesta hi entra simultàniament (és a dir, en el 2^{on} moviment d'hex a hex).

TROBADES CASUALS

Si un jugador no té cap encontre pel mètode abans descrit i no és ancorat a port, aleshores s'acudirà a una sèrie d'extraccions a l'atzar del *«pool»* de vaixells (veure **El reservori de vaixells, p. 2**), seguint aquest procediment:

NOMBRE D'EXTRACCIONS

A cada torn es sortejarà l'ordre d'extracció entre els jugadors.

S'efectuaran tantes extraccions del reservori (o tirades de dau, segons el procediment de gestió triat) com vaixells tingui la flota del jugador que està tenint l'encontre, multiplicats per 2 (o sigui, si el jugador porta un vaixell, s'hi faran quatre extraccions; si en porta dos, aleshores en seran quatre; etc)..

- Si algun dels resultats obtinguts resulta ser un comodí, serà descartat i bescanviat per unes altres dues extraccions.
- Si algun dels resultats obtinguts correspongués a un valor sense assignar, serà descartat i se'n tornarà a fer extracció.

OBTENCIÓ DE RESULTATS

Un cop havent fet el nombre prescrit d'extraccions, se n'analitzarà el resultat.

- Si els resultats han aportat algun vaixell enemic, es descartaran de l'encontre tots els vaixells propis i aliats (excepte si tenen «Patent de corsa»). D'aquesta forma, només seran objecte efectiu de l'encontre els vaixells enemics i/o pirates –amb l'excepció ja esmentada dels corsaris.
- Si les extraccions només han aportat vaixells aliats i/o pirates, però cap d'enemic, aleshores els aliats sí que formaran part de l'encontre, tot considerant que estan essent sotmesos a persecució pel pirata.
- Si hi coincideixen pirates i algun vaixell enemic amb «Patent de corsa», aleshores es considerarà que tots ells formen un estol combinat sota comandament del corsari.
- Si només hi ha vaixells aliats, aleshores el jugador afectat no té cap encontre aquell torn.

MODIFICADORS AL RESULTAT

Hi ha un parell de factors que poden alterar *«a posteriori»* el nombre de vaixells objecte de l'encontre.

- A cada torn, la primera vegada que s'extregui un mercant d'un tipus que té escorta assignada, un vaixell escorta també hi apareixerà al costat; però no s'esdevindrà necessàriament així en extraccions successives dintre el mateix torn, si no és que aquella flota gaudeixi de més escortes per a aquell tipus de mercant.
- Si l'encontre es produeix en hexàgon de port d'un dels bàndols enfrontats, aquest pot afegir al desplegament una patrullera de la guarnició naval, triada a l'atzar entre naus de $Q = 2$ i $C \leq 2$ de la llista que pertoqui (vaixells de guerra o pirates, segons el cas). Igualment, s'hi poden afegir vaixells de guerra aliats que hi pugui haver ancorats (consultar **Hexàgons de port, p. 5**).
- Si el jugador participant estava essent sotmès a persecució, els perseguidors s'afegeixen automàticament a l'encontre.

Si un resultat qualsevol és descartat, no retorna al reservori fins acabar tot el procés d'extraccions.

REFUSAR L'ENCONTRE

Amb independència de la modalitat concreta d'encontre, els jugadors només tenen opció de refusar-lo d'antuvi si les naus albirades són del seu mateix bàndol. En cas contrari, tot encontre deriva sempre en un escenari naval.

Ara bé, pot passar que un jugador canviï d'opinió un cop veient sobre el tauler de joc la mena de contrincant a què s'enfronta realment i decideixi evitar el combat. Aleshores té dues opcions:

> A) Escapar pel punt de fuga predeterminat, que normalment serà la cantonada oposada a la de desplegament. En aquest cas, completarà el viatge amb normalitat.
>
> B) Escapar per qualsevol altre punt i emprendre la tornada al punt de partida d'aquell torn, seguint la ruta seguida a la inversa per la capacitat de moviment que l'hi resti. Si el contrincant era un pirata o un altre jugador, tindrà l'opció d'enganxar-se a la cua del jugador com una paparra i iniciar-ne la persecució.

Si un vaixell «no de jugador» escapa de l'escenari per qualsevol punt diferent del de fuga predeterminat, se'l considerarà capturat pel contrincant.

PERSECUCIONS

Un vaixell enganxat a la cua d'un jugador com a resultat d'un abandonament sobre la taula no forçarà cap encontre ni bloquejarà el seu pas per ports no hostils al jugador, sinó que el seguirà a distància incansablement fins que tingui un nou encontre, i aleshores s'afegirà al combat.

Un jugador sotmès a persecució només pot lliurar-se'n definitivament derrotant els perseguidors (és a dir, destruint-los o fent-los fugir). Si el jugador es limita a anar escapant, aleshores les naus enemigues que quedin sobre el terreny de joc es poden anar afegint a la cua de perseguidors.



GENERACIÓ DE L'ESCENARI

Els escenaris es defineixen per una sèrie de passes, que s'han de seguir seqüencialment:

IDENTIFICAR L'HEXÀGON

En funció de l'hexàgon on té lloc l'enfrontament, hi podrà haver certs elements de terreny o altres, per la qual cosa cal identificar-lo en primer lloc. En cas d'un encontre sobre el mapa, serà el punt d'intersecció de les rutes respectives; però en cas d'una trobada casual s'haurà de llençar ***1D7*** per a saber en quin hexàgon de la ruta del jugador es produeix la topada (és a dir, amb dau amb més de set cares, descartant-ne tot valor superior a 7).

ACCIDENTS NATURALS

Són elements de terreny que poden aparèixer a l'escenari en funció del tipus d'hexàgon:

Si l'hexàgon és costaner, hi ha un 50% de probabilitats que hi hagi una ***franja de terra ferma*** ocupant una de les cantonades i estenent-se per ambdues bandes no menys de 1 Distància Llarga del vèrtex. També hi ha un altre 50% de possibilitats que hi hagi una illa.

En canvi, si l'hexàgon no és costaner però és adjacent a un altre que sí que n'és, hi ha un 50% de probabilitats que hi hagi illes, entre una i tres, xifra que es determinarà mitjançant ***1D100*** i consultant els resultats adjunts.

1D100 < 50	una illa
1D100 < 10	dues illes
1D100 < 1	tres illes

En qualsevol altre cas, es tracta d'un hexàgon de mar endins i només hi pot haver ***bancs de sargasso***. La quantitat que en pot aparèixer es determina igual que les illes.

Cada element serà individualment emplaçat a taula per un jugador triat a l'atzar, a no menys de 2 Distàncies Llargues de qualsevol cantonada i 1 Distància Mitjana d'elements precedents. Si supera una tirada de ***dau al 50%*** de probabilitat, el(s) contrincant(s) té dret a desplaçar aquell element fins a 1 Distància Llarga en qualsevol sentit, tot respectant les restriccions esmentades; o, alternativament, reemplaçar-lo per una ***zona de baixos*** de mida equivalent, sense canviar-ne la ubicació. La franja de terra ferma només pot ser canviada a una cantonada adjacent.

VENT INICIAL

Finalment, es determinarà a l'atzar quin és el vent inicial, mitjançant ***1D8*** amb els següents resultats:

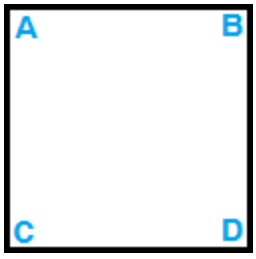
1 **N → S** *(tramuntana)*	**4** **SO → NE** *(garbí)*	**7** **NO → SE** *(mestral)*
2 **SE → NO** *(xaloc)*	**5** **NE → SO** *(gregal)*	**8** **S → N** *(migjorn)*
3 **E → O** *(llevant)*	**6** **O → E** *(ponent)*	

ESCENARIS

1 – Intercepció: es produeix quan l'objecte de l'encontre és mercant, o quan un d'ambdós bàndols dobla en punts el contrincant. Desplega primer el defensor sortint d'una cantonada de la seva elecció (A), amb l'objectiu d'arribar a l'altre extrem o «punt de fuga» (D), i l'atacant tria si desplega a l'esquerra o a la dreta d'aquest (B o C).

> Si un dels bàndols triplica en punts el contrincant, pot canviar a voluntat aquest escenari pel de **Bloqueig**. I si el seu estol es compon de 4 vaixells o més, pot canviar el tauler quadrat estàndard per l'escenari **Doble**.

2 – Xoc: es produeix quan ambdós bàndols són depredadors i cap d'ambdós arriba a doblar l'altre en punts. Es determina a l'atzar qui desplega primer en una cantonada de la seva elecció (A), i el contrincant ho fa per l'extrem oposat (D). Els punts de fuga respectius coincideixen amb el d'entrada del contrincant.



> Si un dels bàndols triplica en punts el contrincant, pot canviar a voluntat aquest escenari pel de **Bloqueig**. I si el seu estol es compon de 4 vaixells o més, pot canviar el tauler quadrat estàndard per l'escenari **Doble**.

3 – Irrupció: el plantejament d'aquest escenari és pensat per a quan el jugador té un encontre mentre està essent sotmès a persecució per un tercer, o quan l'objecte de l'encontre ja consta de bàndols enfrontats. Idealment, seria un escenari per a 3 o més participants.

> El bàndol perseguit tria primer el seu punt d'entrada (A), després ho fa el seu perseguidor, escollint si entrar per l'esquerra (B) o per la dreta (C) de l'encontre. Finalment és el jugador que ha experimentat l'encontre qui tria si entrar per la cantonada vacant o pel punt de fuga de l'encontre (D).
>
> Si un dels bàndols és un estol de 4 vaixells o més, pot canviar el tauler quadrat estàndard per l'escenari **Doble**.

4 – Bloqueig: plantejament alternatiu dels escenaris 1 i 2. Si un dels bàndols triplica en punts l'altre, aquest bàndol en superioritat pot lliurement triar aquest escenari estàndard de *Galleys & Galleons*, amb el bàndol més nombrós ocupant la diagonal del punt d'entrada del contrincant (B-C).

5 – Duel a platja: plantejament alternatiu dels escenaris precedents. Una cantonada (A) és ocupada per una franja de terra ferma, cosa que limita les possibilitats d'elecció dels contrincants:

> En cas d'un **Xoc**, els participants només poden desplegar per B o C.
>
> En cas d'**Intercepció** o **Irrupció**, el participant que hagi d'entrar pel cantó oposat a terra (D) haurà d'escollir punt de fuga entre B i C, amb independència d'allò que hagin triat eventuals contrincants.
>
> Es dedueix de tot això que només es pot triar el punt D si no hi ha cap altra opció.

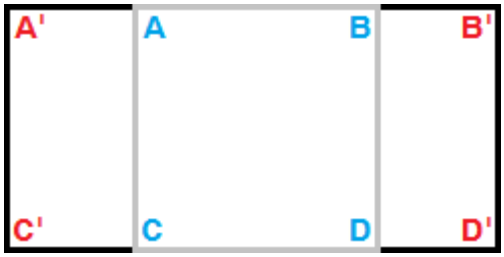
6 – Emboscada: escenari molt específic i restringit (veure **Vaixells en missió especial, p. 14**). Es produeix quan el jugador anava a sortir d'un port i, sense previ avís, les autoritats l'hi ho volen

impedir. Al primer torn, el jugador surt de la bocana per (A), mentre que el perseguidor només podrà obrir foc des d'una bateria costanera (*«Shore Battery»* o *«Shore Fort»*), determinada a l'atzar i ubicada a un marge de la taula també a l'atzar, a 1L de distància del punt A. Al segon torn, el perseguidor ja podrà fer sortir pel mateix punt A un vaixell perseguidor (que serà una patrullera de la guarnició naval, triada a l'atzar entre naus de Q = 2 i C ≤ 2).

Shore Battery – A hastily assembled artillery battery protected by improvised defences.		
40 punts	Q3	C2
Special Rules	Bastion	

Shore Fort – A permanent wooden or stone structure housing an artillery battery used to protect harbours or strategic sea lanes.		
56 punts	Q3	C3
Special Rules	Bastion, Trained gun crews	

7 – Escenari doble: plantejament alternatiu de tots els escenaris precedents. Si un dels estols implicats en l'encontre iguala o supera el nombre de 4 vaixells, el terreny de joc serà rectangular de 180 x 120 cm (o àdhuc major, si es vol), en lloc de quadrat de 120 cm. Els punts d'entrada seran els mateixos que si el tauler fos quadrat (A, B, C i D), però els de fuga es veuen desplaçats als extrems del rectangle (A', B', C' i D').



MODIFICADORS DE L'ESCENARI

1 – Foscor.
A lliure elecció del(s) jugador(s) implicat(s); només que un ho vulgui, així es farà.
És mútuament incompatible amb el cas posterior.
Visibilitat, abast d'artilleria i els beneficis de la Regla Especial *«Flagship»* s'apliquen només a distància Mitjana, tots els vaixells adquireixen temporalment la Regla Especial *«Derring-do»* i el pas per zones de baixos té un penalitzador de -1 a la tirada. Aquests efectes desapareixen en aparèixer el primer doble 6.

2 – Boira.
A lliure elecció del(s) jugador(s) implicat(s); només que un ho vulgui, així es farà.
És mútuament incompatible amb els cas precedent i els dos posteriors.
Els efectes són idèntics als de la Foscor però, a diferència d'aquesta, l'aparició del primer doble 6 també implica canvi de vent.

3 – Calma absoluta.
Es produeix a l'atzar, quan el primer doble dau que apareix en un escenari és 1.
És mútuament incompatible amb els casos precedent i posterior.
Apareix cada cop que el doble dau indicant canvi de vent sigui 1. No canvia l'orientació del vent, sinó la seva força, que sobtadament es redueix de 2 nivells. Es desactiva en produir-se qualsevol nou doble (inclòs un doble 1), reprenent-se el vent en la mateixa orientació d'abans; però es torna a activar amb un altre doble 1.

4 – Ratxes huracanades.
Es produeix a l'atzar, quan el primer doble dau que apareix en un escenari és 6.
És mútuament incompatible amb els dos casos precedents.
Apareix cada cop que el doble dau indicant canvi de vent sigui 6. No canvia l'orientació del vent, sinó la seva força, que provoca sobtadament i immediata un moviment de distància Curta a tots els vaixells que estiguin a sobrevent. L'ordre en què s'han de desplaçar és dictat pel jugador en fase. Es desactiva en produir-se qualsevol nou doble (inclòs un doble 6), reprenent-se el vent en la mateixa orientació d'abans; però es torna a activar amb un altre doble 6.



LA SUBHASTA

En aquest joc, el procediment de subhasta canalitza ***tot el mercat de compravenda***, llevat de les compres de vaixells de guerra pels jugadors, que es fan a preu de mercat (és a dir, pel valor nominal del vaixell en punts), o la venda de captures.

Si el captor d'un vaixell (jugador, flota mercant o pirata) vol ***vendre's la captura***, ho ha de fer obligatòriament a un ***intermediari***, que l'hi abonarà el 50% del valor nominal del vaixell. Aquest intermediari es farà càrrec de les reparacions i posarà el vaixell en venda per subhasta, tot establint-hi un preu de sortida del 75% del seu valor més el cost de les eventuals reparacions.

També entrarà en subhasta un vaixell mercant nou de trinca cada torn, per un preu de sortida igual al 100% del seu valor en punts. El tipus de vaixell es triarà a l'atzar.

- Les flotes mercants faran oferta en tota subhasta automàticament, amb un topall igual a la seva liquiditat real menys el valor en punts del vaixell més barat de la flota.

- Per la seva banda, els jugadors poden també participar a la subhasta al seu lliure albir i per l'import màxim que estimin adient. Flotes mercants i jugadors poden coincidir en una mateixa subhasta, llevat que aquest l'hi prohibeixi explícitament a aquella de participar-hi.

- Es considera que els pirates també participen automàticament en tota subhasta.

L'oferta més alta guanya sempre, havent de satisfer un import que superi en 1 MO el de la segona oferta; si només hi havia una oferta, aquesta guanya la subhasta pel preu de sortida. Si hi ha dues o més ofertes del mateix import, qui guanya la subhasta és el bàndol pirata. Si no hi ha ofertes per un determinat vaixell, també guanya el bàndol pirata.

Si el comprador és una flota mercant o pirata, un vaixell acabat d'adquirir per subhasta entra en joc immediatament, essent afegit al reservori.

Quan el comprador és un jugador, la nau serà emplaçada en un port propi a l'atzar. Si ha d'ésser modificada per a transformar-la en corsària o vaixell de guerra, hi romandrà tot un torn en dic sec; altrament, podrà rebre i executar ordres immediatament (siguin aquestes de moviment sobre el mapa, o d'incorporació al reservori com a corsari o escorta).

GESTIÓ DE CAMPANYA

FASES D'UN TORN

1 Fase d'ordres i moviment:

Comunicació del director de joc explicant:

A) els estats de comptes dels jugadors i la ubicació dels seus estols (sense especificar-ne composició), i la situació administrativa de vaixells en dic sec o comprats a drassanes
B) els estats de comptes i composició de cada flota mercant
C) quins vaixells hom hi subhastarà, per quin preu de sortida i en quin ordre

Resposta dels jugadors:

A) detallant quines despeses fan; ja sigui per millora, modificació o compra (en aquest darrer cas, especificant a quin port volen que arribi el nou vaixell que hagin comprat)
B) dient si prohibeixen a la flota mercant respectiva de participar en alguna subhasta concreta
C) dient si participen com a jugador en alguna subhasta i amb quin topall
D) si és el cas, ordenant a algun vaixell d'entrar al reservori com a corsari o com a escorta (i en aquest darrer cas, a quin tipus de mercant ha de donar escorta)
E) ordenant a la resta de vaixells la ruta de moviment a seguir

2 Fase de subhasta i administrativa:

El director de joc resol les subhastes, carrega en compte les despeses efectuades, incorpora els vaixells nous al reservori o al mapa segons pertoqui, comprova els moviments dels jugadors i eventuals interseccions de ruta, i procedeix a determinar eventuals trobades a l'atzar (l'ordre de les extraccions serà sortejat).

3 Fase d'encontres i combat:

Comunicació del director de joc explicant:

A) el resultat de cadascuna de les subhastes
B) les interseccions de ruta entre jugadors que s'hagin produït
C) les trobades a l'atzar que s'hagin produït
D) les condicions bàsiques de cada escenari

Resposta dels jugadors:

A) proposant data per a les partides

S'acorden dates, s'acaben de definir els escenaris i es juguen; en funció dels resultats, s'estableixen les alteracions de ruta que pertoqui, es determinen guanys i pèrdues, i el director de joc les anota degudament.

FI DE PARTIDA I GUANYADOR

Si al capdavall d'un torn qualsevol es comprova que alguna de les flotes mercants ***ha entrat en fallida*** (v. **Objectiu de la campanya, p. 1**), aleshores es donarà el joc per finalitzat. En aquell moment els jugadors faran les despeses obligatòries que calgui i acte seguit es procedirà a fer el recompte d'actius de cadascun, essent proclamat guanyador aquell que en tingui més.

El recompte d'actius consisteix sumar actius de jugador i actius de la flota mercant del seu país, d'acord amb una d'aquestes fórmules, consensuada per endavant entre els participants:

FÓRMULA 1

Jugador = Punts de vaixell al mapa + [efectiu + impostos en camí – Punts de vaixell inicials] / 2
Flota mercant = [Punts de vaixell al reservori – Punts de v. inicials] / 2 + efectiu

FÓRMULA 2

Jugador = Punts de vaixell al mapa + efectiu + impostos – Punts de vaixell inicials
Flota mercant = Punts de vaixells al reservori – Punts de vaixell inicials + efectiu

Personalment, jo suggeriria d'adoptar la Fórmula 2, que dóna major importància al creixement de les flotes de jugador.



APÈNDIXS

LLISTA DE REGLES ESPECIALS

Aquesta no és la llista completa de regles especials contemplada per *«Galleys & Galleons»*, sinó només la relació d'***aquelles que poden ser comprades pels jugadors***. Per a d'altres regles especials que puguin aparèixer al joc, cal cercar-ne la referència al reglament original.

Boats (-3 punts)
«Boats» representa un estol de barques o canoes emplaçats en una base conjunta. L'estol és propulsat a rem, i pot canviar el seu encapçalament fins a 45º i moure 1C directament cap endavant al cost d'una acció, fins a dues vegades per torn. Les canoes tenen quilla molt baixa i mai no necessiten llençar dau per travessar aigües somes.

Poden disparar amb armes individuals, però no tenen capacitat artillera, tret que també estiguin equipades amb *«Chaser guns»*; i en aquest cas només poden disparar des de l'arc de proa. La petita grandària d'aquestes naus és alhora una benedicció i una maledicció; mentre presenten objectius més petits i més difícils, també són molt fràgils. Els estols de barques ignoren les tirades per *«Critical Damage»* i *«All at Sea»*, però qualsevol dany excessiu els enfonsarà sota les ones. Mai no poden tenir un factor de combat superior a 3 i no poden ser reparades durant el transcurs del joc. En la resta d'aspectes, un estol de barques és tractat com un sol vaixell.

Carronades (+2 punts)
(Regla no inclosa al reglament original, sinó al seu suplement «Fayre Winds & Foul Tides»)

El vaixell és equipat a la coberta superior amb cruels peces d'artilleria de canó curt, específicament dissenyades per netejar les cobertes enemigues a curt abast. El vaixell rep un modificador +1 addicional al factor de combat per les seves andanades a curt abast de babord o estribord. Els vaixells desarmats, o aquells que només tenen capacitat de tir cap endavant, no poden tenir carronades.

Chaser guns (+3 punts)
El vaixell és equipat amb un petit nombre de peces d'artilleria a proa i popa, que sol emprar defensivament o ofensiva durant les persecucions. El vaixell pot disparar des dels arcs de proa i popa amb factor de combat 1.

Derring-do (+1 punts)
(En aquesta campanya, és mútuament incompatible amb «Drilled soldiers» i «Veteran NCOs»)

La tripulació d'aquest vaixell són feres temeràries que es delecten a abordar enemics més grans. La primera vegada que la tripulació disputa una acció d'abordatge, tant ells com els seus oponents vuenen el seu factor de combat reduït a 0. Cal tenir en compte, emperò, que la resta de modificadors de combat s'hi apliquen igualment.

Aquesta regla especial pot semblar d'antuvi un gran avantatge per a l'abordatge de gran vaixells per naus petites, però cal tenir present que les accions d'abordatge poden ser impredictibles i una tripulació massa temerària pot trobar que ha subestimat la capacitat de lluita de les seves preses.

***«Dona abord»* (0 punts)**
(Regla específica d'aquesta campanya, no contemplada pel reglament original)

La tripulació del vaixell afectat per aquesta regla especial pateix els efectes d'una superstició comú de malastrugança per tenir una dona abord, per quina causa totes les tirades pròpies contra la taula d'incidències *«All at Sea»* tenen una penalització de -1 al dau. Aquesta regla especial només desapareix retornant la noia al seu pare.

Drilled soldiers (+3 punts)
(En aquesta campanya, és mútuament incompatible amb «Derring-do»)

La dotació de soldats d'aquest vaixell ha estat entrenada professionalment per lluitar en alta mar. Rep un modificador +1 al factor de combat durant les accions d'abordatge envers qualsevol enemic que no disposi també d'aquesta regla especial. *«Drilled soldiers»* és mútuament incompatible amb *«Intimidating»*.

Fire ship (+5 punts)
Els vaixells incendiaris són naus especialment equipades amb tripulacions mínimes i sense cap capacitat de dispar. No obstant això, són carregades fins dalt de material incendiari amb la finalitat de posar proa a un enemic en formació densa i prendre-l'hi foc. En un vaixell incendiari, a cada torn s'ha d'invertir preceptivament una acció per mantenir sota control el foc del material incendiari. Altrament, el foc es descontrolarà i la nau serà presa de les flames.

Cal recordar que, quan un vaixell és en flames, no es pot realitzar cap acció més que intentar apagar el foc. Al començament del següent torn del jugador i tots els torns següents (és a dir, abans d'intentar activar el vaixell), cal llençar dau contra la taula *«Critical damage»* amb un modificador de +3. Qualsevol vaixell que es posi en contacte amb un vaixell en flames també s'encendrà immediatament.

Flagship (+15 punts)
(El reglament original marcava erròniament +20 punts, rectificat a «Fayre Winds & Foul Tides»)
(Un estol amb «Flagship» no pot tenir també un «Dread Pirate»; per idèntic motiu, en aquesta campanya també s'estableix que un estol amb vaixell insígnia tampoc no pot tenir una «Patent de corsa»).

Vaixell insígnia d'una flota és aquell que està comandat per un almirall o oficial de major rang, amb autoritat sobre la resta de naus de l'estol.

En llençar dau contra la seva Qualitat, un vaixell insígnia sempre obté un èxit automàtic. Així, per exemple, si es vol activar un *«Flagship»* amb dos daus, només cal llençar-ne un i assumir que l'altre és un 6. O també, si un *«Flagship»* navega per un tram d'aigües somes a velocitat mitjana, només l'hi caldrà llençar un dau, doncs l'altre és un èxit automàtic.

A més, tota nau dins d'1 Distància Llarga del vaixell insígnia rep un modificador +1 a les seves tirades de dau per Qualitat. Cal tenir present que aquesta bonificació de comandament només s'aplica als altres vaixells de l'estol –no al propi vaixell insígnia.

Per tal de simular les pressions polítiques de poderosos patrocinadors o cortesans, que segurament hi són i solen pretendre col·locar com a almirall el seu propi candidat, s'estabeix que a l'inici de cada joc o campanya s'hagi de llençar 1D6 per determinar el rerefons i competència de l'almirall, amb els següents resultats:

1D6	Caràcter i competència de l'almirall
1	*«Land lubber» o Mariner d'aigua dolça* Es tracta d'un home de terra ferma incapaç de distingir una eixàrcia d'un gat de nou cues. Penalització de -1 a totes les tirades d'activació.
2	*«Political appointment» o Càrrec polític* De vegades no és allò que saps, sinó a qui coneixes *(«not what you know, but who you know»)*. Aquest prohom és al comandament però mai no ha tingut l'oportunitat de guanyar-se el respecte dels seus homes. Penalització de -1 a les tirades contra la taula *«All at Sea»*.
3 o **4**	*«Middling seaman» o Gris llop de mar* Aquest home és prou competent, però no té res d'excepcional.
5	*«Dashing» o Brillant* L'home sap com manejar el vaixell i els seus homes. Bonificació de +1 a totes les tirades d'activació.
6	*«Swaggering» o Fatxenda* Aquest comandant ha desenvolupat una ben fundada reputació de fieresa. Bonificació de +1 a les accions d'abordatge i dispar (però no en ser disparat).

En aquesta campanya, només cal fer tirada per eventuals vicealmiralls, no per l'almirall mateix (quina competència és la del jugador).

Galleon rigged (+5 punts)
Dissenyats per a viatges llargs, els aparells de galió combinen veles quadres i llatines per aprofitar al màxim qualsevol vent disponible. Per norma, s'hauria d'utilitzar aparell de galió per a tot vaixell gran del segle XVII o posterior.

Galley (0 punts)
Desenvolupades a partir de precedents mediterranis, les galeres són vaixells esvelts propulsats en combat a força de rems. Són armades amb una bateria de peces artilleres a proa i solen portar un nodrit complement de soldats o guerrers. Una galera pot moure endavant a velocitat mitjana a cada acció, fins a dos cops per torn. El vent no les afecta. Una galera pot disparar només des de l'arc de proa, i per tant no pot fer andanades completes. Les galeres reben una bonificació de +1 al factor de combat en accions d'abordatge.

High castles (+3 punts)
El vaixell té altes plataformes a proa i popa, anomenades «castells», que proporcionen baluards defensius i permeten als tiradors escombrar les cobertes d'un vaixell enemic. Una nau amb castells rep un modificador +1 al factor de combat en accions d'abordatge contra altres vaixells que no tinguin també aquesta característica. Els vaixells amb *«High castles»* no poden ser *«Razée»*.

Lateen rigged (0 punts)
Una nau amb aparell llatí és equipat amb grans veles triangulars alineades longitudinalment al buc i dissenyades per atrapar la brisa de terra a mar quan naveguen vorejant la costa.

***«Le capitaine qui perd d'huile»* (0 punts)**
(Regla específica d'aquesta campanya, no contemplada pel reglament original)

El jugador afectat per aquesta Regla Especial pateix el prejudici d'una orientació sexual aleshores considerada infamant, per quina causa totes les tirades d'un contrincant contra la taula d'incidències *«All at Sea»* tenen un bonificador de +1 al dau. Aquesta Regla Especial només desapareix retornant el xicot segrestat al seu amant.

Master gunner (+4 punts)
La dotació del vaixell inclou un Mestre Artiller, quina professionalitat confereix una bonificació de +1 al dispar. Un vaixell *«Unarmed»* no pot tenir *«Master gunner»*.

Merchantman (-5 punts)
El vaixell és optimitzat per al transport de mercaderies, tot sacrificant poder de foc a l'espai de càrrega. Rep un modificador -1 al factor de combat en disparar, i a les accions d'abordatge.

***«Patent de corsa»* (+15 punts)**
(Regla específica d'aquesta campanya i opcional, no contemplada pel reglament original)

Aquesta Regla Especial permet a un vaixell mercant exhibir comportament agressiu (no simplement defensiu) envers un eventual encontre; així mateix, permet alternar els ingressos mercantils habituals amb ingressos de caire depredador, igual com un vaixell de jugador.

La possessió d'una patent de corsa anul·la tots els efectes de la Regla Especial *«Merchantman»* (bo i que aquesta segueix essent necessària per a comerciar) en foc d'artilleria, abordatges i modificadors de la taula d'incidències *«All at Sea»*.

Un vaixell amb patent de corsa exerceix sobre d'altres naus mercants el mateix efecte que «*Dread Pirate»*. Igual com aquesta darrera, resta sense efecte en el decurs d'una partida on al seu estol també hi hagi *«Flagship», o* de resultes de la incidència *«Captain hit!»* de la taula *«Critical Damage»*.

Pilot (+2 punts)
El capità del vaixell ha enrolat un experimentat pilot, coneixedor de les aigües locals. El vaixell rep un modificador de +1 a les tirades de dau per aigües somes (*«shallows»*).

Razée (+5 punts)
El vaixell ha estat alliberat d'excés de pes i cobertes, deixant un casc elegant i esvelt, capaç de mantenir velocitats superiors a la normal. Una vegada per torn, el vaixell pot moure 1 Distància Curta addicional, sota qualsevol vent excepte al paire, al cost d'una acció. Un vaixell *«Razée»* no pot tenir alhora *«High castles»*.

Reinforced hull (+3 punts)
El buc d'aquest vaixell ha estat reforçat amb quadernes de fusta envellida, per la qual cosa rep un modificador +1 al factor de combat en rebre foc artiller. A més, un vaixell amb buc reforçat té un modificador +1 en tirar dau a la taula de col·lisions.

Shallow draft (+3 punts)
Un vaixell amb quilla baixa és dissenyat per a operar en aigües somes, prop de la línia de costa. Mai no ha de llençar dau per a travessar-les. Només els vaixells amb un factor de combat de 3 o menys poden tenir *«Shallow draft»*.

Sluggish (-3 punts)
Construït com una enorme banyera, un vaixell amb la característica *«Sluggish»* pot virar no més enllà d'un pas de rosa dels vents per acció (és a dir, la meitat del normal, que és fins a 45º). Un vaixell *«Sluggish»* no pot ser alhora *«Yare»*.

Square rigged (0 punts)
L'aparell rodó (també anomenat de veles quadres) d'aquesta nau la limita a operar millor amb els vents de popa.

Swashbucklers (+4 punts)
«Swashbucklers» són tripulacions impulsives que gaudeixen de l'oportunitat d'abordar vaixells. Poden engarfiar i realitzar una acció d'abordatge al cost d'una sola acció. Cal tenir en compte, emperò, que per a abordar i prendre la iniciativa alhora encara han de gastar tres accions. A més, els *«Swashbucklers»* sempre reben un modificador +1 a la primera ronda de combat en qualsevol acció d'abordatge, independentment de qui efectua l'acció.

Sweeps (+4 punts)
(El reglament original permetia fins a dues accions de rem per torn, rectificat en fe d'errades)

La nau és equipada amb llargs rems que poden ser emprats quan el vent és desfavorable. Pot moure a rem 1 Distància Curta al cost d'una acció, un cop per torn; però només si fóra incapaç de fer-ho a vela (és a dir, si ha restat al paire).

Trained gun crews (+3 punts)
Els artillers d'aquesta nau han estat ben entrenats i no pateixen el modificador normal de -1 al factor de combat quan disparen a llarg abast. Si disparen a doblement llarg abast, ho fan amb un modificador de -1 en lloc de l'habitual -2.

Unarmed (-8 punts)
Aquest vaixell no gaudeix de cap peça d'artilleria. La tripulació només pot defensar-se fent ús d'armes individuals a curta distància. Una nau desarmada no pot tenir *«Master gunner»* ni *«Trained gun crews»*.

Veteran NCOs (+3 punts)
(En aquesta campanya, és mútuament incompatible amb «Derring-do»)

Els oficials subordinats d'aquest vaixell han vist molta acció i saben liderar i reagrupar els seus homes. Cada vegada que el vaixell vagi a perdre o empatar en una acció d'abordatge, rep un modificador addicional de +1 al factor de combat.

Yare (+2 punts)
Aquest vaixell gaudeix d'una maniobrabilitat especialment bona. Pot fer tants viratges de fins a 45º graus com accions pugui emprar en fer-ho. Un vaixell *«Yare»* no pot ser alhora *«Sluggish»*.

FE D'ERRADES

Flagship
La regla especial *«Flagship»* té assignat un valor de 20 al reglament *Galleys & Galleons* (p. 41). Tanmateix, només costa 15 punts al calculador *online* de la pròpia *Ganesha Games* (http://www.ganeshagames.net/army_builders/GalleysGalleons_Builder.html). Atès que tots els perfils del vaixell s'han calculat mitjançant aquest calculador, es dóna per bo el valor de 15 punts.

Sluggish
Al reglament *Galleys & Galleons* (p. 18) s'estableix que els vaixells *«Sluggish»* requereixen 2 accions per a virar (és a dir, per a girar 45º). Tanmateix, a la p. 45, es recorda que un vaixell així només pot invertir una de les seves accions possibles en virar però que, quan ho fa, només pot fer-ho per la meitat de l'angle normal (és a dir, 22,5º o un pas de brúixola). Aquesta darrera és la interpretació correcta de la regla.

Sweeps
Al reglament *Galleys & Galleons* (p. 13) s'indica que els vaixells amb *«Sweeps»* només poden remar una vegada per activació. Contràriament, a la p. 45 s'hi diu que poden fer-ho dues vegades per activació. La interpretació correcta és la primera.

Small arms
El foc d'armes de mà (G&G p. 31) és un atac especial d'armes. Com que el seu abast total es limita a 1 Distància curta, no rep el modificador +1 al factor de combat (C) per curt abast.

NOMENCLATURA DE VAIXELLS

Com que no tots els tipus canònics de vaixell emprats en aquesta campanya coincideixen amb els perfils orientatius que suggereix el reglament *Galleys & Galleons*, s'ha cregut adient afegir-hi una llista explicativa, per a millor comprensió dels lectors.

BALANDRA (*Sloop*): embarcació petita d'un sol pal, amb vela major de cangrea o bermudiana, complementada amb gran superfície de flocs i veles de ganivet.

> Al reglament *G&G* formava part de la categoria *«pinnace»*, que nosaltres hem buidat i desglossat en balandres i goletes.

BERGANTÍ (*Brig*): vaixell mitjà de dos pals i bauprès, i dotat d'aparell mixt combinant veles quadres amb una vela cangrea de mitjana. Si el pal de mitjana és aparellat només amb veles àuriques, aleshores parlem de bergantí-goleta.

> Al reglament *G&G* s'hi distingien dues categories, *«brig»* i *«brigantine»*, només diferenciades per la qualitat (Q); diferenciació que aquí no s'ha considerat necessària.

CANONERA (*Gun boat*): embarcació petita propulsada principalment per rems, amb aparell molt reduït o inexistent, armada amb un únic canó de gros calibre (de 24 lliures) a proa.

FILIBOT (*Fluyt*): desenvolupament holandès del galió, panxut i de popa estreta, dissenyat per a maximitzar el volum de càrrega i minimitzar la tripulació necessària, tot optimitzant l'aparell vèlic

(àdhuc fent els pals comparativament més alts que en un galió normal). Molt ràpid i maniobrable però indefens.

FRAGATA (*Frigate*): embarcació mitjana de tres pals i bauprès, amb una coberta artillada, dotada d'aparell mixt combinant veles quadres amb una vela llatina de mitjana; específicament dissenyada per a la guerra, esvelta, ràpida i fortament armada.

GALIÓ (*Galleon*): exponent mitjà de la família del galions, de borda alta i característics castells de proa i popa; comptava amb tres o quatre pals i bauprès, generalment d'aparell mixt dominat per veles quadres; difícil de maniobrar però raonablement veloç i molt sòlid, que el feien molt versàtil.

> Convé destacar que, a diferència de *G&G*, aquí s'ha desglossat la categoria *«galleon»* en funció de la mida del vaixell (petit, mitjà o gran), com es veurà.

GALIÓ DEL TRESOR (*Royal Galleon*): màxim exponent de la família dels galions, amb desplaçaments de fins a 2.000 tones; un veritable leviatan fortament defensat, emprat per Espanya a la seva *«carrera de Indias»*.

GALIOTA O GALERA SUBTIL (*Galliot*): petita embarcació de la família de les galeres, amb un sol pal de vela llatina, propulsada principalment per una vintena de bancs de rem; molt emprada en la lluita envers el contraban, anava armada amb tres canons de calibre variat a proa.

GOLETA (*Schooner*): embarcació mitjana o petita de dos pals i bauprès, relacionada amb el bergantí, però amb tot l'aparell principal constituït per veles àuriques (cangrea i escandalosa) i de ganivet, si bé poden conservar alguna vela quadra al trinquet. Extremadament ràpida i maniobrable, ha estat molt influent en el disseny de les embarcacions esportives modernes.

> Al reglament *G&G* formava part de la categoria *«pinnace»*, que nosaltres hem buidat i desglossat en balandres i goletes.

NAVILI DE LÍNIA (*Ship of the line*): embarcació gran de tres pals i bauprès, amb dues o tres cobertes artillades, dotada d'aparell mixt combinant veles quadres amb una vela llatina de mitjana; específicament dissenyada per a la guerra, solia armar un mínim de 60 canons de diferents calibres.

QUETX (*Ketch*): vaixell mitjà de la família del bergantí, amb dos pals i bauprès, proveït d'aparell rodó (és a dir, de veles predominantment quadres), de vegades amb vela llatina o cangrea de mitjana.

SAGETIA (*Settee*): vaixell mitjà d'una coberta, amb tres pals de vela llatina, sense bauprès; originari de la Mediterrània occidental, el seu ús s'escampà per Amèrica a partir del s. XVIII, generalment de la mà d'exploradors catalans.

TARTANA (*Tartane*): embarcació petita d'una coberta, d'un o dos pals de vela llatina, a més de bauprès; originari també de la Mediterrània occidental, se'n féu molt d'ús al Carib, d'acord amb documentació de la *«Casa de Contratación»* espanyola, que hi solia enrolar mariners de països mediterranis, doncs els castellans no en coneixien l'aparell (*«mareage de levantiscos»*, en deien).

URCA (*Pinnace)*: vaixell mitjà dissenyat com un galió i aparellat també amb tres pals com els galions, però de dimensions més petites, de potser unes 60 a 200 tones de desplaçament. En llengua castellana se'n coneixen diverses variants amb lleugeres diferències, com *«urca»*, *«galeoncete»*, *«zabra»*... essent aquesta darrera molt assimilable al *«race-built galleon»* anglès. Nogensmenys,

aquí hem decidit no diferenciar-les, mantenint-les totes en una categoria única.

> No confondre amb la categoria *«pinnace»* de G&G, que nosaltres hem buidat i desglossat en balandres i goletes; aquí estem emprant el terme exclusivament per a definir galions petits.

NOTES DE TRADUCCIÓ

A les fitxes s'ha conservat la denominació anglesa de les Regles Especials, doncs semblaven fàcils de memoritzar i associar a una qualitat concreta del vaixell.

En canvi, s'ha traduït al català el **nom de les accions** que pot realitzar cada vaixell, ja que així resultava més explicatiu que les seves denominacions originals en anglès. Nogensmenys, he pensat que podria resultar interessant enunciar-les seguidament, per tal de facilitar la recerca en el reglament.

Traducció catalana	Original anglès
Plegar veles	[to] Reduce sails
Virar	[to] Come about
Aprofitar vent	Steady as she goes
Remar endavant	Row you blaggards!
Remar enrere	Back you blaggards!
Obrir foc (andanada parcial)	[to] Fire
Obrir foc (andanada completa)	Full broadside
Engrapar	[to] Grapple
Abordar	Boarding party away
Prendre la iniciativa	[to] Seize the initiative
Amollar garfis	[to] Cut grapples
Reparar danys	Carpenters and surgeons
Extingir foc	Hands to the pumps