*Soldadets* Wargaming Guides series, no. 4

# GUARIDA DE TIBURONES

## CAMPAÑA NAVAL CARIBEÑA DE LA GUERRA DE SUCESIÓN



Lluís Vilalta

**VERSIÓN 6.0, NOVIEMBRE DE 2026**

# CAMPAÑA NAVAL EN EL CARIBE

Campaña basada en el apartado «*Campaigns on the High Seas*» del reglamento *Galleys & Galleons* de *Ganesha Games*, ideada para un número preferiblemente par de jugadores y un conductor del juego.

# INDICE


**INTRODUCCIÓN** 1
OBJETIVO DE LA CAMPAÑA 1
TIPOS DE BARCOS 1
EL RESERVORIO DE BARCOS 2
LOS INTERMEDIARIOS 2

**LAS FLOTAS DE GUERRA** 3
ESCOGER BANDO Y PAÍS 3
DINERO INICIAL 3
ESCOGER BARCO 3
BUQUE INSIGNIA 3

**MOVIMIENTO** 4
PRINCIPIOS GENERALES 4
DISPERSIÓN DE LA FLOTA 5
COORDINAR ESTRATEGIAS 5
HEXÁGONOS DE PUERTO 5
PUERTOS ESPECIALES 5
ALTERACIÓN DE RUTA 6

**ECONOMÍA NAVAL** 6
INGRESOS 6
GASTOS 7
QUEDAR EN NEGATIVO 8

**LISTA DE BARCOS** 8

**LAS FLOTAS MERCANTES** 9
COMPOSICIÓN INICIAL 9
GALEONES DEL TESORO 9
APARICIÓN EN EL JUEGO 10

**ECONOMÍA MERCANTIL** 10
INGRESOS 10
GASTOS 10
QUEDAR EN NEGATIVO 10

**LISTA DE BARCOS** 11

**LA FLOTA PIRATA** 12
COMPOSICIÓN INICIAL 12
APARICIÓN EN EL JUEGO 12

**ECONOMÍA PIRATA** 12
**LISTA DE BARCOS** 12

**OTROS TIPOS DE BARCO** 13
ESCOLTAS 13
CORSARIOS 13
BUQUES EN MISIÓN ESPECIAL 14
ESCUADRAS COMBINADAS 14

**ENCUENTROS Y COMBATE** 16
AGRESIÓN LEGAL E ILEGAL 16
INTERSECCIÓN DE RUTAS 16
ENCUENTROS CASUALES 17
ELUDIR EL ENCUENTRO 18
PERSECUCIONES 18

**GENERACIÓN DEL ESCENARIO** 19
IDENTIFICAR EL HEXÁGONO 19
ACCIDENTES NATURALES 19
VIENTO INICIAL 19
ESCENARIOS 20
MODIFICADORES DEL ESCENARIO 21

**LA SUBASTA** 23

**GESTIÓN DE CAMPAÑA** 24
FASES DE UN TURNO 24
FIN DE PARTIDA Y GANADOR 24

**APÉNDICES** 26
LISTA DE REGLAS ESPECIALES 26
FE DE ERRATAS 31
NOMENCLATURA DE BARCOS 31
NOTAS DE TRADUCCIÓN 34

# INTRODUCCIÓN

En esta campaña, cada jugador asume el rol de un alto oficial de la Armada, que es comisionado para liderar las fuerzas navales de su país en el Mar Caribe, en algún momento impreciso de la ***Guerra de Sucesión Española*** y sus secuelas (entre 1701 y 1722 aproximadamente).

En este contexto, cada jugador ha de escoger nacionalidad y bando al principio, lo que determinará quiénes son sus aliados y quiénes los enemigos; y montarse una escuadra idónea para su misión, que consiste en estrangular el poder naval enemigo y su presencia comercial en el Mar Caribe.

Esta es también la Edad de Oro de la piratería marítima, que no distingue amigos y enemigos; por lo que los jugadores tendrán que idear estrategias para proteger las naves comerciales de su país, amenazadas no sólo por las armadas enemigas, sino también por numerosos bajeles pirata.

## OBJETIVO DE LA CAMPAÑA

El motor de la campaña bascula alrededor del dinero, que llamaremos ***monedas de oro (MO)***. Cada jugador comienza la campaña con una bolsa de dinero, con la que deberá gestionar el mantenimiento e incremento de su flota para conseguir la victoria en el juego.

La campaña finaliza cuando la flota comercial de un país entra ***en bancarrota***, lo cual sucede cuando sus ingresos brutos caen por debajo de 10 MO. En ese momento se parará el juego y se hará recuento de los activos totales de cada jugador, siendo proclamado ganador quien más tenga.

## TIPOS DE BARCO

Conceptualmente, hay dos tipos principales de barco.

Por un lado está la ***flota de cada jugador***, que siempre consiste en buques de guerra. Mediante la gestión de ingresos y gastos de su caja, los jugadores pueden aumentar o reforzar sus barcos, además de dictarles la estrategia trazando rutas sobre el mapa y liderándolos en combate.

- Los barcos de jugador están físicamente en el mapa en todo momento, llevados por los jugadores.

Por otro lado hay los ***barcos «no de jugador»***, categoría que engloba las flotas mercantes de cada país en juego, así como piratas y eventuales corsarios o bajeles de naturaleza excepcional. No son estrictamente «virtuales», pues todos ellos están predefinidos y personalizados; pero no se desplazan de forma visible por el mapa, sino que aparecen al azar como resultado de un encuentro casual con los buques de los jugadores.

- Los barcos «no de jugador» están en un reservorio o *«pool»* de barcos; sólo aparecen físicamente en el juego durante un encuentro al azar de un jugador.

## EL RESERVORIO DE BARCOS

Podemos imaginar el reservorio o *«pool»* de barcos como si fuese un bombo de lotería, con una bola representando a cada uno de los barcos «no de jugador» presentes en el juego y activos. Todos ellos pueden ser objeto de un encuentro al azar con las escuadras de los jugadores, y permanecerán en el reservorio hasta que sean destruidos o capturados.

En este reservorio se cuentan todos los buques mercantes y piratas presentes en el juego desde su inicio, pero también aquellos que se vayan añadiendo –ya sea por crecimiento natural de las flotas mercantes, como buques escolta o corsarios introducidos por los jugadores, o incluso los que capturen y reconviertan los piratas. Del mismo modo, puede haber opcionalmente unas pocas naves en misión especial (una por cada país en juego) y 9 ***comodines***; cuya función será doblar el número de barcos objeto de un encuentro, como se verá más adelante.

El reservorio en sí puede consistir simplemente en una ***lista numerada***, donde cada barco activo tenga un número asignado y fijo. Ese número se empleará durante el juego para hacer extracciones al azar, para producir escenarios de encuentro casual para los jugadores. Aquí debajo podemos ver una posible composición de ejemplo:

| comodines | Inglaterra | España | Francia | Holanda | piratas |
|---|---|---|---|---|---|
| **01** comodín | **10** filibote | **20** galeón del Tesoro | **30** filibote | **40** filibote | **50** urca |
| **02** comodín | **11** urca | **21** urca | **31** urca | **41** filibote | **51** urca |
| **03** comodín | **12** goleta | **22** goleta | **32** goleta | **42** urca | **52** queche |
| **04** comodín | **13** goleta | **23** saetía | **33** goleta | **43** goleta | **53** goleta |
| **05** comodín | **14** saetía | **24** saetía | **34** saetía | **44** goleta | **54** goleta |
| **06** comodín | **15** saetía | **25** balandra | **35** saetía | **45** bergantín | **55** balandra |
| **07** comodín | **16** balandra | **26** balandra | **36** balandra | **46** balandra | **56** galeota |
| **08** comodín | **17** balandra | **27** balandra | **37** balandra | **47** balandra | |
| **09** comodín | **18** balandra | | **38** balandra | | |
| | | | | | |

También se puede usar un reservorio físico, como una ***urna*** o cualquier otro recipiente donde se vayan guardando papeletas o fichas identificativas de cada barco activo; las extracciones serían entonces también físicas y a ciegas, papeleta a papeleta, hasta obtener les escenarios deseados.

## LOS INTERMEDIARIOS

Los intermediarios son un monopolio «de facto» que canaliza todas las compraventas de barcos que se hagan durante la campaña (con la sola excepción de los buques de guerra, que los jugadores compran directamente a los astilleros de su metrópolis). En esta campaña, cualquier otro barco del mercado será siempre acaparado por los intermediarios, que lo revenderán en subasta abierta. No hay otro modo de conseguir un barco, si no es robándoselo a otro.

Es el conductor del juego quien asume la labor de los intermediarios.

# LAS FLOTAS DE GUERRA

## ESCOGER BANDO Y PAÍS

Cada jugador deberá empezar por escoger qué bando y país quiere jugar, de la lista a continuación. Si el país de algún jugador no dispone de puertos propios en el mapa, deberá consensuar con el director de juego qué puertos aliados podrá usar como propios.

| DOS CORONAS | ALIADOS |
|---|---|
|  España |  Inglaterra / Reino Unido |
|  Francia |  Países Bajos |
| |  Portugal |

Es preciso que las fuerzas conjuntas de cada bando estén equilibradas al inicio en número de jugadores; en caso de necesidad, se puede doblar la fuerza de alguno de los países elegidos y repartirla entre dos jugadores.

## DINERO INICIAL

Cada jugador empieza con un activo ***75 MO***. Los jugadores emplearán este dinero inicial en comprar una o más naves de guerra, de acuerdo con las especificaciones detalladas a continuación, al precio de tantas MO como puntos valga el barco.

## ESCOGER BARCO

Consultar la **Lista de barcos** de guerra **(p. 8)** para saber qué naves están disponibles a los jugadores. El primer buque de un jugador se emplazará en un puerto acordado con el director de juegoc. En cambio, las naves que se vayan adquiriendo posteriormente empezarán en pleno Atlántico, fuera del área numerada, habiendo de realizar un primer trayecto hasta un puerto propio de libre elección. Este primer viaje es libre de encuentros, pero se ha de hacer igualmente para simular la singladura desde los astilleros de Europa.

Todo bajel que se compre por este método debe ser estándar en todos los aspectos; sólo después de haber participado en su ***primer combate*** se le podrán hacer mejoras o modificaciones (ver **Gastos, p. 7**).

## BUQUE INSIGNIA

Cuando un jugador llegue a tener más de una nave activa, ha de designar obligatoriamente una de ellas como ***buque insignia*** (es decir, deber decir en cuál viaja su personaje), y dotarla de la característica *«Flagship»* (ver **Lista de reglas especiales, p. 26**) pagando el precio correspondiente.

Este gasto pasa por delante de eventuales mejoras o nuevas compras.

El jugador podrá asignar *«Flagships»* suplementarias para proveer de vicealmirante a distintas escuadras que viajen por separado, por el mismo precio que el primer. Conviene aclarar que el jugador no se puede desprender de la primera *«Flagship»*, pues le representa a él mismo; pero sí puede despachar a un vicealmirante por incompetente. Por tanto, puede desprenderse de una *«Flagship»* suplementaria, pero no recuperará el dinero gastado en comprarla.

# MOVIMIENTO

PRINCIPIOS GENERALES

A cada nuevo turno, los jugadores designarán una ruta de movimiento de sus bajeles, sin más restricciones que las siguientes:

A) Aunque parezca una obviedad, conviene remarcar que el movimiento se efectúa exclusivamente entre áreas marítimas con hexágonos numerados.

B) No hay movimiento mínimo, pero sí un máximo de 7 hex de desplazamiento por turno.

C) No es obligatorio que el movimiento se efectúe de puerto a puerto, pero conviene recordar que toda venta de eventuales capturas o botín, así como la reparación o mejora de buques, se han de hacer en puerto. En definitiva, se recomienda ir recalando en un puerto amigo o neutral de tanto en cuando.



## DISPERSIÓN DE LA FLOTA

Nada impide a los jugadores dispersar su flota de guerra, haciendo seguir distintas rutas a cada uno de sus barcos, o hacerlos ir en grupos de dos, etc. Tampoco es obligatorio que sus diversas escuadras tengan cada una su *«Flagship»*. Sólo es obligatorio e imprescindible el primer *«Flagship»*, que representa el mando superior de la flota (y al jugador mismo).

Por este mismo motivo, esta primera *«Flagship»* no conlleva la determinación al azar del ***grado de competencia del almirante*** prescrita por el reglamento, para no condicionar al propio jugador. En cambio, sí que se deberá determinar el grado de competencia de eventuales vicealmirantes. La correspondiente tirada de dado se hará al empezar la ***primera partida*** en que intervenga el vicealmirante afectado.

## COORDINAR ESTRATEGIAS

Aunque lo ideal sería que la nacionalidad y movimientos de cada jugador fuesen secretos, al menos al principio, no hay nada que impida a dos jugadores hablárselo entre ellos y coordinar movimientos, con la finalidad que sea. El director de juego considerará que dos jugadores combinan fuerzas y forman un convoy si son del mismo bando y se cumple uno de estos dos requisitos:

1) Lus buques de ambos jugadores se cruzan en ruta como resultado de un encuentro casual. En un caso así, es lógico suponer que los capitanes de ambas naves intercambiarían visitas y hablarían, y hasta podrían incluso alterar rutas para formar un convoy unificado.

2) Los barcos de ambos jugadores recalan simultáneamente en el mismo puerto. Aún con más motivo se puede entender que los capitanes dispongan de tiempo sobrado para acordar estrategias.

En este caso, el director de juego considerará que efectivamente pueden formar una escuadra combinada o convoy, y les aplicaría escenarios conjuntos.

## HEXÁGONOS DE PUERTO

Un buque o escuadra que permanezca estacionario durante todo un turno en un hexágono de puerto propio, aliado o neutral se considerará ***anclado en puerto e inactivo***; por lo que no sufrirá encuentros ni puede ser atacado directamente. Sin embargo, si en ese hexágono se produce un encuentro en que uno de los bandos tenga derecho a solicitar la ayuda de la guarnición naval, el barco anclado tiene la posibilidad de sumarse a la refriega si lo desea.

## PUERTOS ESPECIALES

Algunos de los puertos del mapa tienen alguna característica especial. Son los siguientes:

BILWI
Capital del belicoso reino de los indios misquito, Bilwi es un puerto ***hostil a España, pero neutral a los demás jugadores***. Excepto los españoles, todos pueden recalar y operar con normalidad –franceses y piratas incluidos.

KING'S TOWN
Capital administrativa de Jamaica, King's Town cuenta como puerto seguro no sólo para jugadores Aliados sino también para ***piratas***, debido a un delicado equilibrio entre el gobernador británico de la isla y el poderoso gremio de judíos sefarditas, cuya obsesión es evitar a cualquier precio la captura de la isla por los españoles.

NASSAU
Principal puerto de las islas Bahamas, Nassau es un nido de piratas ***hostil a todos los jugadores***.

### ALTERACIÓN DE RUTA

Se puede alterar la ruta preestablecida:

- Como consecuencia de un encuentro con aliados que resulte en la formación de una escuadra combinada
- Por haber perdido un combate (en cuyo caso se debe rehacer el camino en sentido contrario)
- Por dar inicio a la persecución de un contrincante que huye (yendo a remolque de la ruta del perseguido, eso sí)
- Por acarrear naves capturadas en combate (poniendo proa a un puerto no hostil de libre elección)
- Si los daños sufridos en combate así lo aconsejan (poniendo proa a un puerto no hostil de libre elección también)

En todos los casos, el movimiento realizado a consecuencia de la alteración de ruta será por la capacidad de movimiento restante después del movimiento normal, como máximo de 7 hexágonos por turno.

# ECONOMÍA NAVAL

### INGRESOS

Cada jugador percibe regularmente los ***impuestos*** sobre la actividad comercial de la flota mercante de su país, a razón del ***50%*** de los ingresos que ésta obtenga a cada turno.

En ***combate naval directo***, cada escuadra de jugador percibirá ***5 MO*** por todo buque enemigo hundido, capturado o expulsado de la mesa. Y si todos los enemigos quedan fuera de combate o se han ido, y queda al menos uno propio funcional sobre la mesa, el jugador tiene derecho a recuperar ***botín*** de todas las naves hundidas o destruidas, por una cantidad de MO equivalente al ***25%*** de su valor en puntos.

> **Opcional:** En ***combate naval indirecto*** (es decir, protagonizado por un ***corsario***), el jugador del mismo país que el corsario recibe el ***50%*** de los ingresos por combate de éste –y el ***25%*** si el combate ha sido protagonizado por una ***escuadra combinada*** de corsarios y piratas (v. **Escuadras combinadas, p. 14**).

Finalmente, todo jugador puede obtener dinero de cada buque ***capturado*** en combate por su escuadra; ya que puede optar por quedárselo para aumentar su flota o bien transformarlo en corsario o escolta (en cuyo caso pasaría al reservorio de barcos), pero también puede revenderlo a intermediarios por una cantidad de MO equivalente al ***50%*** de los puntos del barco capturado.

Los ingresos por botín o venta de capturas sólo se materializan al llegar a puerto la escuadra afectada. En cambio, los provenientes de impuestos se materializan siempre.

GASTOS

El dinero se puede emplear en ***mejorar una nave*** que ya haya participado en combate añadiéndole nuevas características (que el reglamento llama Reglas Especiales), que se habrán de comprar por tantas MO como puntos valgan éstas, multiplicadas por el factor consignado en la propia ficha estadística del barco.

> Las nuevas características no pueden entrar en contradicción con las restricciones generales del reglamento *Galleys & Galleons* ni las específicas de esta campaña; ni pueden alterar la naturaleza estructural del barco (Calidad, factor de Combate, velamen, buque, quilla ni velocidad).
>
> Per tanto, sólo se admiten mejoras que afecten exclusivamente ***armamento*** o ***tripulación***, con una sola excepción: se puede implementar «*Sweeps*» en un barco que inicialmente no dispusiera de remos. Consultar **Lista de Reglas Especiales (p. 26)** par saber las opciones de mejora disponibles y eventuales incompatibilidades.
>
> Modificaciones y mejoras requieren ***1 turno*** de tiempo con el buque anclado en dique seco.

El dinero se puede usar también para ***reparar daños***, ya sea de un barco propio o de naves capturadas. Estos costes son fijos: un punto de *«Hull Damage»* en la tabla de colisiones cuesta 5 MO, mientras que los derivados de la tabla *«Critical Damage»* cuestan 10 MO; la reparación de un punto de daños genérico, no atribuible a las tablas citadas, cuesta sólo 2 MO.

> Las reparaciones no suponen ***ninguna demora*** para la nave a reparar; se pueden hacer de un turno para otro.

Finalmente, se puede emplear el dinero ganado en ***comprar otro barco de guerra***, al precio de tantas MO como puntos valga la nave. Los nuevos barcos se pueden incorporar a la escuadra del jugador y ponerse en el mapa en las condiciones especificadas en **Escoger barco (p. 3)**, o pueden ser destinados a funciones de escolta de mercantes (ver apartado **Escoltas** en **Otros tipos de barco, p. 13**), en cuyo caso pasarán a formar parte del reservorio de barcos.

El jugador tiene la opción de comprar un tipo distinto de bajel acudiendo a la ***subasta*** que se hace cada turno, haciendo su oferta a partir del precio de salida (ver **La subasta, p. 23**). Un buque mercante o pirata comprado por este método puede así ser readaptado para ejercer de corsario (ver

apartado **Corsarios** a **Otros tipos de barco, p. 13**), pasando también al reservorio de barcos.

QUEDAR EN NEGATIVO

Todos los gastos de los jugadores deben hacerse en efectivo; es decir, a expensas de las MO disponibles en caja, con estas únicas excepciones:

- Siempre que un jugador se quede sin barcos, podrá «comprar a crédito» uno nuevo, aunque no disponga de dinero suficiente. Su cuenta quedará en negativo y no podrá hacer otros gastos hasta haber saldado la deuda.
- De igual modo, siempre que un jugador esté obligado a designar buque insignia y no disponga de dinero para pagarlo, habrá de comprar la característica *«Flagship»* a crédito. Su cuenta quedará en negativo y no podrá hacer otros gastos hasta haber saldado la deuda.

# LISTA DE BARCOS

Lo ***perfiles de nave de esta lista son canónicos*** para la presente campaña. Cada regla especial tiene su coste en puntos, pero estos puntos no siempre «valen» igual, sino que se encarecen en función de la Calidad (Q) del barco. Esta equivalencia ya se ha precalculado e incorporado a cada ficha individual de barco con la etiqueta ***xMO***, pero puede ser una buena ayuda el calculador *online* de la propia *Ganesha Games*, que es: http://www.ganeshagames.net/army_builders/GalleysGalleonsBuilder.html.

Estos son los **10** tipos de nave disponibles a los jugadores, ordenados por Calidad (Q), Combate (C) y Puntos.

| *Tipo* | *Q* | *C* | *Puntos* | *xMO* | *Reglas especiales* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Cañonera* | 2 | 1 | 13 | 2,5 | Boat, Chaser guns |
| *Galeota* | 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 |
| *Queche* | 3 | 3 | 40 | 2 | Galleon rigged |
| *Bergantín* | 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 |
| *Galeón* | 4 | 5 | 65 | 1,5 | Chaser guns, Drilled soldiers, Galleon rigged, High castles, Master gunner, Reinforced hull, Sluggish |
| *Navío de línea* | 4 | 5 | 72 | 1,5 | Carronades, Chaser guns, Drilled soldiers, Galleon rigged, Master gunner, Trained gun crews, Veteran NCOs |

# LAS FLOTAS MERCANTES

## COMPOSICIÓN INICIAL

Por cada participante en el juego habrá siempre una flota mercante activa de su mismo país. Estas flotas mercantes constaran inicialmente de los siguientes barcos:

| *INGLATERRA Y PAÍSES BAJOS* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| *Tipo de nave* | *Número* | *Capacidad [Qx2]* | *Ganancia bruta* | *Impuestos [Qx1]* |
| *Filibotes* | *1* | *6* | *6* | *3* |
| *Urcas* | *1* | *6* | *6* | *3* |
| *Goletas* | *3* | *4* | *12* | *6* |
| *Balandras* | *4* | *4* | *16* | *8* |
| | | | *40* | *20* |

| *FRANCIA, ESPAÑA Y PORTUGAL* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| *Tipo de barco* | *Número* | *Capacidad [Qx2]* | *Ganancia bruta* | *Impuestos [Qx1]* |
| *Filibotes* | *1* | *6* | *6* | *3* |
| *Urcas* | *1* | *6* | *6* | *3* |
| *Saetías* | *3* | *4* | *12* | *6* |
| *Tartanas* | *4* | *4* | *16* | *8* |
| | | | *40* | *20* |

## GALEONES DEL TESORO

Esta es una opción exclusiva del jugador español, cuando lo haya. Opcionalmente, éste puede introducir un galeón del Tesoro en su flota mercante inicial, a cambio de retirar otros tipos de barco hasta igualar ganancias brutas totales e impuestos con los de los otros jugadores. La composición inicial de la flota mercante española de Indias podría quedar, por ejemplo, así:

| *Tipo de barco* | *Número* | *Capacidad [Qx4]* | *Ganancia [Qx2]* | *Impuestos [Qx1]* |
|---|---|---|---|---|
| *Galeones del Tesoro* | *1* | *20* | *10 ** | *5* |
| *Tipo de barco* | *Número* | *Capacidad [Qx2]* | *Ganancia bruta* | *Impuestos [Qx1]* |
| *Urcas* | *1* | *6* | *6* | *3* |
| *Saetías* | *2* | *4* | *8* | *4* |
| *Tartanas* | *4* | *4* | *16* | *8* |
| | | | *40* | *20* |

* La diferencia de 10 MO que se observa entre la capacidad total y las ganancias de un galeón del

Tesoro representa la parte de beneficios que se quedan la *«Casa de Contratación»* de Sevilla, intermediarios diversos y la propia Corona. Este dinero «desaparece del juego», quedando al final sólo 10 MO a repartir entre el jugador y la flota mercante. Sin embargo, un galeón del Tesoro capturado dobla las ganancias normales del captor al ser revendido por éste.

### APARICIÓN EN EL JUEGO

Todos los buques de una flota mercante forman parte del reservorio o *«pool»* de barcos, permaneciendo "ocultos" a los jugadores hasta que alguno sea detectado durante un encuentro casual, como resultado de extracción al azar; en este caso es verán implicados en un escenario de combate naval, volviendo al reservorio y prosiguiendo su actividad comercial si no han sido destruidos ni capturados.

Sólo pueden aparecer nuevos buques mercantes por dos mecanismos: a cada turno saldrá a subasta un mercante nuevo, de un tipo escogido al azar; pero más a menudo lo que habrás son mercantes capturados que una escuadra de jugador revende a intermediario, quien los acabará sacando a subasta también.

## ECONOMÍA MERCANTIL

### INGRESOS

Al finalizar cada turno, los mercantes aún presentes en el reservorio culminarán una ***operación comercial***, que rendirá unos ingresos en MO equivalentes a su calidad (Q) multiplicada por dos ***[Q x 2]***. Una flota mercante también puede obtener ingresos por la venta de una ***captura*** en combate naval, en las mismas condiciones que una escuadra de guerra.

### GASTOS

El ***50%*** de los ingresos netos del comercio pasará obligatoria y prioritariamente a la cuenta del jugador de su mismo país, en concepto de ***impuestos***. Será también obligado en segundo lugar invertir eventuales beneficios en ***reparar daños propios***, antes de cualquier otra posible operación.

El resto se irá acumulando en la cuenta de la flota comercial, gestionada por el director de juego con la finalidad de financiar eventuales compras de más mercantes, siempre mediante participación en subasta.

### QUEDAR EN NEGATIVO

Los ingresos de las flotas mercantes ***no*** pueden caer por debajo de las 10 MO de ingreso bruto como resultado de la actividad económica del turno. Si en un momento dado ello se produce, se

considerará que ***entra en bancarrota*** automáticamente y finaliza el juego (ver **Fin de partida y ganador, p. 24)**.

# LISTA DE BARCOS

Al igual que las escuadras de jugador, las flotas civiles tienen también una variedad de buques mercantes a disposición, en caso de que necesiten ser ampliadas.

Nuevamente, débese recordar que los ***perfiles de barco de esta lista son canónicos*** para la presente campaña.

> Así, los buques de esta lista suelen tener un factor de combate (C) un grado inferior que sus equivalentes de guerra (además de la característica *Merchantman* común a todos ellos); en caso de captura e incorporación a una escuadra de guerra o pirata, este factor de combate permanecerá invariable, para denotar el distinto propósito con que fueron construidos.
>
> A diferencia de los buques gestionados por los jugadores, los mercantes no pueden ser personalizados mientras sigan desempeñando funciones de mercante.

A continuación se puede ver la lista de **10** tipos de nave disponibles a las flotas mercantes, ordenados por Calidad (Q), Combate (P) y Puntos.

| *Tipo* | *Q* | *C* | *Puntos* | *xMO* | *Reglas especiales* |
|---|---|---|---|---|---|
| *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 |
| *Saetía* | 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 |
| *Queche* | 3 | 2 | 20 | 2 | Galleon rigged, Merchantman |
| *Bergantín* | 3 | 2 | 30 | 2 | Galleon rigged, Merchantman, Razée |
| *Filibote* | 3 | 2 | 40 | 2 | Galleon rigged, Merchantman, Razée, Shallow draft, Yare |
| *Urca* | 3 | 3 | 36 | 2 | Galleon rigged, High castles, Merchantman |
| *Galeón* | 4 | 4 | 44 | 1,5 | Galleon rigged, High castles, Master gunner, Merchantman, Pilot, Reinforced hull, Sluggish |
| *Galeón del Tesoro* | 5 | 5 | 40 | 1 | Chaser guns, Galleon rigged, High castles, Master gunner, Merchantman, Pilot, Reinforced hull, Sluggish, Veteran NCOs |

# LA FLOTA PIRATA

COMPOSICIÓN INICIAL

Al inicio del juego, habrá siempre una flota pirata con el mismo número inicial de barcos que la generalidad de flotas mercantes, tal como se puede ver en la tabla siguiente.

| *Tipo de barco* | *Cantidad* |
|---|---|
| *Urcas* | *1* |
| *Queches* | *2* |
| *Bergantines* | *1* |
| *Goletas* | *1* |
| *Balandras* | *2* |
| *Galeotas* | *2* |

APARICIÓN EN EL JUEGO

La flota pirata también forma parte del reservorio de barcos, permaneciendo "oculta" a los jugadores hasta que alguna de sus naves sea detectada en un encuentro casual, como resultado de extracción al azar; en este caso se verá implicada en un combate naval, volviendo después al reservorio si no es destruida ni capturada.

Pueden surgir nuevos piratas por compra en subasta (v. **La subasta, p. 23**).

# ECONOMÍA PIRATA

La flota pirata no rinde cuentas a nadie, por cuyo motivo no se le lleva contabilidad alguna.

# LISTA DE BARCOS

Ésta a continuación es la ***lista canónica de barcos pirata***, con sus **9** tipos iniciales posibles, ordenada por Calidad (Q), Combate (C) y Puntos.

| *Tipo* | *Q* | *C* | *Puntos* | *xMO* | *Reglas especiales* |
|---|---|---|---|---|---|
| *Galeota* | 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 |
| *Saetía* | 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 |
| *Queche* | 3 | 3 | 56 | 2 | Dread pirate, Galleon rigged, Swashbucklers |
| *Bergantín* | 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 |

# OTROS TIPOS DE BARCO
## (REGLAS OPCIONALES)

ESCOLTAS

Un escolta es un buque de guerra (ya sea de compra o capturado) que el jugador ha apartado de su flota principal, enviándolo al reservorio de barcos con la misión específica de proteger un determinado ***tipo de mercante***; de forma que el encuentro de otro jugador con un mercante de ese tipo conlleve también la aparición del mencionado escolta.

A efectos de mecánica de juego, un barco destinado a funciones de escolta deja de ser gestionado estratégicamente por el jugador (si bien su mantenimiento sigue a su cargo).

- Un buque escolta nunca obtiene ingresos por si solo; puesto que siempre formará parte de un convoy mercante, colabora en los posibles beneficios por ***captura*** en combate naval, a repartir al 50% entre el jugador y la flota mercante (ver **Escuadras combinadas, p. 14**).
- Un buque escolta puede ser objeto de mejoras en las mismas condiciones que uno de jugador; es decir, después de un primer combate, con los gastos a cargo del jugador y en el transcurso de un turno durante el que permanecerá inactivo, en dique seco.

CORSARIOS

Un corsario es todo barco originalmente mercante o pirata que, tras su captura por un jugador, éste lo transforma e incorpora deliberadamente al reservorio, con la intención de que actúe en futuros encuentros al azar de cualquier jugador (el mismo incluido). A diferencia de un mercante normal, un buque corsario *nunca* se descarta durante el procedimiento de definición de un encuentro – añadiendo así al escenario un aliado o enemigo adicional no previsto, como un caballo de Troya.

- Los corsarios pueden obtener ganancias equivalentes a ***[Qx1]*** por turno gracias al ***comercio***, que ingresarán íntegramente a la cuenta de la flota mercante del su país, *sin impuestos.*
- En una situación de ***combate*** donde coincida con la escuadra del jugador de su mismo país, un corsario se incorporará a dicha escuadra como un buque de guerra más, y por tanto no percibirá ganancias independientes de las del jugador.
- En caso contrario, sí que puede obtener ganancias por combate, en las mismas condiciones que un barco de guerra. Si es da el caso, el ***50%*** de dichas ganancias pasan a la cuenta del jugador, y la otra mitad a la flota mercante.
- En escenarios particulares, un corsario puede a formar ***escuadra combinada*** con uno o más buques pirata (ver **Escuadras combinadas, p. 14**).

Para transformar un barco cualquiera en corsario al servicio de un país, hay que comprarle la regla especial «Patente de corso» (ver **Lista de Reglas Especiales, p. 26**); y, si antes era pirata, retirarle la característica *«Dread pirate»*, con la correspondiente inversión de tiempo para las modificaciones.

## BUQUES EN MISIÓN ESPECIAL

Hay desde un inicio en el reservorio una pequeña nave de guerra ***[Q = 2 y C ≤ 3]*** por cada participante, cumpliendo la misión especial de transportar una personalidad, cuya vida y seguridad será su principal responsabilidad.

Se definirá secretamente si la personalidad transportada es ***«La hija del gobernador»*** o ***«L'aristocrate de l'autre trottoir»***, y sólo se dará a conocer públicamente si la nave es finalmente capturada. En cualquier caso, el mecanismo general del evento es idéntico en ambos casos; lo único que cambia son las posibles secuelas.

> En caso de captura del buque, se descubre que éste llevaba como pasajera la personalidad antes aludida. El rehén no reporta ingresos inmediatos, por lo que el jugador puede completar su ruta normalmente. Sin embargo, una vez recale en un puerto y antes de encaminarse a un nuevo destino, el jugador recibirá un mensaje del gobernador de (...)*, ofreciéndole 75** MO como rescate del rehén; pero el intercambio se debe realizar en el puerto donde reside el gobernador.
>
> **El puerto de residencia del gobernador se escogerá al azar de entre los del país del barco capturado.*
> ***Si la campaña incluyera sesiones de rol, se podría concebir cierto regateo, pero **no** es el caso. El precio aquí és fijo, **no** hay regateos que valgan.*

Si el jugador acepta la transacción, al siguiente turno se encaminará a dicho puerto, que por una vez le será accesible; y nada más llegar se le abonarán las 75 MO. Sin embargo, sigue siendo un puerto hostil, por lo que no podrá hacer allí compras, ventas ni reparaciones.

- Ya completada la transacción, el gobernador podría sentirse tentado de intentar capturar y castigar al jugador; lo que se determinará a cara o cruz en el momento mismo que la escuadra del jugador abandone el puerto (ver **Escenario 6 – Emboscada, p. 21**).
- Alternativamente, el jugador puede ignorar la oferta y continuar normalmente su actividad. En este caso, sin embargo, no podrá evitar les secuelas.

  En el caso de «La hija del gobernador», no podrá evitar que se extienda entre su tripulación una superstición sobre el supuesto mal agüero de llevar una mujer a bordo. Su buque insignia adquiere automáticamente la Regla Especial *de la casa* llamada *«Mujer a bordo»* (ver **Lista de Reglas Especiales, p. 27**).

  En el caso de *«L'aristocrate de l'autre trottoir»*, no podrá evitar la rumorología creciente sobre los *motivos reales* de querer mantener el joven a bordo. Su buque insignia adquiere automáticamente la Regla Especial *de la casa* llamada *«Le capitaine de l'autre trottoir»* (ver nuevamente **Lista de Reglas Especiales**).

## ESCUADRAS COMBINADAS

La denominación de «escuadra combinada» sirve tanto para designar una combinación operativa táctica concreta como, sobre todo, un determinado régimen de reparto del botín, que es siempre del ***50%*** entre las partes.

- Así por ejemplo, los beneficios obtenidos a raíz de capturas en combate por un convoy

mercante con escolta no ingresarán íntegramente a la cuenta de la flota mercante, sino que se repartirán equitativamente con el jugador propietario del escolta.

- También operan bajo régimen de «escuadra combinada» las alianzas temporales de piratas y corsarios que se produzcan durante la fase de determinación de los encuentros navales, habiéndose de repartir también al 50% todo posible botín –lo cual indirectamente beneficia también al jugador del mismo país que el corsario, pues éste tiene un deber contributivo del 50% de su parte con el jugador.



# ENCUENTROS Y COMBATE

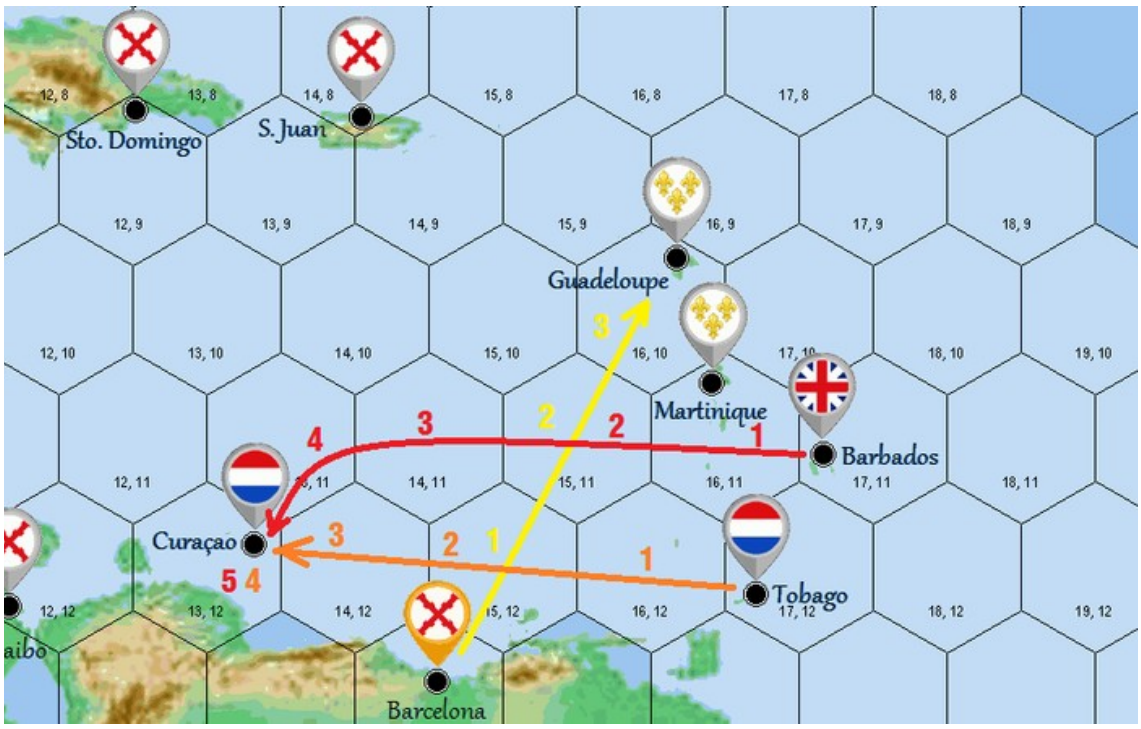
A cada turno se pueden producir encuentros susceptibles de derivar en un combate naval; la naturaleza de tales encuentros vendrá determinada por el procedimiento general que se explica a continuación.

## AGRESIÓN LEGAL E ILEGAL

En esta campaña, cada jugador forma parte de uno de los dos bandos de una guerra. En consecuencia, no se permiten actos de agresión entre jugadores del mismo bando ni contra países neutrales (en el supuesto de que el director de juego quisiera hacer aparecer a alguno). Tampoco se permite atacar a un buque que esté anclado en puerto (ver **Hexágonos de puerto, p. 5**).

## INTERSECCIÓN DE RUTAS

Se comprobará en primer lugar si las rutas marcadas por cada jugador se cruzan con la de algún otro jugador. Se considera que hay intersección si ambas naves penetran a la vez en el mismo hexágono. Si ambos buques son del mismo bando, pueden ignorarse mutuamente o acordar la formación de un ***convoy*** hasta el punto de destino de uno de ellos. Pero si son de bandos opuestos, habrá un ineludible encuentro naval.




*En el caso expuesto en este esquema, la nave amarilla (A) zarpa de Barcelona a Guadeloupe, la naranja (N) sale de Tobago a Curaçao y la roja (R) lo hace de Barbados a Curaçao. Las cifras coloreadas indican el orden de los movimientos de cada cual.*

*La nave A no se cruza con N, porque cuando ésta entra en el hex 15.12, la primera ya lo ha abandonado y se encuentra en 15.11. Una vez allí, A sí que topa con R, pues ésta ha entrado simultáneamente (es decir, durante el 2º movimiento de hexágono a hexágono).*

## ENCUENTROS CASUALES

Si un jugador no tiene ningún encuentro por el método antes descrito y no está anclado en puerto, entonces se acudirá a una serie de extracciones al azar del reservorio de barcos (ver **El reservorio de barcos, p. 3**), siguiendo este procedimiento:

### NÚMERO DE EXTRACCIONES

A cada turno se sorteará el orden de extracción entre los jugadores.

Se efectuarán tantas extracciones del reservorio (o tiradas de dado, según el procedimiento de gestión escogido) como barcos tenga la flota del jugador afectado, multiplicados por 2 (o sea, si el jugador lleva una nave, se extraerán cuatro números; si lleva dos, entonces serán cuatro extracciones; etc).

- Si alguno de los resultados obtenidos resulta ser un comodín, se dejará de lado y se reemplazará por otras dos extracciones.
- Si alguno de los resultados obtenidos correspondiese a un valor sin asignar, se descartará y se volverá a extraer otro número.

### OBTENCIÓN DE RESULTADOS

Una vez hechas las extracciones prescritas, se analizará el resultado.

- Si las extracciones han aportado algún buque enemigo, se descartarán del encuentro todos los buques propios y aliados (excepto si tienen «Patente de corso»). De este modo, sólo serán objeto efectivo del encuentro los barcos enemigos y/o piratas –con la excepción ya mencionada de los corsarios.
- Si las extracciones sólo han aportado buques aliados y/o piratas, pero ningún enemigo, entonces los barcos aliados sí que formaran parte del encuentro, considerando que están siendo sometidos a persecución por el pirata.
- Si coinciden piratas y algún barco enemigo con «Patente de corso», entonces se considerará que todos ellos forman una escuadra combinada bajo mando del corsario.
- Si sólo hay buques aliados, entonces el jugador afectado no tiene ningún encuentro ese turno.

### MODIFICADORES AL RESULTADO

Hay un par de factores que pueden alterar *«a posteriori»* el número de barcos presente en el encuentro.

- La primera vez durante el turno que se extraiga un tipo de mercante que tiene escolta asignada, un buque escolta aparecerá a su lado; lo cual no podrá ya suceder en extracciones sucesivas dentro del mismo turno, a no ser que aquella flota civil tenga más escoltas para ese tipo de mercante.
- Si el encuentro se produce en hexágono de puerto de uno de los bandos participantes, éste puede añadir a su despliegue una patrullera de la guarnición naval, escogida al azar entre naves de $Q = 2$ y $C \leq 2$ de la lista correspondiente (barcos de guerra o piratas, según el caso). Igualmente, se pueden sumar al encuentro barcos de guerra aliados que pudiera haber allí anclados (consultar **Hexágonos de puerto, p. 5**).
- Si el jugador participante estaba siendo sometido a persecución, los perseguidores se

suman automáticamente al encuentro también.

Si un resultado cualquiera es descartado, no vuelve al reservorio hasta acabar todo el proceso de extracciones.

## ELUDIR EL ENCUENTRO

Con independencia de la modalidad concreta de encuentro (por intersección o casual), los jugadores sólo tienen opción de eludirlo anticipadamente si las naves avistadas son de su mismo bando. En caso contrario, todo encuentro deriva siempre en un combate naval.

Ahora bien, puede suceder que un jugador cambie de opinión al ver sobre la mesa de juego la clase de contrincante con quien se las va a haber y decida evitar el combate. Sólo tiene dos opciones:

A) Escapar por el punto de fuga predeterminado de la mesa, que normalmente será la esquina opuesta a la de despliegue. En este caso, tendrá éxito y completará el viaje con normalidad.

B) Escapar por cualquier otro margen de la mesa y emprender la huida al punto de partida de ese turno, siguiendo la ruta antes seguida en sentido contrario y por la capacidad de movimiento que le quede. Si el contrincante era un pirata u otro jugador, tendrá la opción de engancharse a la cola del que huye como una lapa e iniciar su persecución.

Si un barco «no de jugador» huye del escenario por cualquier punto distinto del de fuga predeterminado, se le considerará capturado por el contrincante.

## PERSECUCIONES

Un buque enganchado a la cola de otro que ha huido de la mesa no forzará un nuevo encuentro por sí mismo, ni bloqueará el paso del otro por puertos no hostiles al jugador, sino que lo seguirá incansablemente a distancia hasta que ése tenga un nuevo encuentro, y entonces se sumará al combate.

Un jugador sometido a persecución sólo puede librarse de ésta derrotando al perseguidor (es decir, destruyéndolo o haciéndole huir). Si el jugador afectado se limita a ir escapando a cada turno, entonces las sucesivas naves enemigas se irán sumando a la cola de perseguidores.

# GENERACIÓN DEL ESCENARIO

Los escenarios se definen por una serie de pasos, que se han de seguir secuencialmente:

## IDENTIFICAR EL HEXÁGONO

En función del hexágono donde se produzca el enfrentamiento, podrá haber unos elementos de terreno u otros, por lo que se debe identificar éste en primer lugar. En caso de una intersección sobre el mapa, será obviamente el punto de intersección mismo de las rutas respectivas; pero en caso de un encuentro casual se tendrá que lanzar ***1D7*** (o sea, un dado con ocho o más caras, descartando todo valor superior a 7) para saber en qué hexágono de la ruta del jugador se produce el choque.

## ACCIDENTES NATURALES

Son elementos de terreno que pueden aparecer en el escenario en función del tipo de hexágono:

Si el hexágono es costero, hay un 50% de probabilidades de que haya una ***franja de tierra firme*** ocupando una de las esquinas y extendiéndose por ambos lados a no menos de 1 Distancia Larga del vértice. Hay otro 50% de posibilidades de que haya una isla.

En cabio, si el hexágono no es costero pero sí adyacente a otro que sí que lo es, hay un 50% de probabilidades de que haya entre una y tres islas, cifra que se determinará lanzando ***1D100*** y consultando los resultados adjuntos.

| | |
|---|---|
| 1D100 < 50 | una isla |
| 1D100 < 10 | dos islas |
| 1D100 < 1 | tres islas |

En cualquier otro caso, se trata de un hexágono de alta mar y sólo puede haber ***bancos de sargazo***. La cantidad que puede aparecer se determina igual que las islas.

Cada elemento se emplazará individualmente sobre la mesa por un jugador escogido al azar, a no menos de 2 Distancias Largas de cualquier esquinas y 1 Distancia Media de elementos precedentes. Si supera una tirada de ***dado al 50%*** de probabilidad, el/los contrincante(s) tiene(n) derecho a desplazar ese elemento hasta 1 Distancia Larga en cualquier sentido, respectando las restricciones antes mencionadas; o, alternativamente, reemplazarlo por una ***zona de bajíos*** de área equivalente, sin cambiar su ubicación. La franja de tierra firme sólo se puede cambiar a una esquina adyacente.

## VIENTO INICIAL

Finalmente, se determinará al azar qué viento inicial hay, usando ***1D8*** con los siguientes resultados:

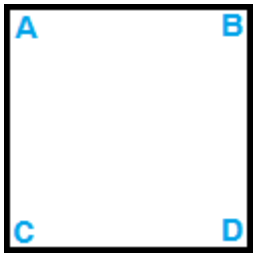
| | | |
|---|---|---|
| **1** **N → S** *(tramontana)* | **4** **SO → NE** *(lebeche)* | **7** **NO → SE** *(mistral)* |
| **2** **SE → NO** *(siroco)* | **5** **NE → SO** *(gregal)* | **8** **S → N** *(mediodía)* |
| **3** **E → O** *(levante)* | **6** **O → E** *(poniente)* | |

ESCENARIOS

**1 – Intercepción**: se produce cuando el objeto del encuentro es mercante, o cuando uno de ambos bandos dobla en puntos al contrincante. Despliega primero el defensor entrando por una esquina de su elecció (A), con el objetivo de llegar al otro extremo o «punto de fuga» (D), y el atacante escoge si despliega a la izquierda o a la derecha de éste (B o C).

Si uno de los bandos triplica en puntos al contrincante, puede cambiar a voluntad este escenario por el de **Bloqueo**. Y si su escuadra se compone de 4 buques o más, puede cambiar la mesa cuadrada estándar por el escenario **Doble**.

**2 – Choque**: se produce cuando ambos bandos son depredadores (de guerra o piratas) y ninguno llega a doblar al otro en puntos. Se determina al azar quién despliega primero en una esquina de su elección (A), y el contrincante lo hará por el extremo opuesto (D). Los puntos de fuga respectivos coinciden con el de entrada del contrincante.




Si un de los bandos triplica en puntos al contrincante, puede cambiar a voluntad este escenario por el de **Bloqueo**. Y si su escuadra se compone de 4 barcos o más, puede cambiar el tablero cuadrado estándar por el escenario **Doble**.

**3 – Irrupción**: el planteamiento de este escenario está pensado para cuando el jugador tiene un encuentro mientras está siendo sometido a persecución por un tercero, o cuando el objeto del encuentro ya consta de bandos enfrentados. Idealmente, sería un escenario para 3 o más participantes.

El bando sujeto a persecución escoge primero su punto de entrada (A); después lo hace su perseguidor escogiendo si entrar por la izquierda (B) o por la derecha (C) del anterior; finalmente el tercer bando elige si entrar por la esquina vacante de los dos anteriores o si por el punto de fuga del perseguido (D).

Si un de los bandos forma una escuadra de 4 o más barcos, puede cambiar el tablero cuadrado estándar por el escenario **Doble**.

**4 – Bloqueo**: planteamiento alternativo de los escenarios 1 y 2. Si un de los bandos triplica en puntos al contrincante, este bando en superioridad puede libremente escoger este escenario estándar de *Galleys & Galleons*, con el bando más numeroso ocupando la diagonal del punto de entrada del contrincante (B-C).

**5 – Duelo en la playa**: planteamiento alternativo de los escenarios precedentes. Una esquina (A) está ocupada por una franja de tierra firme, lo cual limita las posibilidades de elección de los contrincantes:

En caso de un **Choque**, los participantes sólo pueden desplegar por B o C.

En caso de **Intercepción** o **Irrupción ,** el participante que deba entrar por la esquina opuesta a tierra (D) tendrá que escoger como punto de fuga el que haya elegido el contrincante para desplegar, con independencia de lo que hayan elegido eventuales contrincantes.

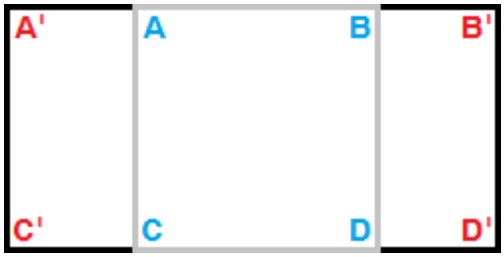
Se deduce de todo ello que sólo se puede elegir el despliegue por D si no hay otra opción.

**6 – Emboscada**: escenario muy específico y restringido (ver **Barcos en misión especial, p. 15**). Se produce cuando el jugador se disponía a zarpar de un puerto y, sin previo aviso, las autoridades intentan impedírselo. Al primer turno, el jugador sale de la bocana por (A), mientras que el perseguidor sólo podrá abrir fuego desde una batería costera (*«Shore Battery»* o *«Shore Fort»*), determinada al azar y ubicada en un margen de la mesa también al azar, a 1L de distancia de la esquina A. Al segundo turno, el perseguidor ya podrá sacar por el mismo punto A un barco perseguidor (que será una patrullera de la guarnición naval, elegida al azar de la lista de naves de guerra con Q = 2 y C ≤ 2).

| | | |
|---|---|---|
| ***Shore Battery*** – A hastily assembled artillery battery protected by improvised defences. | | |
| 40 points | 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 points | Q3 | C3 |
| Special Rules | *Bastion, Trained gun crews* | |

**7 – Escenario doble**: planteamiento alternativo de todos los escenarios precedentes. Si una de las escuadras implicadas en el encuentro iguala o supera la cantidad de 4 naves, el terreno de juego será rectangular de 180 x 120 cm (o aún mayor, si se cree adecuado), en vez de cuadrado de 120 cm. Los puntos de despliegue serán los mismos que si el tablero fuese cuadrado (A, B, C y D), pero los de fuga se ven desplazados a las esquinas del rectángulo (A', B', C' y D').




MODIFICADORES DEL ESCENARIO

**1 – Noche.**
*A libre elección de los jugadores implicados; basta con que uno de ellos así lo pida.*
*Es mutuamente incompatible con el caso posterior.*
Visibilidad, alcance de artillería y los beneficios de la Regla Especial *«Flagship»* se aplican sólo hasta distancia Media, todos los barcos presentes adquieren temporalmente la Regla Especial *«Derring-do»* y el paso por zonas de bajíos tiene una penalización de -1 a la tirada. estos efectos desaparecen al aparecer el primer doble 6 en una tirada de activación.

**2 – Niebla.**
*A libre elección de los jugadores implicados; basta con que uno de ellos así lo pida.*
*Es mutuamente incompatible con el caso precedente y los dos siguientes.*
Los efectos son idénticos a los de la Noche pero, a diferencia de ésta, la aparición del primer doble 6 también implica cambio de viento.

**3 – Calma chicha.**

*Se produce al azar, cuando el primer doble dado que aparece en un escenario es 1.*
*Es mutuamente incompatible con los casos precedente y siguiente.*

Aparece cada vez que el doble dado indicando cambio de viento sea 1. No cambia la orientación del viento sino su fuerza, que súbitamente se reduce de 2 niveles. Se desactiva al producirse cualquier nuevo doble (incluido un doble 1), retomándose el viento en la misma orientación de antes; pero se activa de nuevo con otro doble 1.

**4 – Rachas huracanadas.**

*Se produce al azar, cuando el primer doble dado que aparece en un escenario es 6.*
*Es mutuamente incompatible con los dos casos precedentes.*

Aparece cada vez que el doble dado indicando cambio de viento sea 6. No cambia la orientación del viento sino su fuerza, que provoca súbita e inmediatamente un movimiento de distancia Corta a todas las naves que tengan viento a favor. El orden en que deben desplazarse lo dicta el jugador en fase. Se desactiva al producirse cualquier nuevo doble (incluido un doble 6), retomándose el viento en la misma orientación de antes; pero se activa de nuevo con otro doble 6.



# LA SUBASTA

En este juego, el procedimiento de subasta canaliza ***todo el mercado de compraventa***, excepto las compras de barcos de guerra por los jugadores (que se compran directamente a la metrópolis por su precio nominal en puntos), o la venta de capturas como se verá.

Si el captor de un buque (ya sea jugador, flota mercante o pirata) quiere ***venderse la captura***, debe hacerlo obligatoriamente a un ***intermediario***, que le abonará el 50% del valor nominal de la nave. Este intermediario se hará cargo de las reparaciones y pondrá el barco en venta por subasta, estableciendo un precio de salida del 75% de su valor más el coste de las eventuales reparaciones.

También entrará en subasta un buque mercante nuevo cada turno, por un precio de salida igual al 100% de su valor en puntos. El tipo de mercante se elegirá al azar.

- Las flotas mercantes harán automáticamente una oferta en toda subasta, con un tope prudencial igual a su efectivo menos el valor en puntos del barco más barato de la flota.

- Por su parte, los jugadores pueden también participar en las subastas según su criterio y por el importe máximo que juzguen conveniente. Por defecto, flota mercante y jugador del mismo país pueden coincidir en una misma subasta, pero éste tiene la opción de prohibirle explícitamente a aquella la participación.

- Se considera que los piratas también participan automáticamente en toda subasta.

La oferta más alta gana siempre, habiendo de pagar un importe que supere en 1 MO el de la segunda mejor oferta; si sólo se produce una oferta, ésta gana la subasta por el precio de salida. Si hay dos o más ofertas del mismo importe, quien gana la subasta es el bando pirata. Si no hay ofertas por un determinado barco, también gana el bando pirata.

Si el comprador es una flota mercante o pirata, el barco recién adquirido entra en juego inmediatamente, siendo incorporado al reservorio.

Cuando el comprador sea un jugador, la nave se emplazará en un puerto propio al azar. Si se la tiene que modificar para transformarla en corsaria o buque de guerra, permanecerá en dique seco por un turno; en caso contrario, podrá recibir y ejecutar órdenes inmediatamente (sean éstas de movimiento sobre el mapa, o de incorporación al reservorio como corsario o escolta).

# GESTIÓN DE CAMPAÑA

FASES DE UN TURNO

**1 Fase de órdenes y movimiento:**

Comunicación del director de juego explicando:

A) los estados de cuentas de los jugadores y la ubicación de sus escuadras (sin especificar composición), y la situación administrativa de buques en dique seco o comprados a astilleros

B) los estados de cuentas y composición de cada flota mercante

C) qué barcos saldrán a subasta, por qué precios de salida y en qué orden

Respuesta de los jugadores:

A) detallando qué gastos efectúan; ya sean por mejora, modificación o compra (en este último caso, especificando a qué puerto se desea que atraque el nuevo barco que se compra)

B) diciendo si prohíben a la flota mercante respectiva participar en alguna subasta concreta

C) diciendo si participan como jugador en alguna subasta y con qué tope

D) si fuese el caso, ordenando a alguno de sus buques entrar en el reservorio como corsario o escolta (y en este último caso, a qué tipo de mercante ha de prestar escolta)

E) ordenando a sus demás buques la ruta de movimiento a seguir

**2 Fase de subasta y administrativa:**

El director de juego resuelve las subastas, carga en cuenta los gastos efectuados, incorpora barcos nuevos al reservorio o sobre el mapa según corresponda, comprueba los movimientos de los jugadores y eventuales intersecciones de ruta entre ellos, y procede a determinar eventuales encuentros al azar (sorteando el orden de las extracciones).

**3 Fase de encuentros y combate:**

Comunicación del director de juego explicando:

A) el resultado de cada subasta

B) las intersecciones de ruta entre jugadores que se hayan producido

D) los encuentros al azar que se hayan dado

E) las condiciones básicas de cada escenario

Respuesta de los jugadores:

A) proponiendo fecha para las partidas

Se acuerdan fechas, se acaban de definir los escenarios y se juegan; en función de los resultados, se establecen alteraciones de ruta si procede, se determinan ganancias y pérdidas en combate, y el director de juego las anota debidamente.

FIN DE PARTIDA Y GANADOR

Si durante el recuento de ingresos de la fase económica se comprueba que alguna de las flotas mercantes ***ha entrado en bancarrota*** (v. **Objetivo de la campaña, p. 1**), entonces se dará el juego por acabado. Los jugadores harán entonces los gastos obligatorios que deban y acto seguido se

procederá a hacer recuento de activos de cada cual, siendo proclamado ganador el que más posea.

Este recuento final consiste en sumar activos de jugador y activos de la flota mercante de su país, de acuerdo con una de estas fórmulas, consensuada anticipadamente entre los participantes:

| |
|---|
| **FÓRMULA 1**<br>Jugador = Puntos de barco en el mapa + [efectivo + impuestos en camino – Puntos de barco iniciales] / 2<br>Flota mercante = [Puntos de barco en el reservorio – Puntos de barco iniciales] / 2 + efectivo |
| **FÓRMULA 2**<br>Jugador = Punts de barco en el mapa + efectivo + impuestos – Puntos de barco iniciales<br>Flota mercante = Puntos de barco en el reservorio – Puntos de barco iniciales + efectivo |

Personalmente, yo sugeriría usar la Fórmula 2, que da mayor importancia al papel de las flotas de jugador.



# APÉNDICES

## LISTA DE REGLAS ESPECIALES

Esto no es la lista completa de reglas especiales contemplada por *«Galleys & Galleons»*, sino tan solo la relación de ***aquellas que pueden ser compradas por los jugadores***. Para otras reglas especiales que puedan aparecer en el juego, habrá que buscar su referencia en el reglamento original.

**Boats (-3 puntos)**
*«Boats»* representa una flotilla de barcas o canoas emplazados en una peana conjunta. La flotilla se propulsa a remo, y puede cambiar su orientación hasta 45º y mover 1C directamente adelante al coste de una sola acción, hasta dos veces por turno. Las canoas tienen quilla muy baja y nunca se necesita lanzar dado al atravesar aguas somas.

Pueden disparar con armas individuales, pero carecen de capacidad artillera, a no ser estén equipadas con *«Chaser guns»*; en cuyo caso sólo pueden disparar desde el arco de proa. La pequeñez de estas naves es bendición y maldición a la vez; pues, si bien constituyen objetivos diminutos y difíciles, también son muy frágiles. Las flotillas de barcas ignoran las tiradas por *«Critical Damage»* y *«All at Sea»*, pero cualquier daño excesivo las hundirá sin remedio. Nunca tienen factor de combate superior a 3 y no pueden ser reparadas durante el transcurso del juego. En el resto de aspectos, una flotilla de barcas se trata como si un solo barco fueran.

**Carronadas (+2 puntos)**
*(Regla no incluida en el reglamento original, sino en su suplemento «Fayre Winds & Foul Tides»)*

El barco está equipado en su cubierta superior con pérfidas piezas artilleras de cañón corto, específicamente diseñadas para barrer con metralla las cubiertas enemigas a corto alcance. El buque recibe un modificador +1 adicional a su factor de combate por eventuales andanadas de babor o estribor a corto alcance. Buques desarmados, o aquellos que sólo poseen capacidad de tiro a proa, no pueden tener carronadas.

**Chaser guns (+3 puntos)**
El buque está equipado con una pequeña cantidad de piezas de artillería a proa y popa, que suele emplear defensiva u ofensivamente durante las persecuciones. El barco puede disparar desde los arcos de proa y popa con factor de combate 1.

**Derring-do (+1 puntos)**
*(En esta campaña, es mutuamente incompatible con «Drilled soldiers» y «Veteran NCOs»)*

La tripulación de esta nave son unas fieras temerarias que se deleitan en abordar enemigos mayores. La primera vez que esta tripulación disputa una acción de abordaje, tanto ellos como sus oponentes ven su factor de combate reducido a 0. Téngase presente sin embargo que el resto de modificadores de combate se aplica igualmente.

Esta regla especial podría de entrada parecer una gran ventaja para el abordaje de grandes navíos por naves pequeñas, pero se debe tener presente que las acciones de abordaje son impredecibles y una tripulación demasiado temeraria puede haber subestimado la capacidad de lucha de su presa.

**Drilled soldiers (+3 puntos)**
*(En esta campaña, es mutuamente incompatible con «Derring-do»)*

La dotación de soldados de esta nave ha sido profesionalmente entrenada para luchar en alta mar. Recibe un modificador +1 al factor de combate durante las acciones de abordaje contra cualquier enemido que no disponga también de soldados entrenados. *«Drilled soldiers»* es mutuamente incompatible con *«Intimidating»*.

**Fire ship (+5 puntos)**
Barcos incendiarios son aquellos especialmente equipados con tripulaciones mínimas y ninguna capacidad de disparo. En cambio, lo que están es cargadas hasta los topes de material incendiario con la finalidad de poner proa a un enemigo en formación densa y prenderle fuego. En un barco incendiario, a cada turno se debe invertir preceptivamente una acción para mantener bajo control el fuego del material incendiario. De otro modo, éste se descontrolará y la nave arderá en llamas.

Hay que recordar que, cuando un barco está en llamas, no se puede realizar ninguna acción mas que intentar apagar el fuego. Al inicio del siguiente turno del jugador y todos los turnos subsiguientes (antes de intentar activar el barco), habrá que tirar dado contra la tabla *«Critical damage»* con un modificador de +3. Cualquier buque que entre en contacto con una nave en llamas también se encenderá inmediatamente.

**Flagship (+15 puntos)**
*(El reglamento original marcaba erróneamente +20 puntos, rectificado en «Fayre Winds & Foul Tides»)*
*(Una escuadra con un «Flagship» no puede tener a la vez un «Dread Pirate» activo; por idéntico motivo, en esta campaña también se establece que una escuadra con buque insignia tampoco puede tener una «Patente de corso»).*

Busque insignia de una flota es aquél que está bajo mando de un almirante u oficial de alto rango, con autoridad sobre el resto de naves de la flota.

Al tirar dados de activación, un buque insignia siempre obtiene un éxito automático. Así por ejemplo, si se quiere activar un *«Flagship»* con dos dados, sólo hace falta lanzar uno y asumir que el otro es un 6 por defecto. O también, si un *«Flagship»* navega por un tramo de aguas someras a velocidad media, sólo tendrá que lanzar un dado de desperfectos, pues el segundo es un éxito automático.

Además, toda nave de una escuadra a 1 Distancia Larga o menos de su buque insignia recibe un modificador +1 a sus tiradas de dado contra Calidad (Q). Téngase presente que esta bonificación se aplica sólo al resto de naves de la escuadra, no al propio buque insignia.

Con ánimo de simular las presiones políticas de poderosos patrocinadores o cortesanos, que suelen rondar por ahí y acostumbran a pretender colocar como almirante a su propio candidato, se establece que al inicio de cada juego se debe lanzar 1D6 para determinar el trasfondo y competencia del almirante, con los resultados siguientes:

| 1D6 | Carácter y competencia del almirante |
|---|---|
| **1** | *«Land lubber» o Marinero de agua dulce*<br>Se trata de un hombre de tierra firme incapaz de distinguir una jarcia de un gato de nueve colas. Penalización de -1 a todas las tiradas de activación. |
| **2** | *«Political appointment» o Cargo político*<br>A veces no se trata de lo que sabes, sino de a quién conoces *(«not what you know, but who you know»)*. Este oficial está al mando, sí, pero nunca ha tenido la oportunidad de ganarse el respeto de sus hombres. Penalización de -1 a las tiradas contra la tabla *«All at Sea»*. |
| **3** o **4** | *«Middling seaman» o Gris lobo de mar*<br>Este hombre es competente sin tener nada de especialmente brillante. |
| **5** | *«Dashing» o Brillante*<br>Este hombre sabe cómo manejar un barco y sus hombres. Bonificación de +1 a todas las tiradas de activación. |
| **6** | *«Swaggering» o Fanfarrón*<br>Este hombre ha alimentado una bien fundada reputación de ferocidad. Bonificación de +1 a las acciones de abordaje y disparo (pero no al ser disparado). |

*En esta campaña, sólo hay que hacer esta tirada para eventuales vicealmirantes, no para el almirante mismo (cuya competencia es la del propio jugador).*

**Galleon rigged (+5 puntos)**
Diseñados para viajes largos, los aparejos de galeón o “redondos” combinan velas cuadras y latinas par aprovechar al máximo cualquier viento disponible. Históricamente, debería llevar aparejo redondo todo buque grande a partir del siglo XVII.

**Galley (0 puntos)**
Desarrolladas a partir de precedentes mediterráneos, las galeras son naves esbeltas propulsadas en combate a fuerza de remos. Están armadas con una batería de piezas artilleras a proa y suelen llevar un nutrido complemento de soldados o guerreros. Una galera puede mover avante a velocidad media por acción, hasta a dos veces por turno. El viento no las afecta. Una galera puede disparar sólo desde el arco de proa, y por tanto no puede realizar andanadas completas. Las galeras reciben una bonificación de +1 al factor de combate en acciones de abordaje.

**High castles (+3 puntos)**
El buque tiene altas plataformas a proa y popa, llamadas «castillos», que proporcionan baluartes defensivos y permiten a la tripulación barrer las cubiertas de una nave enemiga. Un barco con castillos recibe un modificador +1 al factor de combate en acciones de abordaje contra otros barcos que no tengan también esta característica. Buques con *«High castles»* no pueden ser a la vez *«Razée»*.

**Lateen rigged (0 puntos)**
Una nave con aparejo latino está equipada con grandes velas triangulares alineadas longitudinalmente al buque y diseñadas para atrapar la brisa de tierra a mar cuando navegan bordeando la costa.

***«Le capitaine de l’autre trottoir»* (0 puntos)**
*(Regla específica de esta campaña, no contemplada por el reglamento original)*

El capitán afectado por esta Regla Especial sufre el prejuicio de una orientación sexual por aquel entonces considerada infamante, por cuyo motivo todas las tiradas de un contrincante contra la tabla

de incidencias *«All at Sea»* tienen una bonificación de +1 al dado. Esta Regla Especial sólo desaparece devolviendo el joven secuestrado a su amante (ver **Buques en misión especial, p. 14**).

**Master gunner (+4 puntos)**
La dotación del buque incluye un Maestro Artillero, cuya profesionalidad confiere una bonificación de +1 al dispar. Un barco *«Unarmed»* no puede tener *«Master gunner»* (de poco le serviría).

**Merchantman (-5 puntos)**
Este barco está optimizado para el transporte de mercancías, sacrificando poder de fuego y santabárbara al espacio de carga. Recibe un modificador -1 al factor de combate al disparar, así como a las acciones de abordaje.

***«Mujer a bordo»* (0 puntos)**
*(Regla específica de esta campaña, no contemplada por el reglamento original)*

La tripulación del buque afectado por esta Regla Especial sufre los efectos de una superstición común de mala suerte por tener una mujer a bordo, por cuya causa todas las tiradas propias contra la tabla de incidencias *«All at Sea»* tienen una penalización de -1 al dado. Esta Regla Especial sólo desaparece devolviendo la chica secuestrada a su padre (ver **Buques en misión especial, p. 14**).

***«Patente de corso»* (+15 puntos)**
*(Regla específica de esta campaña y opcional, no contemplada por el reglamento original)*

Esta Regla Especial permite a un buque mercante exhibir comportamiento agresivo (no simplemente defensivo) en un eventual encuentro; asimismo, permite alternar los ingresos mercantiles habituales con ganancias de tipo depredador, igual que un buque de jugador.

La posesión de una patente de corso anula todos los efectos de la Regla Especial *«Merchantman»* (aunque ésta sigue siendo necesaria para comerciar) en fuego de artillería, abordajes y modificadores de la tabla de incidencias *«All at Sea»*.

Un barco provisto de patente de corso ejerce sobre otros mercantes el mismo efecto que «*Dread Pirate*». Igual como ésta, queda sin efecto en el curso de una partida donde en su escuadra también haya *«Flagship»*, o de resultas de la incidencia *«Captain hit!»* de la tabla *«Critical Damage»*.

**Pilot (+2 puntos)**
El capitán del barco ha enrolado un experimentado piloto, conocedor de las aguas locales. La nave recibe un modificador de +1 a las tiradas de dado por aguas somas (*«shallows»*).

**Razée (+5 puntos)**
El buque ha sido liberado de exceso de peso y cubiertas, dejando un casco elegante y esbelto, capaz de mantener velocidades superiores a la normal. Una vez por turno, el barco puede mover 1 Distancia Corta adicional, bajo cualquier viento excepto al pairo, al coste de una acción. Un buque *«Razée»* no puede tener a la vez *«High castles»*.

**Reinforced hull (+3 puntos)**
Este barco goza de buque reforzado con cuadernas de madera envejecida, por lo que recibe un modificador +1 al factor de combate al recibir fuego artillero. Además, una nave con buque reforzado tiene un modificador +1 al tirar dado en la tabla de colisiones.

**Shallow draft (+3 puntos)**
Una nave con quilla baja está diseñado para operar en aguas someras, cerca de la línea de costa.

Nunca hace falta lanzar dado para atravesarlas. Sólo barcos con factor de combate ≥3 poden tener *«Shallow draft»*.

**Sluggish (-3 puntos)**
Construido como una enorme bañera, un navío con la característica *«Sluggish»* sólo puede virar un paso de rosa de los vientos por acción (es decir, la mitad de lo normal, que es de hasta 45º). Un barco *«Sluggish»* no puede ser a la vez *«Yare»*.

**Square rigged (0 puntos)**
El aparejo de velas cuadras de esta nave la limita a operar mejor con vientos de popa.

**Swashbucklers (+4 puntos)**
*«Swashbucklers»* son tripulaciones impulsivas que disfrutan la oportunidad de abordar barcos. Pueden engarfiar y realizar una acción de abordaje al coste de una sola acción. Téngase presente, sin embargo, que para engarfiar, abordar y tomar la iniciativa a la vez siguen necesitando tres acciones. Además, los *«Swashbucklers»* siempre reciben un modificador +1 a la primera ronda de combate en cualquier acción de abordaje, independientemente de quién efectúa la acción.

**Sweeps (+4 puntos)**
*(El reglamento original permitía hasta dos acciones de remo por turno; rectificado por fe de erratas en «Fayre Winds & Foul Tides»)*

La nave está equipada con largos remos que pueden ser empleados cuando el viento es desfavorable. Puede mover a remo 1 Distancia Corta al coste de una acción, una vez por turno; pero sólo en el caso de estar al pairo.

**Trained gun crews (+3 puntos)**
Los artilleros de esta nave han sido bien entrenados y no sufren el modificador normal de -1 al factor de combate cuando disparan a largo alcance. Si disparan a más que largo alcance, lo hacen con un modificador de -1 en vez del habitual -2.

**Unarmed (-8 puntos)**
Este barco carece de piezas de artillería. La tripulación sólo puede defenderse haciendo uso de armas individuales a corta distancia. Una nave desarmada no puede tener *«Master gunner»* ni *«Trained gun crews»* (¿para qué?).

**Veteran NCOs (+3 puntos)**
*(En esta campaña, es mutuamente incompatible con «Derring-do»)*

Los oficiales subordinados de esta nave han visto mucha acción y saben liderar y reagrupar a sus homes. Cada vez que el buque vaya a perder o empatar en una acción de abordaje, recibe un modificador adicional de +1 al factor de combate.

**Yare (+2 puntos)**
Esta nave goza de una maniobrabilidad especialmente buena. Puede hacer tantos virajes de hasta 45º grados como acciones pueda emplear en hacerlo. Un barco *«Yare»* no puede ser *«Sluggish»* a la vez.

# FE DE ERRATAS

**Flagship special rule**
La regla especial *«Flagship»* tiene asignado un valor de 20 en el reglamento *Galleys & Galleons* (p. 41). Sin embargo, sólo cuesta 15 puntos en el calculador *online* de la propia *Ganesha Games* (http://www.ganeshagames.net/army_builders/GalleysGalleonsBuilder.html). Puesto que todos los perfiles oficiales de barco se han calculado usando dicho calculador, se da por bueno el valor de 15 puntos.

**Sluggish special rule**
En el reglamento *Galleys & Galleons* (p. 18) se establece que los bajeles *«Sluggish»* requieren 2 acciones para virar (es decir, para girar 45º). Sin embargo, en la p. 45 se recuerda que un buque así sólo puede invertir una de sus acciones posibles en virar pero que, cuando lo hace, sólo puede hacerlo por la mitad del ángulo normal (es a dir, 22,5º o un paso de ros de los vientos). Ésta última es la interpretación correcta de la regla.

**Sweeps special rule**
En el reglamento *Galleys & Galleons* (p. 13) se indica que los barcos con *«Sweeps»* sólo pueden remar una vez por activación. Contrariamente, en la p. 45 se afirma que poden hacerlo dos veces por activación. La interpretación correcta es la primera.

**Small arms fire**
El fuego de armas individuales (G&G p. 31) es un ataque especial de armas. Puesto que su alcance total se limita a 1 Distancia corta, no recibe el modificador +1 al factor de combate (C) por corto alcance.

# NOMENCLATURA DE BARCOS

Puesto que algunos de los perfiles de barco canónicos de esta campaña no coinciden con los perfiles orientativos que sugiere el reglamento *Galleys & Galleons*, se ha considerado conveniente añadir una lista explicativa, para mejor comprensión de los lectores.

**BALANDRA (*Sloop*):** embarcación pequeña de un solo mástil, con vela mayor cangreja o bermudiana, complementada con gran superficie de velas de cuchillo.

> En el reglamento *G&G* formaba parte de la categoría *«pinnace»*, que nosotros hemos vaciado y desglosado en balandras y goletas.

**BERGANTÍN (*Brig*):** buque medio de dos mástiles y bauprés, dotado de aparejo mixto combinando velas cuadras con una vela cangreja de mesana. Si el palo de mesana está aparejado sólo con velamen áurico, entoncees hablaríamos de bergantín-goleta.

> En el reglamento *G&G* se distinguían dos categorías distintas, *«brig»* y *«brigantine»*, que se diferenciaban sólo en la Calidad (Q); diferenciación que aquí no se ha creído necesaria.

**CAÑONERA (*Gun boat*):** embarcación pequeña propulsada principalmente a remo, con aparejo muy reducido o inexistente, armada con un único cañón de grueso calibre (de hasta 24 libras) a proa.

**FILIBOTE (*Fluyt*):** desarrollo holandés del galeón, barrigudo y de popa estrecha, diseñado para maximizar el volumen de carga y minimizar la tripulación necesaria, optimizando el aparejo vélico (incluso haciendo los mástiles comparativamente más altos que en un galeón normal). Muy rápido y maniobrable pero indefenso.

**FRAGATA (*Frigate*):** embarcación media de tres mástiles y bauprés, con una cubierta artillada, dotada de aparejo mixto o "redondo" combinando velas cuadras con una vela latina de mesana; específicamente diseñada para la guerra, esbelta, rápida y fuertemente armada.

**GALEÓN (*Galleon*):** exponente medio de la familia de los galeones, de borda alta y característicos castillos de proa y popa; contaba con tres o cuatro mástiles y bauprés, generalmente de aparejo mixto dominado por velas cuadras; difícil de maniobrar pero razonablemente veloz y muy sólido, que lo hacían muy versátil.

> Conviene destacar que, a diferencia de *G&G*, aquí se ha desglosado la categoría *«galleon»* en función del tamaño del buque (pequeño, medio o grande), como se verá.

**GALEÓN DEL TESORO (*Royal Galleon*):** máximo exponente de la familia de los galeones, con desplazamientos de hasta 2.000 toneladas; un verdadero leviatán fuertemente defendido, empleado por España en su *«carrera de Indias»*.

**GALEOTA O GALERA SUTIL (*Galliot*):** pequeña embarcación de la familia de las galeras, con una sola verga de vela latina, propulsada principalmente por una veintena de bancos de remo; muy empleada en la lucha contra el contrabando, iba armada con tres cañones de calibre variado a proa.

**GOLETA (*Schooner*):** embarcación media o pequeña de dos mástiles y bauprés, relacionada con el bergantín, pero con todo el aparejo principal constituido por velas áuricas (cangreja y escandalosa) y de cuchillo; si bien pueden conservar alguna vela cuadra al trinquete. Extremadamente rápida y maniobrable, ha sido muy influyente en el diseño de las embarcaciones deportivas modernas.

> En el reglamento *G&G* formaba parte de la categoría *«pinnace»*, que nosotros hemos vaciado y desglosado en balandras y goletas.

**NAVÍO DE LÍNEA (*Ship of the line*):** embarcación grande de tres mástiles y bauprés, con dos o tres cubiertas artilladas, dotada de aparejo mixto combinando velas cuadras con una vela latina de mesana; específicamente diseñada para la guerra, solía armar un mínimo de 60 cañones de distintos calibres.

**QUECHE (*Ketch*):** buque medio de la familia del bergantín, con dos mástiles y bauprés, provisto de velas predominantemente cuadras, a veces con vela latina o cangreja de mesana.

**SAETÍA (*Settee*):** embarcación media de una cubierta, con tres palos de vela latina, sin bauprés como el jabeque; originaria del Mediterráneo occidental, su uso se extendió por América a partir del s. XVIII, generalmente de la mano de exploradores catalanes.

**TARTANA (*Tartane*):** embarcación pequeña de una cubierta, con uno o dos palos de vela latina, además de bauprés; originaria también del Mediterráneo occidental, se usó mucho en el Caribe, de acuerdo con documentación de la *«Casa de Contratación»* española, que les solía enrolar marineros de países mediterráneos, pues los castellanos no conocían ese aparejo (*«mareage de levantiscos»*, lo llamaban).

**URCA (*Pinnace*):** barco medio o pequeño diseñado como un galeón y aparejado también como éste, pero de dimensiones menores, de quizás unas 60 a 200 toneladas de desplazamiento. En lengua castellana se le conocen diversas variantes con ligeras diferencias, como *«urca»*, *«galeoncete»*, *«pinaza»*, *«zabra»*... siendo ésta última, por ejemplo, muy parecida al *«race-built galleon»* inglés. De todos modos, aquí hemos decidido no ahondar en su diferenciación, manteniendo todas estas variantes en una categoría única.

> No confundir con la categoría *«pinnace»* de G&G, que nosotros hemos vaciado y desglosado en balandras y goletas; aquí estamos empleando el término exclusivamente para definir galeones pequeños.

# NOTAS DE TRADUCCIÓN

En las fichas de barco se ha conservado la denominación inglesa de las Reglas Especiales o características, pues parecían fáciles de memorizar y asociar a una cualidad concreta del buque.

En cambio, se ha traducido al castellano el **nombre de las acciones** que puede realizar cada barco al ser activado, pues resultaba más explicativo que sus denominaciones originales en inglés. Sin embargo, he pensado que podría resultar de interés enunciarlas seguidamente, para facilitar eventuales búsquedas en el reglamento.

| Traducción castellana | Original inglés |
|---|---|
| Plegar las velas | [to] Reduce sails |
| Virar | [to] Come about |
| Sostener rumbo | Steady as she goes |
| Bogar avante | Row you blaggards! |
| Bogar atrás | Back you blaggards! |
| Abrir fuego (andanada parcial) | [to] Fire |
| Abrir fuego (andanada completa) | Full broadside |
| Engarfiar | [to] Grapple |
| Abordar | Boarding party away |
| Tomar la iniciativa | [to] Seize the initiative |
| Soltar garfios | [to] Cut grapples |
| Reparar daños | Carpenters and surgeons |
| Extinguir | Hands to the pumps |