

# TRAFALGAR

## RESUMEN DE JUEGO

-Cambio de viento en los turnos 5, 9, 13, 17 y 21

1d si = 6 cambio dirección. 1d tira otra vez si 1=+2, 2=+1, 3=0, 4=0, 5=-1, 6=-2

Desde donde estaba se mueve a la derecha o la izquierda. Inicio SO

<1	1	2	3	4	5	6	>6
O	SO	S	NO	SE	N	NE	E

1d si = 6 cambio de fuerza como mucho un paso. Se tira 1d y se mira en la tabla.

Dado	Viento	Inercia
1-2	Brisa Ligera	-1 U.M.
3-4	Brisa	0 U.M.
5-6	Brisa Fuerte	+1 U.M.

-Iniciativa del turno.

1d cada uno el mayor gana; si empate gana el inglés (Trafalgar)

### Fase Combate

Iniciativa primero

Disparo por las bandas y si está cargado. Comienzo los dos cargados.

Distancia y rango limita dados. Si hay un barco amigo en medio es fuego amigo aplicarle:

Media distancia -1 al dado sólo impactos.

Larga distancia -2 dado sólo impactos.

Impactos críticos son fallos.

Se disparan tantos dados como potencia del barco (PB) y se restan los de distancia.

$N^{\circ}d = PB - Dist$ . Si barco en zona de hundimiento  $N^{\circ}d / 2$

Impactos  $\geq 5$  ó  $\geq 4$  Veteranos y a quemarropa

Se tiran los dados de impacto  $d < 5$  impactos casco  $d = 6$  se tira de nuevo y se mira en tabla de

Críticos.

Si barre se doblan los dados y si es por popa dobla los daños.

Los barcos rendidos o capturados no disparan.

Los daños se apuntan al final de la fase, los dos bandos juntos.

### Fase Movimiento

No iniciativa primero.

U.M. + Fuerza del Viento (-1, 0, +1).

Poca Vela = 4U.M. Trinquete = 1 U.M. Mayor = 2 U.M. Mesana = 1 U.M.

½ Vela = 5U.M. Trinquete = 1 U.M. Mayor = 3 U.M. Mesana = 1 U.M.

Toda Vela = 7U.M. Trinquete = 2 U.M. Mayor = 4 U.M. Mesana = 1 U.M.

Veteranos +1 U.M.

Mínimo 1 U.M. el resto frenar. Si viento es Brisa 0 U.M. No hay deriva!!

Parar = 1 U.M. Echar ancla (Fatiga).

Girar  $> 45^{\circ}$  1 U.M. No se puede girar otra vez en el mismo turno se tiene que mover y luego girar.

Dirección del viento: Proa = No se puede mover

Amuras = 25% U.M.

Costado = 50% U.M.

Aleta = 100% U.M.

Popa = 75% U.M.

Deriva: Los barcos que no se movieron se mueven 1.U.M. girando 45° hasta dirección viento. Indicativo -2Mov. (¿¿No deberían de ponerse cara al viento??, solo en el caso que tengan ancla echada)

Empezar a moverse -2 U.M.. (Anclados, Deriva o terminaron contra el viento).

Viento en contra: Girar 90° (Fatiga) indicativo -2Mov. para el siguiente turno.

Remolcar: Estar juntos y arrastrar linealmente. Estar amarrados (Fatiga). ½ U.M. Pueden disparar los dos

-1d

Colisión: Sólo entre enemigos si no son amarres (Fase marineros)

Se tira 1d (Líder) si 1 ó 2 No pasa nada y quedan sueltos 3 a 6 daños estructura y quedan enredados (marca). 2 daños casco cada uno

◁> Categoría, el menor además 1 nivel +1; 2 niveles +2 (Navío-Fragata-Corbetas)  
El que se choca +2 daños casco.

## Fase Marineros

Iniciativa Primero.

Dotaciones Puentes + 1.

Acciones 1 dotación por puente disparo + 1 dotación cubierta.

Verificar hundimientos / rendiciones Zona gris de daños. 1d ver tabla. 2 dotaciones -1 dado.

Apagar Incendios: 1d = 1 ó 2 Afirmativo. 3 a 6 Negativo. 2 dotaciones -1 dado. Volver a chequear -1

adicional

Transferencia: Pasar Dotaciones / Líder a barco amigo.

Amarrajes: 1d = 1 ó 2 Amarrados 3 a 6 No se amarran.

Cortar Amarras, aparejo, desenredan: 1d = 1 ó 2 Afirmativo. 3 a 6 Negativo. 2 dotaciones -1 dado.

Arreglar Timón: 1 de Fatiga Tirar 1d = 1 Arreglado si no Barco deriva.

Poner / quitar ancla: 1 de Fatiga.

Abordajes: Los líderes que participan suman su valor como dotaciones (nunca restan).

Si ganan quedan en el barco rendido si pierden mueren.

Dotaciones en cubierta:

Atacante: Relación Dotaciones

Tirar 2d

Éxito: Relación Dotaciones Defensor

Tirar 2d

Éxito: Melé. Hasta siguiente turno.

Fallo: Atacante toma el barco.

Fallo: Dotaciones se retiran a su barco.

Relación Dotaciones Defensor

Tirar 2d

Éxito: Defensor toma cubierta hasta sig. Turno.

Fallo: Quedan amarrados.

Si estaban amarrados (Si los dos quieren no tirar Amarrajes).

Atacante: Relación Dotaciones

Tirar 2d

Éxito: Relación Dotaciones Defensor

Tirar 2d

Éxito: Melé. Hasta siguiente turno.

Fallo: Atacante toma cubierta hasta sig. Turno.

Fallo: Relación Dotaciones Defensor

Tirar 2d

Éxito: Defensor toma cubierta hasta sig. Turno.

Fallo: Quedan amarrados.

Se produce Fatiga en los dos.

Acciones Dotaciones (Fatiga por cada una):

Achicar agua. -1 en el dado por cada 2 dotaciones en tabla hundimiento.

Apagar fuego. -1 en el dado por cada 2 dotaciones.

Quitar restos: -1 en el dado por cada 2 dotaciones (Cortar Amarres)

Disparar: Puente sin dotación -1 dado. Si no hay dotaciones por puente se dispara con 1 dado.

Asaltar- Abordar: N° dotaciones ataque.

Defender abordaje: N° dotaciones defensa.

Cargar Cañones. Tipo de munición: 1 banda 0 Fatiga, 2 bandas 1 Fatiga.

Bala Rasa: Munición habitual.

Bola Roja: Si se usa tienen que pasar 2 rondas sin disparar para cambiar de munición.  
Sólo barcos con Líder. Para cargarla Tirar 1d 1 ó 2 si no fuego en esa banda.  
Daños casco + ½ de daños en fuego. Impactos críticos normal menos Santa Bárbara que explota.

Doble Bola: Distancia: A Quemarropa.  
Cargar tarda 2 Turnos.  
Daño Doble e impactos críticos + 1 Fatiga

Palanqueta: Distancia: Hasta zona -1d.  
Daño: Impacto crítico un palo caído.

Metralla: Distancia: A Quemarropa.  
Daño: el primer impacto crítico 1 Dotación muerta.

## SECUENCIA DE JUEGO

Iniciativa: 1d cada uno gana el mayor si empate gana Inglés.

**Fase Disparo:** Iniciativa Primero.

$N^{\circ}d = PB - Dist$ . Si barco en zona de hundimiento  $N^{\circ}d / 2$

Impactos  $\geq 5$  ó  $\geq 4$  Veteranos y a quemarropa

Se tiran los dados de impacto  $d < 5$  impactos casco  $d = 6$  se tira de nuevo y se mira en tabla de Críticos. Ver munición usada.

Si barre se doblan los dados y si es por popa dobla también los daños.

**Fase Movimiento:** Primero No iniciativa.

U.M. + Fuerza del Viento + Dirección Viento + Veteranos + Velas – Empezar Mov.

Girar =  $45^{\circ}$  1.U.M. Viento en contra: giro  $90^{\circ}$  y marcador -2Mov.

Ver colisiones.

Remolcar ½ U.M.

Los que no se han movido Deriva según viento.

**Fase Marineros:** Primero iniciativa (Las reparaciones / acciones marineros, se hacen todas o una?? Todas las que se puedan hasta agotar la fatiga. Si agotas fatiga, no puedes hacer mas en la fase de marinero hasta recuperar durante un turno una fatiga)

Hundimientos / Rendiciones

Apagar Incendios (Fatiga)

Echar / Recoger ancla (Fatiga)

Arreglar Timón (Fatiga)

Amarres (Fatiga)

Abordajes (Fatiga)

Cortar Cables (Fatiga)

Recargar: 1 banda / 2 bandas (Fatiga) Tipo de munición.

Acciones Dotaciones (Fatiga por cada una)