

A TODA VELA



Reglas para batallas navales durante los siglos XVIII y principios de XIX



INDICE

1.- INTRODUCCION	1
2.- LOS BARCOS	1
3.- DISTANCIAS Y BASES	2
4.- SECUENCIA DE JUEGO	2
4.1.- FASE DE VIENTO E INICIATIVA	2
4.2.- FASE DE MOVIMIENTO COMBATE Y ABORDAJE	3
4.2.1.- MOVIMIENTO	3
4.2.2.- COMBATE	5
4.3.3.- ABORDAJE	8
5.- LIDERAZGO	9
6.- ORDENES ESPECIALES	9
7.- HOJA DE CONTROL DE DAÑOS	10
8.- PARTIDAS A PUNTOS	10
CARACTERISTICAS DE LOS BARCOS	13
ESCENARIO DE APRENDIZAJE	16
ANEXO I	17

1.- INTRODUCCIÓN

A TODA VELA es un reglamento sencillo para representar batallas navales del siglo XVIII y principios del XIX, en los que la navegación a través de mares y océanos estaba en manos de intrépidos y duros hombres, donde el honor y la gloria era compañera junto a la dureza y la miseria a bordo de los buques.

Si tienes cualquier duda o quieres consultarnos algo puedes dirigirte a:

www.freewebs.com/amswargames

2.- LOS BARCOS

Cada barco representa un buque de una determinada clase y lleva implícitas unas determinadas características que le afectarán en todo el desarrollo del juego. Los barcos se pueden dividir en varias categorías, según su tamaño:

- o Buque de línea de 1ª clase más de 80 cañones.
- o Buque de línea de 2ª clase 80 cañones o menos.
- o Fragatas
- o Unidades menores

Las características de cada barco vienen reflejadas al final del reglamento en el siguiente formato:

C.R.	CLASE	D. CASCO	D. APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
110	1	18	18	(1) 11/11 (1)	18	1x45°	30	

C. R. (cañones reales): Es la identificación histórica que se hacía de cada buque.

Clase: A pesar de tener unas características técnicas parecidas, el peso o la construcción hacían variar la maniobrabilidad de la nave.

D. Casco: Es el número de impactos que aguanta el casco.

D. Aparejo: Es el número de impactos que aguanta el aparejo.

P. de fuego: Viene delimitada por dos números separados por una barra. El número de la izquierda es la potencia de fuego de las baterías de la izquierda y el de la derecha es la potencia de fuego de las baterías de la derecha. Si, adicionalmente, aparece algún número entre paréntesis, es la potencia de fuego de las carronadas y los cañones efectivos sólo a corta distancia (Abordajes). Estos cañones normalmente sólo disparaban metralla y por tanto sólo tendrán efecto en la dotación enemiga.

DOTACIÓN: Es una equivalencia para representar el número de hombres que manejan el barco.

Giros: Es el número de giros de hasta 45° que puede hacer un barco durante su movimiento. Esto se explica mas adelante.

Puntos: valor en puntos del barco para campeonatos.

Liderazgo: en las características del buque no aparece, pues es una característica que se genera aleatoriamente antes del comienzo de la batalla. Es una mezcla de veteranía de la dotación y calidad de los oficiales. Se requerirá una tirada de 2d6 para ejecutar alguna orden especial y el resultado deberá ser menor o igual que el liderazgo para ejecutarla.

3.- DISTANCIAS Y BASES:

El tamaño de la base en el que coloquemos la miniatura no tiene excesiva importancia, siempre que la parte frontal (proa) y trasera (popa) no superen en exceso la miniatura, pues se harán desde ahí las mediciones de movimientos.

Las mediciones para el fuego se harán de centro a centro de cada buque (de palo mayor a palo mayor).

Por los laterales (babor y estribor) la base no debe sobresalir más de 0,5 cm., pues en el momento en que dos peanas se toquen estará listo para producirse un abordaje.

4.-SECUENCIA DE JUEGO:

1. Fase de viento e iniciativa.
2. Fase de movimiento, combate y abordaje.

4.1.- FASE DE VIENTO E INICIATIVA:

Al comienzo de cada turno, ambos jugadores lanzan 2d6. El que obtenga el resultado más alto empieza moviendo. Este jugador debe mover con un buque o con hasta un máximo de tres (movimiento de escuadrón) si estos forman una cadena en la que uno de otro no estén a más de 3 cm. El jugador debe mover, disparar y llevar a cabo los abordajes con los barcos activados (puede hacer las tres cosas con cada barco si las reglas se lo permiten).

A continuación el jugador sin la iniciativa pasa a mover con un número de buques entre uno y tres con las mismas restricciones que el jugador anterior. Así se van alternando hasta que ninguno de los jugadores tenga barcos que mover.

En caso de que la tirada modificada (por Almirantes) de iniciativa sea un empate, se produce un cambio de viento (se hace a continuación una tirada con 1d6 en la tabla de cambios de viento) y se vuelven a tirar los dados. Si se vuelve a empatar se repite el proceso cuantas veces sea necesario.

1d6	CAMBIOS DE VIENTO
1	Aumenta la fuerza un nivel.
2	45° derecha
3	45° izquierda
4	90° derecha
5	90° izquierda
6	Disminuye la fuerza un nivel

Las direcciones desde las que puede soplar el viento se han simplificado a ocho: N, NE, E, SE, S, SO, O, NO.

Las intensidades del viento se rigen por la siguiente tabla:

INTENSIDAD DEL VIENTO	
0	Calma
1	Brisa
2	Brisa Intensa
3	Galerna

La intensidad modifica la velocidad de los buques dependiendo de su valor.

INTENSIDAD DEL VIENTO	EFFECTOS
Calma	Ningún barco puede mover
Brisa y Brisa intensa	Movimiento normal
Galerna	-1/4 de movimiento a todas las clases

La posición relativa del barco respecto al viento, que tenga al principio del turno, determina la distancia que este puede recorrer en ese turno (esto es una forma de simplificar el sistema de juego, ya que lo lógico sería modificar la distancia de movimiento según se van produciendo los giros).

4.2- FASE DE MOVIMIENTO, COMBATE Y ABORDAJE:

4.2.1.-Movimiento

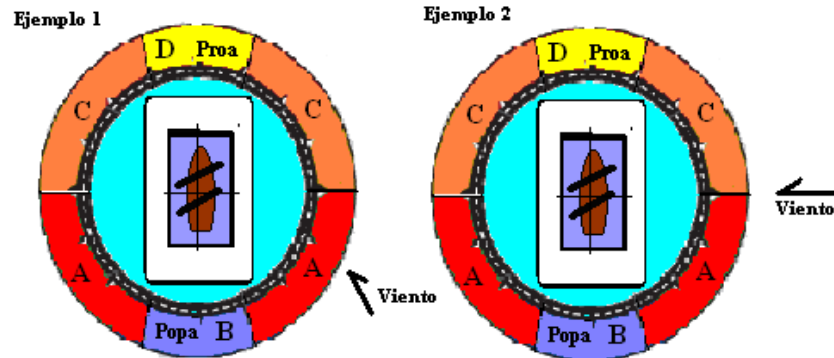
Siempre hacia delante. Su velocidad máxima viene determinada por su posición respecto al viento al comienzo del turno y si tienen las velas desplegadas o de combate (ver órdenes especiales).

TABLA DE MOVIMIENTO									
CLASE	VELA DE COMBATE				VELA DESPLEGADA				DISTANCIA FIJA*
	A	B	C	D	A	B	C	D	
1	3	2	1	0	4	3	2	0	0 cms
2	3	2	1	0	4	3	2	0	+ 4 cms
FRAGATAS	3	2	1	0	4	3	2	0	+ 8 cms
RESTO	3	2	1	0	4	3	2	0	+ 12 cms

Los buques con liderazgo 9 y 10 tienen un modificador de +2 cms a su distancia fija.
 * La distancia fija no se aplica a la posición D
 CALMA: Ningun barco puede mover
 GALERNA: Todos los barcos reducen su movimiento en $\frac{1}{4}$.

El número que aparece bajo las columnas A, B, C y D es el número de dados promedio (sólo con los números 2, 3, 3, 4, 4, 5) que se tira. El resultado se suma, y a esa cantidad se le añade la distancia fija que mueve cada buque dependiendo de su clase. El resultado es la velocidad total de ese buque. En el caso de que se mueva un grupo (dos o tres barcos en la misma activación) la tirada de dados será aplicable a todo el grupo. Especificando adicionalmente los dados adicionales por las posiciones relativas respecto al viento que ocupe cada buque. A cada clase se le añaden con posterioridad sus modificadores por distancia fija y liderazgo.

Ej: Tres buques de clase dos declaran moverse con la misma activación. Tienen liderazgo 7,7 y9. Y su posición relativa respecto al viento es B, B y A. Los dos primeros dados son compartidos por los tres buques. Su resultado es 3 y 4. El tercer buque debe lanzar un dado adicional. Su resultado es 4. El movimiento total de cada buque será: $11(3+4+4\text{fija})$, $11(3+4+4\text{fija})$ y $17(3+4+4\text{fijo}+2\text{liderazgo})$. La ventaja de esta activación es poder coordinar el movimiento de varios buques.



Las letras indican la posición del barco respecto a la dirección desde la que sopla el viento. En el ejemplo 1 la posición es A, al entrar por ese cuadrante. Si el viento entra justo por la línea de partición (como en el ejemplo 2, que será C) la posición será siempre la mas desfavorable.

Un barco debe mover como mínimo hasta la mitad de su velocidad máxima.

En cualquier momento que un barco, durante su movimiento, pasa a posición D, se detiene inmediatamente.

Los buques pueden efectuar giros de hasta 45° durante su movimiento. Para poder llevarlo a cabo el barco debe mover un número de cm. en línea recta, dependiendo de su clase.

Barcos de clase 1 pueden hacer un giro al final de su movimiento.

Barcos de clase 2 pueden hacer un giro desde la mitad de su movimiento.

Fragatas pueden hacer dos giros. Uno al principio de su movimiento y otro desde la mitad de su movimiento.

El resto de barcos pueden hacer tres giros. Uno antes de comenzar su movimiento, otro a la mitad de su movimiento y el último al finalizar su movimiento.

Los barcos que quieran hacer giros deberán cumplir con los requisitos exigidos de movimiento para hacer los giros. Ej: un buque de clase 1 debe mover todo su movimiento para poder hacer un giro. Una fragata debe hacer el primer giro al comienzo de su movimiento. Si quiere hacer un segundo, deberá mover por lo menos la mitad de su capacidad de movimiento.

Para realizar un giro el barco mantiene fija una de sus esquinas traseras (de popa), y mueve la otra hasta 45° . Para este proceso incluimos en la hoja de

ayudas una regla de giros que recomendamos se fotocopie y pegue en un cartón para agilizar los movimiento



Un barco cuyo movimiento para ese turno sea de 0 cms (por su posición relativa respecto al viento) puede efectuar un giro de hasta 45° con la proa (parte delantera), con lo que deberá mantener una esquina de su proa fija y mover la otra hasta 45°. Este movimiento no podrá ser realizado si los puntos de aparejo han sido reducidos a 0 o tiene todo el trapo recogido.



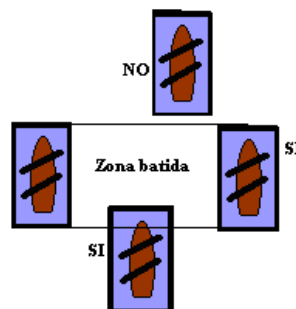
Un barco cuyo movimiento es de 0 cm. y no efectúa el giro de proa, deriva si la fuerza del viento es brisa o superior. Esta deriva se realiza en la dirección del viento, manteniendo su posición relativa y desplazándolo 2cm.

Colisiones: si un barco al realizar su movimiento toca la peana de otro barco (amigo o enemigo) se produce una colisión. Se hace inmediatamente una tirada de 1d6, si el resultado es 5 o 6 se han enredado los aparejos. Para poder mover el siguiente turno se deben pasar una tirada de liderazgo con el barco que desea mover. Si no tiene éxito los dos barcos siguen enganchados hasta que uno de los dos lo consiga. Esta operación hay que repetirla hasta que se desenganchen.

4.2.2.-Combate:

Se realiza el fuego con el buque activado. Sólo los costados del barco son efectivos al disparo, midiendo desde la peana del buque que dispara al punto mas cercano de la peana del buque objetivo. La zona batida a la que se puede disparar es la que se encuentra dentro de la prolongación de las líneas frontal y trasera (proa y popa) de la peana del buque que dispara.

Es obligatorio disparar al buque mas cercano. A no ser que se consiga con éxito una tirada de ignorar prioridad de blanco (ver órdenes especiales).



Se puede elegir disparar antes de empezar el movimiento del buque o al finalizar el mismo. Pero sólo una vez.

Un buque que tenga posibilidad de disparar por los dos lados puede hacerlo, pero uno de los dos (a elección del jugador propietario) dispara a mitad de potencia (mitad de dados del total que pueda lanzar).

El factor de potencia de fuego de un buque indica el número de dados de 6 que lanza. Cada resultado de 6 indica un impacto en el casco del buque enemigo o 5 y 6 si se dispara al aparejo (las velas).

El número de dados lanzado se ve modificado por liderazgo, barrido, velas desplegadas...

Los buques que disparan a larga distancia (entre 10,1cms y 20cms) tiran la mitad de los dados indicados.

Antes de disparar hay que indicar si se dispara al casco o al aparejo.

Por cada impacto en el casco que se consiga se lanza 1d6. Cada resultado de 6 causa un impacto en la dotación.

No se puede disparar a un barco que arrió bandera.

Cada impacto elimina 1 punto de casco, 1 punto de aparejo o 1 punto de dotación.

Si queda menos de la mitad de aparejo el buque se moverá a la mitad de su velocidad (siendo ese resultado su velocidad máxima y sobre la que se hacen los cálculos para los giros). Si son eliminados todos sus puntos de aparejo, tendrá movimiento 0 para el resto del escenario (podrá ser remolcado, ver órdenes especiales).

Si quedan menos de la mitad de los puntos de casco, la potencia de fuego (número de dados) se reduce a la mitad.

Si se dispara entre 10,1cms y 20cms sólo se podrá disparar al aparejo. Si se dispara a corta distancia y no se declara el tipo de blanco (casco o aparejo) se anotarán los impactos en el casco.

Si quedan menos de la mitad de los puntos de dotación, el número de dados de disparo se verá modificado en -1. Si queda menos de un tercio de los puntos de dotación, el número de dados de disparo se verá modificado en -2. Si los puntos de dotación bajan a 0, el barco se considerará sin efectividad de ningún tipo.

Con Galerna todos los buques de clase 1 y clase 2 tienen la potencia de fuego (número de dados) reducida a la mitad (1/2) debido a que las trampillas de la artillería del puente inferior debían permanecer cerradas.

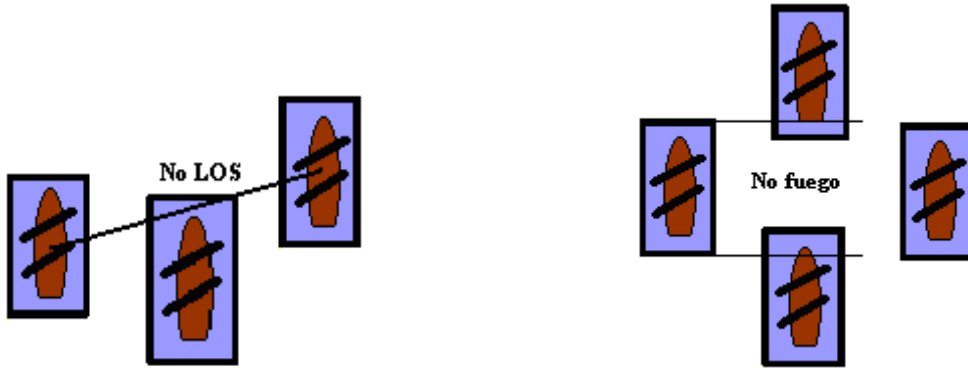
Un buque con 0 puntos de casco que reciba la mitad o más de los impactos que aguantaba originalmente, se hunde.

Carronadas: un buque que tenga carronadas puede emplearlas en la fase de abordaje. Cada turno que haya un combate de abordaje (tanto en defensa como en ataque) y sin importar la posición que ocupan los dos buques, el barco con carronadas lanza un número de d6 igual a las carronadas que tenga en uno de los lados. Cada resultado de 6 causa un impacto en la dotación del enemigo, que se computa antes de cuerpo a cuerpo (para la tirada del contrario) pero que cuenta para la diferencia de bajas y el chequeo de liderazgo para rendición.

Línea de visión: Un barco puede disparar a otro si lo ve. Los buques, propios y enemigos, bloquean la línea de visión.

Para comprobar si un barco puede disparar a otro, se traza una línea de palo mayor a palo mayor de los barcos, si esta línea no está obstruida (no toque la peana de ningún barco), hay campo de tiro.

Adicionalmente, sólo se podrá disparar entre dos buques, si la distancia que separe sus bases es como mínimo igual a la longitud de la base del barco que dispara.



Barrido: Cuando la peana del buque que dispara corta la prolongación de las dos líneas que delimitan la proa o la popa del buque objetivo. Puede ser barrido de proa (si se le dispara por delante) o de popa (si se le dispara por detrás).

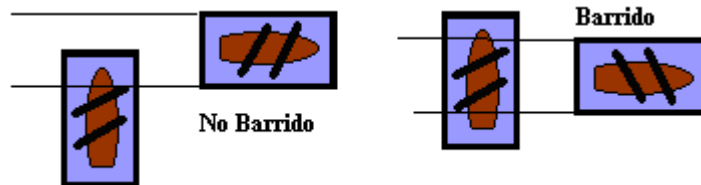


TABLA DE FUEGO

POTENCIA DE FUEGO (Nº de dados)	DISTANCIA		BARRIDO		LIDERAZGO (corto/largo)					VELAS Desplegadas *
	0 a 10 cm	10,1 a 20 cm	Proa	Popa	6	7	8	9	10	
1 a 6	-	½ dados	0	+1	-1/-2	0/-1	0/0	+1/0	+2/+1	+1
7 a 9			+1	+2						+2
10 +			+2	+3						+3

* Los dados adicionales por velas desplegadas sólo afectan al aparejo. Hacen impacto con 5 y 6 sin aplicar ninguna modificación.

Impactos críticos:

Cada vez que un buque con 0 puntos de casco (ya no aguanta impactos) recibe algún impacto por disparo de un buque enemigo, éste es un posible "Impacto Crítico". Lanzar 2d6, si sale un 12 el barco es retirado del juego como hundido (explota la Santabárbara, daños estructurales irreparables...).

4.2.3.-Abordajes:

Si dos barcos terminan su movimiento en contacto base con base, se puede producir un abordaje a elección del jugador en fase. (Se puede haber disparado antes de comenzar el movimiento pero sólo al barco que se va a abordar, no se puede disparar al final del movimiento si se va a abordar). Los buques que han realizado abordaje son marcados con una ficha de cuerpo a cuerpo y para poder mover deberán pasar una tirada, si no lo consiguen seguirán trabados en combate. No se está obligado a iniciar un abordaje aunque se esté trabado en combate.

Dependiendo de los puntos de dotación, cada jugador tira el número de dados de 6 que indica la tabla (mínimo 1). Cada resultado de 5 y 6 elimina 1 punto de dotación del contrincante. El que elimine como mínimo dos puntos menos de dotación al enemigo que los que él a sufrido debe superar un chequeo de liderazgo si a él ya le quedan la mitad o menos de sus puntos de dotación, si lo falla se rinde el barco (arria bandera) y si lo supera el combate continúa el turno siguiente. Cuando un buque queda a 0 puntos de dotación, es capturado. Al menos un punto de dotación debe ser transferido para que el barco pueda moverse. Ninguna otra función puede ser realizada con un barco capturado excepto combatir en abordajes. El liderazgo de éste buque será calculado lanzando el dado en la tabla aleatoria de liderazgo.

Si dos barcos enemigos que hicieron combate por abordaje comienzan peana con peana, y el jugador en fase quiere mover, debe lanzar 1d6 para poder mover. Con un resultado de 4,5 y 6 no puede mover ni disparar (aquí no utilizamos el liderazgo ya que una vez involucrados en un combate muchos factores que no son controlados por los comandantes intervienen, así como que la dotación está atenta a otras cosas...). También se puede elegir no mover voluntariamente.

Este movimiento debe regirse por la lógica, es decir que sea posible para el barco. Si no es posible el movimiento el barco siempre podrá hacer un giro de popa como si su movimiento fuese 0 (y no podría hacer ningún movimiento mas pero podría disparar).

Los barcos trabados en combate de abordaje no pueden disparar. Pero pueden ser disparados por buques enemigos si hay línea de visión hacia ellos. El buque que dispara landa ½ de los dados requeridos (se disparaba con precaución de no dañar el buque amigo trabado en el combate).

TABLA DE ABORDAJES		
PUNTOS DE DOTACION	DADOS DE 6	MODIFICADORES AL N° DE DADOS
1 a 5	1	- 1: Liderazgo 6
6 a 9	2	+ 1: Liderazgo 9 o 10
10 a 13	3	+1: si la diferencia entre lideranzgos es de 2 o mas (para el de liderazgo mas alto)
14 a 16	4	
17+	5	

Siempre se tirará un mínimo de 1 dado.

5.- LIDERAZGO

Antes del comienzo de la batalla, tirar 1d6 por cada buque y consultar la siguiente tabla. Ese será su liderazgo, y modificará algunas acciones del barco.

TABLA DE LIDERAZGO (1D6)			
0,1	6	MODIFICADORES	
2,3	7	-1	ESPAÑA, HOLANDA, DINAMARCA, TURQUIA
4,5	8		
6	8	+1	INGLATERRA, EEUU
7	10	0	RESTO NACIONALIDADES

6.- ÓRDENES ESPECIALES

En algunos momentos se puede decidir intentar hacer algún tipo de maniobra algo más complicada, para ello es necesario que el barco elegido para tal maniobra pase una tirada de liderazgo (2d6). Si la tirada tiene éxito, el buque puede realizar la maniobra. **Sólo se puede intentar realizar una maniobra por turno y al comienzo del mismo.**

Si se quieren realizar maniobras especiales no se puede utilizar el movimiento de escuadrón. El movimiento debe ser realizado barco a barco.

Para que una tirada tenga éxito se debe obtener con 2d6 un resultado menor o igual al liderazgo del buque.

6.1.- Mantenerse al pariro: Si se decide que un barco no mueva nada, o mueva menos de la mitad de su velocidad máxima. Para cualquier giro que quiera hacer un barco se sigue tomando como referencia su velocidad máxima. Se debe anunciar en el momento de mover el buque y realizar con éxito la tirada de liderazgo. Si falla la tirada, el barco debe mover normalmente.

6.2.- Desplegar/recoger velas: Al comienzo del movimiento de un buque, un jugador puede elegir desplegar velas o recogerlas si están desplegadas. Para ello debe superar una tirada de liderazgo. Si se falla, simplemente no se lleva a cabo el cambio.

La ventaja de desplegar velas es la mayor velocidad del barco, pero por contra, cada vez que se dispara al barco, hay que añadir los dados de la columna "a toda vela". Estos sólo afectan al aparejo, independientemente de si se disparaba al casco o al aparejo.

Si en cualquier momento (por movimiento del buque o un cambio de viento) un barco con las velas desplegadas pasa a estar en posición D respecto al viento debe hacer una tirada de 1d6. El resultado será el número de impactos que sufre el aparejo. Este resultado se multiplica X0 si no hay viento, X2 si hay brisa intensa y X3 si hay galerna.

Una tercera opción es recoger todo el velamen. A esta posición se pasa desde vela de combate, no es posible desde vela desplegada. Recoge todo el trazo disponible o si lo tiene recogido pasa a vela de combate. Si lo recoge, el movimiento del buque pasa a ser cero (derivará normalmente) pero los impactos en el aparejo sólo se producirán con el resultado de 6, no con el 5 o 6 habitual.

6.3.- Echar/recoger el ancla: Hay que tener las velas recogidas del todo y el barco se queda parado. NO deriva. Además se puede hacer 1 giro de hasta 45 ° de proa o de popa pasando un chequeo de liderazgo.

6.4.- Ignorar prioridad de blanco: Siempre que se tenga posibilidad, se debe disparar el buque más cercano (Un buque de clase 1 o 2 puede ignorar a las fragatas y las embarcaciones menores). Para poder disparar a otro, se debe

superar un chequeo de liderazgo. El fallarlo sólo supone no poder disparar al blanco elegido, pero se sigue pudiendo disparar al más cercano.

6.5.- Remolcar un buque: Si un barco se ha quedado sin puntos de aparejo puede intentar ser remolcado por un buque amigo. Estos dos barcos deben encontrarse al comienzo del turno a no mas de 2cms de distancia (sus peanas). El barco remolcador debe ser como mínimo de dos clases inferiores al que se remolca. El barco remolcador debe colocar su popa delante de la proa del barco remolcado. A partir del siguiente turno los dos barcos se moverán a mitad de movimiento del barco que tenga el movimiento menor. Ambos barcos deben conseguir de forma exitosa una tirada de liderazgo para considerarse enganchados para el remolque hasta que el jugador propietario decida desengancharlos. Para desengancharlos basta con declararlo al principio de la activación de los dos buques.

6.6.- Giro adicional: Permite a un buque girar como una clase inferior. Los de clase 1 podrán girar a partir de la mitad de su movimiento, los de clase 2 como fragatas..

6.7.- Arriar bandera: Sin ser una orden especial lo incluimos en este apartado ya que se requiere una tirada respecto al liderazgo. Al final de un turno en que un buque haya recibido la mitad de daños en su casco o le quede la mitad o menos de su dotación original debe pasar inmediatamente una tirada de liderazgo. Al final de cada turno posterior que reciba daños en el casco o en la dotación, y no haya arriado bandera, debe hacer una tirada de liderazgo. Si la falla el buque arriá bandera y deja de combatir.

Modificadores a esta tirada: -1 por cada buque amigo de la misma clase o superior a 3cms o menos que no esté con "arriada bandera" o capturado. -2 si se encuentra a 3cms o menos de la nave del Almirante. +1 por cada buque enemigo, que se encuentre a 3cms o menos, de igual o superior clase.

+1 si los puntos de dotación esta al 50%. +1 si los puntos de casco están al 50%. Si un buque con bandera arriada es abordado, es capturado sin que haya un combate de abordaje. Si no es capturado en cada fase de activación el jugador propietario debe pasar un chequeo de liderazgo con los modificadores anteriores y un +2 adicional al dado (una vez dejado de combatir es difícil que los hombres vuelvan a las armas), si la tirada tiene éxito el barco estará operativo para el turno siguiente y bajará en uno su liderazgo de forma permanente (aunque esto ocurra mas veces un barco no baja mas de uno su liderazgo). Un barco con bandera arriada no puede hacer ningún intento de orden especial (salvo ser remolcado), ni disparar, ni abordar y no hace ningún movimiento (sólo deriva).

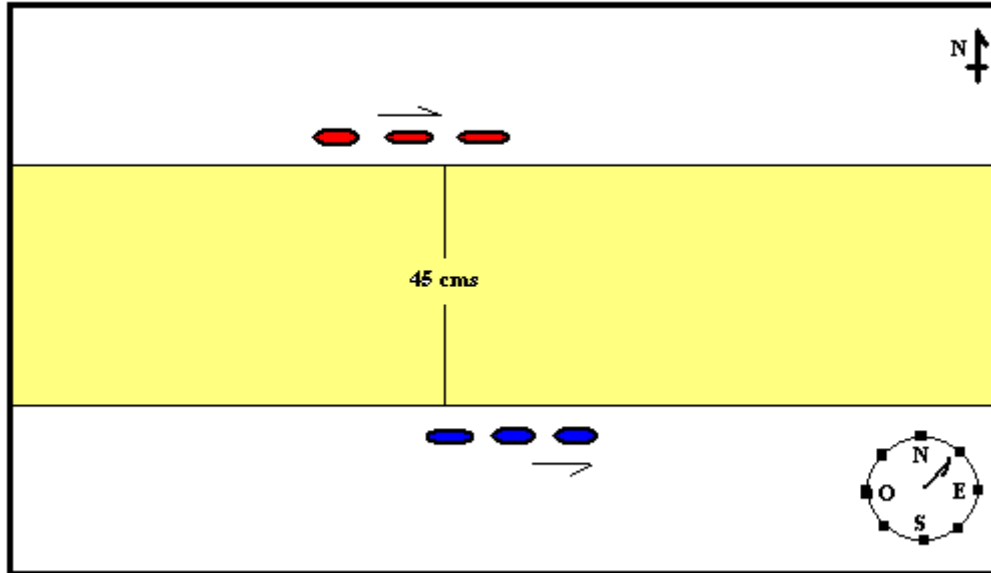
7.- HOJA DE CONTROL DE DAÑOS

Cada barco debe tener una, donde se le identifique por su nombre y clase, y se lleve el registro de sus características y de cómo se ven modificadas durante el combate.

NOMBRE	DAÑOS																			
	CASCO					APAREJO					DOTACION									
CLASE	LIDERAZGO				1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
NOTAS					6	7	8	9	10	6	7	8	9	10	7	8	9	10	11	12
PUNTOS		()		()	11	12	13	14	15	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18
DE FUEGO	DAÑADO	()		()	16	17	18	19	20	16	17	18	19	20	19	20	21	22	23	24

8.-PARTIDAS A PUNTOS

Con A TODA VELA se pueden jugar tanto escenarios históricos (incluimos algunos mas adelante) como partidas entre dos flotas hechas a medida por los jugadores. Para ello hemos incluido un valor en puntos por cada buque (en las listas de barcos por nacionalidades) y a continuación damos unas reglas de las condiciones de comienzo de partida cuando no se jueguen escenarios históricos.



1º: cada jugador elige un lado de la mesa. Si no se ponen de acuerdo hacerlo aleatoriamente.

2º: se lanza 1d8 para ver cual será la dirección del viento. 1=N, 2=NE, 3=E... Y a continuación 1d6 para ver la fuerza. 1, 2 y 3 brisa. 4, 5 y 6 brisa intensa (por jugabilidad siempre se empieza con una de estas intensidades de viento).

3º: se lanza 1d6 y el jugador que obtenga el resultado mas alto empieza colocando un barco, a continuación lo hace el oponente y así sucesivamente hasta que han colocado todos sus barcos. Entre las dos flotas habrá una distancia mínima de 45cms como se indica en el diagrama.

La duración de la partida será de 30 turnos.

El vencedor será el que consiga mas puntos de victoria (PV) al final de la misma.

5 PV cada buque capturado.

3 PV cada buque hundido o que haya arriado bandera.

+4 PV si el buque es de clase 1.

+3 PV si el buque es de clase 2.

+1 PV si es una fragata.

+3 PV si está con el Almirante (opcional).

+x PV, siendo x la diferencia de las sumas de los liderazgos de los buques de una escuadra y la otra (con lo que un jugador puede empezar normalmente con unos PV de salida por esta diferencia).

Opcional: si al menos una flota está compuesta por 5 barcos de clase 1 o 2 está puede tener un Almirante. Se indicará en que barco está. Su única función es la de modificar la tirada de iniciativa cada turno. Pueden ser: Excepcional (+1 a la tirada), competente (no modifica) e incompetente (-1 a la tirada). Para saber su calidad lanzar 1d6 y consultar la tabla anexa:

<i>TABLA DE ALMIRANTES (1D6)</i>			
0,1	INCOMPETENTE (-1)	MODIFICADORES	
2,3	COMPETENTE	- 1	FRANCESES (1793-1797)
4,5		+ 1	BRITANICOS
6, 7	EXCEPCIONAL (+ 1)	- 1	TURCOS



CARACTERÍSTICAS DE LOS BARCOS

FLOTA BRITÁNICA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
98/100	1	18	18	(1) 11/11 (1)	18	1x45°	30	
70/74	2	14	14	(2) 7/7 (2)	15	1x45°	35	
60/64	2	12	14	(1) 6/6 (1)	12	1x45°	30	
50	Frag.	10	10	(1) 5/5 (1)	10	2x45°	25	2 desde 1810
36/40/44	Frag.	9	9	(1) 4/4 (1)	8	2x45°	20	
26/28	Frag.	7	8	3/3	6	2x45°	13	
20/22	Balandro	5	6	2/2	5	3x45°	10	
14	Bergantín	4	6	(1) 1/1 (1)	3	3x45°	5	

Nota: Adicionalmente utilizaron varios buques capturados, principalmente a Franceses (1 de 120, y varios de 80) y Españoles (2 de 112, y algún 74). Para representarlos utilizar los de esas nacionalidades. En el caso de los buques capturados a los franceses poner uno o dos puntos menos de dotación.

FLOTA FRANCESA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
120	1	19	18	(1) 12/12 (1)	21	1x45°	60	Máximo 4
110	1	18	18	(1) 11/11 (1)	20	1x45°	55	Máximo 2
80	2	16	16	(1) 8/8 (1)	17	1x45°	40	Máximo 5
74	2	15	15	10/10	16	1x45°	35	
64	2	13	13	6/6	13	1x45°	30	Máximo 2
36/40/44	Fragata	10	9	(1) 4/4 (1)	9	2x45°	20	
20	Corbeta	6	8	2/2	6	3x45°	10	
12	Balandro	4	6	1/1	3	3x45°	6	

FLOTA ESPAÑOLA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
136	1	20	20	14/14	22	1x45°	32	1 hasta 1806
112	1	18	18	11/11	19	1x45°	55	
100	1	16	16	10/10	18	1x45°	50	1 hasta 1806
80	2	16	16	(1) 8/8 (1)	16	1x45°	40	6 máximo
74	2	15	14	(1) 7/7 (1)	15	1x45°	35	
64	2	13	14	6/6	12	1x45°	30	
36/40	Fragata	10	9	(1) 4/4 (1)	8	2x45°	20	
34	Fragata	8	8	3/3	7	2x45°	15	
20	Corbeta	6	8	2/2	5	3x45°	10	
12	Bergantín	4	6	1/1	3	3x45°	6	

FLOTA TURCA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
110	1	16	16	11/11	24	1x45°	55	1 máximo
84	1	14	14	8/8	20	1x45°	40	6 máximo
74	2	14	14	7/7	17	1x45°	35	
64	2	12	12	6/6	15	1x45°	30	1 desde 1809
44	Fragata	10	10	3/3	11	2x45°	20	3 máximo
24	Balandro	4	6	2/2	5	3x45°	10	
18	Bergantín	3	6	1/1	4	3x45°	9	

FLOTA PORTUGUESA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
90	1	16	16	(1) 9/9 (1)	16	1x45°	45	
74	2	14	14	(1) 7/7 (1)	15	1x45°	35	
64	2	12	14	6/6	12	1x45°	30	
36/40/44	Fragata	9	9	(1) 4/4 (1)	8	2x45°	20	
20	Bergantín	4	6	2/2	3	3x45°	10	

FLOTA DANESA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
80	2	16	16	8/8	16	1x45°	40	
74	2	14	14	7/7	15	1x45°	35	
60/64	2	12	14	6/6	12	1x45°	30	
36/40	Fragata	9	9	4/4	8	2x45°	20	
14	Balandro	4	6	1/1	3	3x45°	7	

FLOTA SUECA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
110	1	18	18	11/11	18	1x45°	55	1 hasta 1808
80	2	16	16	8/8	16	1x45°	40	2 hasta 1808
74	2	14	14	7/7	15	1x45°	35	
60/64	2	12	14	6/6	12	1x45°	30	
36/40/44	Fragata	9	9	4/4	8	2x45°	20	
20	Bergantín	4	6	2/2	3	3x45°	10	
12	Bergantín	3	6	1/1	3	3x45°	6	

FLOTA USA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
36/40/44	Fragata	10	10	(1) 4/4 (1)	9	2x45°	22	

FLOTA RUSA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
130	1	20	20	13/13	21	1x45°	65	1 desde 1800
120	1	18	18	12/12	20	1x45°	60	1 desde 1804
110	1	18	18	11/11	18	1x45°	55	1 desde 1802
100	1	16	16	10/10	18	1x45°	50	2 máximo
80	2	16	16	8/8	16	1x45°	40	3 desde 1803
74	2	14	14	7/7	15	1x45°	35	Los mismos que 64
64	2	12	14	6/6	12	1x45°	30	Los mismos que 74
36/40/44	Fragata	9	9	4/4	8	2x45°	20	
20	Begantín	4	6	3/3	3	3x45°	7	

FLOTA HOLANDESA

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
90	1	15	15	8/8	14	1x45°	45	2 máximo desde 1806
80	2	15	14	7/7	14	1x45°	40	6 máximo
74	2	13	13	6/6	13	1x45°	35	
64	2	11	13	5/5	11	1x45°	30	
36/40/44	Fragata	8	8	4/4	8	2x45°	14	Desde 1801
20	Bergantín	4	6	2/2	3	3x45°	10	
64	2	12	14	6/6	12	1x45°	30	Los mismos que 74
36/40/44	Fragata	9	9	4/4	8	2x45°	20	
20	Begantín	4	6	3/3	3	3x45°	7	

MERCANTES

C. R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
-	2	8	8	1/1	5	1x45°	8 (16)	(*) Cargados
-	2	6	8	1/1	4	1x45°	6 (12)	(*) Cargados
-	Fragata	4	6	1/1	3	2x45°	4 (8)	(*) Cargados

Los mercantes cargados tienen a la mitad su movimiento. Con la clase queremos indicar su maniobrabilidad. Hemos representado solamente tres tipos dependiendo de su tonelaje de transporte. Los puntos de fuego de un mercante son opcionales (pueden ir sin artillar). Estos barcos eran muy variados y diferentes, con lo que dejamos a las necesidades de los escenarios cualquier posible modificación de las características de los mismos.

ESCENARIO DE APRENDIZAJE

Enfrentamiento entre las fragatas Bonhomme Richard (USA) vs. Serapis (Británica)

Es uno de los mas famosos encuentros de la Revolución Americana, entre el Capitán de la Bonhomme, John Paul Jones y el Capitán de la Serapis, Richard Pearson.

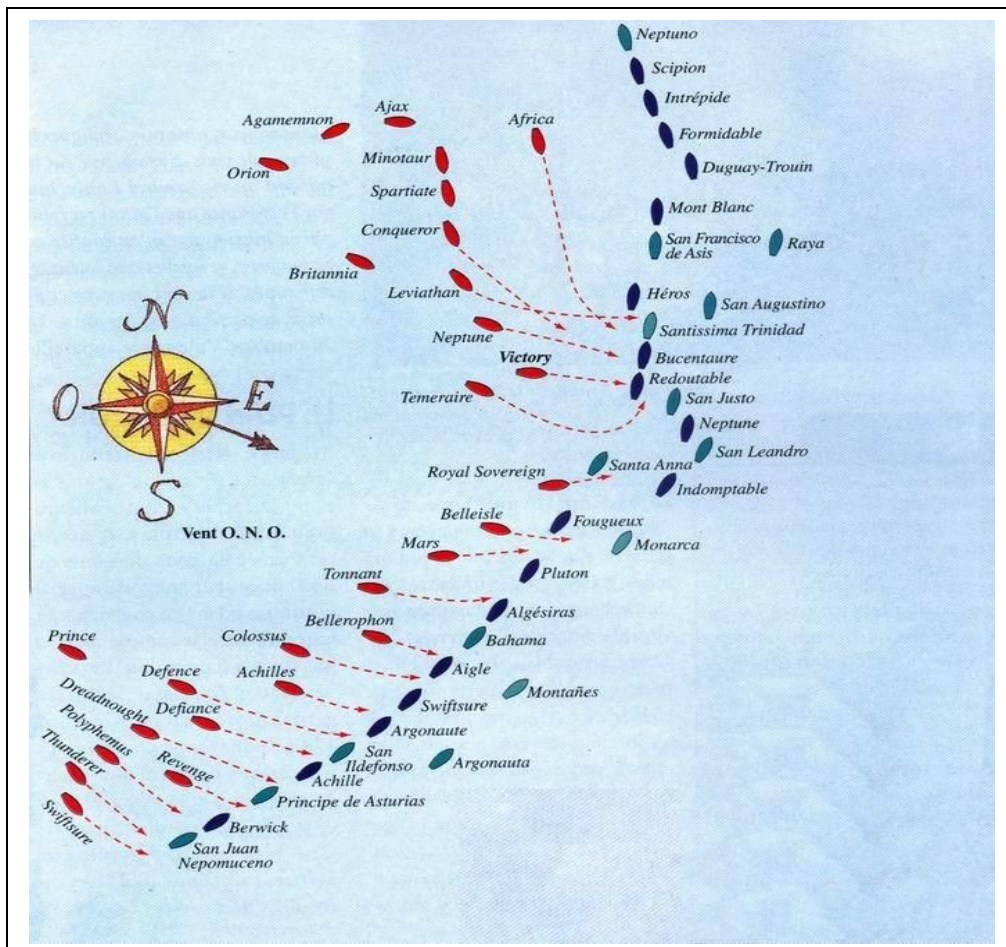
Serapis

C.R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
44	Fragata	10	10	(1) 4/4 (1)	9	2x45°	20	Liderazgo 9

Bonhomme

C.R.	CLASE	DAÑO CASCO	DAÑO APAREJO	P. FUEGO	DOTACIÓN	GIROS	PUNTOS	NOTAS
36	Fragata	10	10	(1) 4/4 (1)	9	2x45°	22	Liderazgo 8

Colocación inicial: La "Bonhomme" coloca orientada hacia el este. Al sur de la "Bonhomme" y a 40cms de esta coloca la "Serapis" orientada hacia el noroeste. El viento es "brisa" y sopla en dirección suroeste.



ANEXO I**ACLARACIÓN SOBRE EL MOVIMIENTO DE LOS BUQUES.**

El apartado que merece una mejor y mas extendida explicación es el del movimiento de los barcos.

El velocidad máximo de un buque es el total de la suma del resultado de la tirada de un número de dados (dependiendo de la posición relativa que ocupa respecto al viento) mas una distancia fija (que depende de la clase del buque). En los caso de buques con tripulaciones de moral 9 o 10 se añade un +2 a la distancia fija.

Ej: Un buque de clase 2 (tripulación 9) con viento en posición B y vela de combate tendría una velocidad máxima de: tirada de 2d6 (resultados de 5+2)+distancia fija (+4)+calidad de tripulación (+2)=13cms

Cualquier giro que quiera efectuar un barco de hacerlo tomando como referencia su velocidad máxima. Un barco debe mover como mínimo la mitad de su velocidad, pero será sobre su **velocidad máxima** de la que dependa para hacer los giros.

Ej: El buque del ejemplo anterior tiene una velocidad máxima de 13cms. A partir de 7,5cms puede hacer un giro. Podría hacerlo a 8, a 9, a 12,5cms... Y no estaría obligado a seguir moviendo. Si ese mismo buque hace una tirada exitosa de mantenerse al paio y mueve menos e la mitad de su movimiento no podrá realizar el giro ya que requiere mover como mínimo la mitad de su velocidad máxima que para este turno ha sido de 13cms.

Los buques que tengan permitido hacer mas de un giro deberán cumplir con los requisitos de distancia respecto a su **velocidad máxima** para poder realizarlos.

*Ej: Una fragata con una **velocidad máxima** de 17cms deberá hacer el primer giro antes de empezar su movimiento y el segundo desde 8,5cms o mas. Si ese mismo buque hace una tirada exitosa de mantenerse al paio y mueve menos e la mitad de su movimiento no podrá realizar el segundo giro ya que requiere mover como mínimo la mitad de su velocidad máxima que para este turno ha sido de 17cms.*

Los buques que tienen una tirada exitosa en girar como una clase inferior deben cumplir igualmente con los requisitos exigidos para giros que se han explicado anteriormente.