

LA BATALLA DE LEPANTO



1.0 INTRODUCCIÓN

El presente juego recrea la histórica batalla naval de Lepanto en 1571, entre las fuerzas de la Cristiandad, bajo el mando de Don Juan de Austria, y las del Islam, comandadas por Alí Pachá. A las 5 horas comenzó la batalla, con 6 galeazas y 101 galeras cristianas frente a 87 galeras y 33 galeotas del Islam, al suroeste de la costa griega. Los tres tipos de buques tienen características variadas de movilidad, velocidad y poder de disparo, y ellas deben maniobrar en respuesta a factores tales como el viento y la marea. El combate se conduce por la artillería montada en los buques, disparo de armas de pequeño calibre, y el combate mano a mano entre las tripulaciones de cada buque y una partida de abordaje.

2.0 CURSO GENERAL DEL JUEGO

Lepanto se juega en 30 turnos de juego secuenciados, cada uno compuesto por una fase de turno para cada jugador. Los buques cristianos mueven primero, seguido por los buques islámicos. Cada fase de turno se divide en una fase de movimiento, una fase de combate y después una fase de reorientación (virar), las cuales se completan en secuencia. La victoria es para el bando que finaliza con más VPs, los cuales se basan en el número de buques restantes después de la batalla.

3.0 LOS COMPONENTES DEL JUEGO

3.1 Mapa de juego.

3.2 Marcadores. Se suministran 280 piezas de juego. El marcador de “turno de juego” se coloca en el comienzo en el registro de turnos. Otro marcador se usa para establecer la dirección del viento que acompaña durante el turno de juego actual. Muchos de los marcadores representan los buques de las fuerzas navales opuestas, según su variada tipología. Algunos de los marcadores están impresos como “Inmovilizado” y “rechazado”, que se colocan sobre los buques que pasan a estar rechazados (“R” en la carta de combate) o inmovilizados (“I” en la carta de combate). Algunos marcadores están impresos con la palabra “exhausto” (*Exhausted*), que son colocados sobre los buques que pasan a estar exhaustos después de una remada excesiva.

3.3 Sumario del tipo de buques:



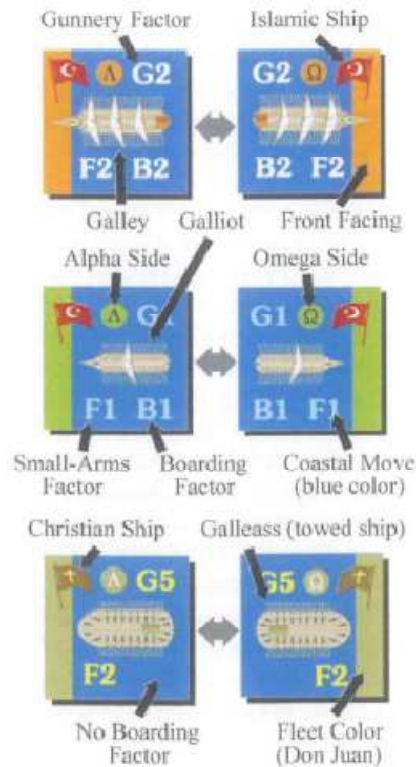
Galeazas: Son grandes buques de limitada movilidad que debían ser remolcados dentro de una posición de fuego por otra galera. Sus cañones en los costados ofrecían un superior poder de disparo, y su alta cubierta, hace imposible su abordaje desde las poco altas galeras de su oponente.



Galeras: Son relativamente rápidas y maniobrables por remos, velas, o ambos. Las galeras cristianas eran generalmente de aparejo cuadrado, moviéndose mejor con el viento de popa, y peor con el viento de proa; ellas deben confiar en el poder del remo cuando el viento sopla de proa. Las galeras de Don Juan no estaban equipadas con espolones después que el comandante Andrea Doria insistiera en que eran un impedimento a la hora de asegurar la visión de sus cañones de proa, mientras que las galeras de Alí Pachá mantuvieron sus tradicionales espolones de proa y a menudo llevando velas latinas triangulares.



Galeotas: Son galeras pequeñas de poco calado, por lo general con aparejo de vela latina, con una mayor maniobrabilidad, que compensaba de alguna manera su limitado poder de fuego.



Cada una de las flotas de los dos oponentes, han sido organizadas en el mapa en sus cuatro históricas escuadras: izquierda, centro, derecha y reserva.

Izquierda cristiana (posiciones moradas):

- 2 Galeazas
- 25 Galeras, comandadas por *Agostino Barbarigo*

Centro cristiano (posiciones mostaza):

- 2 Galeazas
- 33 Galeras bajo el mando de *Don Juan de Austria*

Derecha cristiana (posiciones azules):

- 2 Galeazas
- 25 Galeras comandadas por *Andrea Doria*

Reserva cristiana (posiciones blancas):

- 18 Galeras comandadas por *D. Álvaro de Bazán, marqués de Santa Cruz*.

Izquierda islámica (posición borgoñona):

- 28 Galeras
- 9 Galeotas comandadas por *Ochiali*

Centro islámico (posiciones verdes):

- 28 Galeras
- 14 Galeotas, bajo el mando de *Alí Pachá*.

Derecha islámica (posiciones naranjas):

- 26 Galeras
- 1 Galeota comandada por *Mahomet Scirocco*.

Reserva islámica (posiciones amarillas):

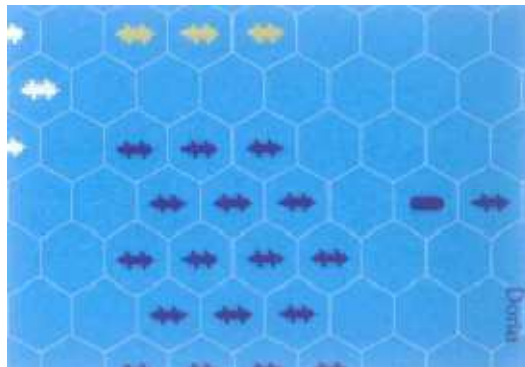
- 4 Galeras
- 10 Galeotas comandada por *Amuret Reis*.

Nota histórica: El número de marcadores de buques en el juego es alrededor de la mitad de los buques que participaron en la batalla naval de Lepanto. Cada ficha de buque, excepto para las Galeazas, representa a dos buques.

- 3.4 Dirección del buque:** La banda coloreada de cada escuadra siempre está impresa en la proa del buque. Ese encaramiento determina la dirección que cada buque debe mover cuando entren en un nuevo hex.
- 3.5 Tablas de resolución del combate:** Los resultados del combate se determinan a través del uso de la apropiada tabla de resolución del combate, en conjunción con la tirada de un dado de seis caras. Las tres cartas separadas de proporciones de combate, aparecen en la parte superior del mapa: Artillería (*Gunnery*), proporciones de disparos de armas de pequeño calibre/abordaje (*Small-armsfire/Boardingodds*), y embestir con los espolones (*Ramming*).

4.0 COLOCACIÓN INICIAL

Las posiciones iniciales para todos los buques se indican en el mapa de juego, con los hexs que contienen las siluetas que coincidan con el tipo de buque, color y orientación. Todos los buques tienen dos lados, uno lado alfa (A), y un lado omega (O), que se usan para diferenciar a los buques que han sido movidos durante un turno. Una vez que todos los buques han sido colocados con sus lados alfa cara arriba, el juego comienza con las fuerzas cristianas moviendo primero.



5.0 SECUENCIA DE JUEGO

- 5.1 Turnos de juego.** Cada turno de juego comienza con la fase del turno de las fuerzas cristianas. Cada fase de turno se compone de una fase de movimiento, una fase de combate y una fase opcional de reorientación, completadas en esa secuencia. Cuando el turno de juego del jugador cristiano finaliza, las fuerzas islámicas comienzan su fase de turno en la misma secuencia. La finalización del turno islámico da por terminado un turno completo, y entonces el marcador de turno de juego es avanzado un espacio en el registro de paso de turnos.
- 5.2 Fase de movimiento:** La fase de turno comienza con una fase de movimiento, durante la cual cualquiera o todos los buques de un jugador, pueden ser movidos dentro de sus límites individuales de movimiento. Los jugadores deben poner especial cuidado para asegurarse que todos los buques deseados son movidos correctamente, y que ningún buque haya sido movido más de una vez. Los movimientos incorrectos serán objeto de impugnación por el jugador contrario, e inmediatamente corregido antes de mover

cualquier otro buque. Los movimientos no correctos pero no impugnados y corregidos permanecen como fueron jugados.

Los movimientos de los buques pueden ser realizados en cualquier orden durante la fase de movimiento, aunque es mejor generalmente mover primero los buques que van primero en cabeza, para así minimizar la oportunidad de que ellos bloqueen el movimiento de otros buques. Según cada buque vaya completando su movimiento, este será girado desde su lado Alfa (A) a su lado Omega (O) (o viceversa, si ellas comienzan el turno en su lado omega). Cuando todos los movimientos deseados han sido completados, los buques restantes del jugador son también girados a su lado Omega (O) o viceversa, si ellas comenzaron el turno en sus lados omega), para indicar el final de la completa fase de movimiento.

5.3 Fase de combate: Una vez completada la fase de movimiento, el jugador en fase de turno, comienza la fase de combate. Cada uno de los buques de un jugador, actuando individualmente o en concierto, puede atacar a cualquier buque enemigo que ocupe un hex dentro del alcance para el tipo de combate que va a ser utilizado, esto es, de artillería (*Gunnery*), fuego de armas de pequeño calibre/abordaje (*small-armsfire/Boarding*), y/o embestir con los espolones (*Ramming*). Los buques que resuelven el combate contra cualquier buque(s) enemigo, debe ser temporalmente girado de vuelta a su lado alfa (A) (o viceversa, si ellas comienzan el turno por su lado Omega), para indicar qué buques estarán participando en combate (ellos serán girados de vuelta cuando esa resolución de combate esté completada).

Cada ataque individual puede emplear solo un tipo de combate en una determinada fase de combate (un buque no puede conducir fuego de artillería y de armas de pequeño calibre durante la misma resolución del combate). Sin embargo, el “atacante” puede conducir el mismo (u otro) tipo de combate durante turnos de juego sucesivos. De nuevo, el jugador de turno en fase debe tener cuidado para asegurarse que ese combate se resuelve de acuerdo con las reglas del juego, y que ningún combate deseado se pasa por alto, y que ningún buque se enzarza en combate más de una vez durante el mismo turno de juego. Enzaramiento o una resolución del combate incorrecta, está sujeta a la inmediata impugnación del contrincante y corrección del jugador contrario antes de que se conduzca cualquier otro combate. Cualquiera de estos no impugnados y corregidos, permanecen como jugados.

El combate puede ser conducido en cualquier secuencia elegida por el jugador atacante (en otras palabras, un buque puede conducir disparo de armas de pequeño calibre, mientras que otro buque después conduce fuego de artillería, etc), pero en la terminación de la fase de combate, todos los buques participantes son entonces girados de vuelta a su lado en la posición O (omega) (o viceversa, si ellas comenzaban el turno por su lado omega), indicando la finalización de la fase de combate.

5.4 Fase de reorientación: Durante esta fase, el jugador en turno de fase puede reorientar cualquier o todos sus buques después de completar la fase de combate. Ten en cuenta que cualquier reorientación sólo puede ser realizada en incrementos de lados de hexs, no hexspines. Una reorientación de un buque sólo puede ser realizada durante la fase de reorientación, y sólo una vez, aunque cada buque tiene permitida una reorientación limitada a medida que se mueva durante la fase de movimiento del posterior turno de juego (y de nuevo, normalmente, durante la siguiente fase de reorientación).

Cualquier Galeota puede reorientar para encarar cualquier otro lado de hex, pero una Galera o Galeaza sólo pueden reorientar un máximo de dos lados de hexs adyacentes (en otras palabras, una Galera o Galeaza puede reorientar su encaramiento cualquier otro lado de hex, excepto el lado de hex directamente opuesto a la dirección apuntada al comienzo de la fase de reorientación). **NOTA:** Una Galeaza que está siendo remolcada no puede reorientarse; esta debe siempre ser apuntada al lado de hex colindante del hex de su galera remolcadora.

Los buques que son reorientados deben ser temporalmente girados a su lado A (Alfa) (o viceversa, si ellas comienzan el turno por su lado omega), para indicar qué buques han sido reorientados. Un jugador debe poner especial cuidado para asegurarse de que todas las reorientaciones han sido completadas, y ningún buque ha sido reorientado más de una vez. Las reorientaciones incorrectas están sujetas a la inmediata impugnación y corrección por parte del jugador contrario, antes de comenzar con la siguiente fase del turno. Cuando cada reorientación deseada ha sido completada, todos los buques son girados de vuelta a su lado O (omega) (o viceversa, si ellas comenzaron el turno por sus lados Alfa).

6.0 MOVIMIENTO



6.1 Galeazas: Cada Galeaza y su Galera remolcadora mueven juntas como una unidad, siempre que la galera remolcadora ocupe el hex directamente delante de esta. Una Galeaza sólo mueve cuando se remolca por una Galera posicionada directamente delante de esta. El movimiento hacia delante de una Galeaza y su Galera remolcadora es al hex directamente de delante, en la dirección del movimiento. Una Galeaza sólo mueve cuando es remolcada por una Galera (excepto cuando va a la deriva –*drifting*), y debe ser siempre apuntada al lado de hex colindante al hex de su Galera remolcadora. Si una Galera remolcadora es reorientada en un hex durante la fase de reorientación, las Galeaza remolcada debe también ser cambiada a la misma dirección cuando esta es movida dentro de ese mismo hex. El frontal de una Galera remolcando nunca puede ser apuntada en la Galeaza que está remolcando, a menos que el jugador propietario declare que el cable del remolque se rompió (en cuyo caso, el movimiento de la Galeaza es detenido inmediatamente en su actual hex, y ya no será considerada más para ser remolcada).

En cualquier punto durante la fase de movimiento, las Galeazas pueden echar el ancla (pararse) y permitir a su Galera remolcadora alejarse con el movimiento normal de Galera. Una vez anclada de esta manera, la orientación de la Galeaza debe permanecer sin cambiar hasta la fase de reorientación, o hasta que otra Galera ocupe el hex directamente delante de esa Galeaza (si no está orientada en la Galeaza), aunque una Galeaza no puede ser remolcada durante el mismo turno de juego que esta es anclada. Una Galeaza que no esté siendo remolcada, está sujeta a deriva (*Drifting*) a causa de los

efectos del tiempo. Esto no tiene ningún efecto en la elegibilidad para reorientar una Galeaza.

6.2 Movimiento permitido: Las galeras y Galeotas pueden ser movidas por los remos, la vela o ambos. Las Galeras y Galeotas pueden siempre remar uno o dos hexs en la dirección que estén apuntadas (la banda de color de cada buque es el frontal o proa del buque). Los buques que reman más de un hex (dos hexs), pasan a estar exhaustos (ver regla 6.7).

Si la actual dirección del viento señala en la misma dirección que la dirección del buque que está moviendo, o señala a un lado de hex adyacente en la misma dirección que la dirección de la Galera o Galeota moviendo, ese buque puede también mover hasta 2 hexs adicionales, si el jugador propietario lo prefiere. Esto es conocido como moviendo por vela. Cualquier buque (excepto las Galeazas, que deben ser remolcadas), puede navegar si el viento es de popa o de proa, incluso si ese buque está también remando durante ese mismo turno. **NOTA:** Ningún buque es obligado a mover (excepto una Galeaza que esté a la deriva).

Un buque puede cambiar la dirección un lado de hex en cualquier dirección durante su movimiento, pero al hacerlo esta solo puede remar entonces un hex. Si cualquier buque movido un hex vía remo, y también cambiado de dirección (realmente se rema dos veces), esta pasará a estar exhausta, y marcada con un marcador "E". Un buque que no rema puede cambiar su dirección sin pasar a estar exhausta. **NOTA:** Un buque nunca podrá cambiar las direcciones dos lados de hexs durante el movimiento (pero puede hacerlo durante la fase de reorientación).

Si la actual dirección del viento está señalando en la dirección contraria a la dirección del buque moviendo (encaramiento), ese buque moviendo no puede ser navegado con la vela en la dirección que se señala (pero aún podrá remar normalmente en esa dirección, según se ha explicado más arriba). **Excepción:** Los buques islámicos siempre podrán navegar con vela un hex, incluso si la dirección del viento está señalando directamente al frontal de este buque.

Sin embargo, si la dirección del viento está en ese momento apuntando al lado de hex de la parte derecha trasera o la izquierda (adyacente al lado de hex situado más atrás), ese buque que está moviendo puede navegar con vela un hex si lo prefiere el jugador propietario.

Un buque puede cambiar la dirección un lado de hex en cualquier dirección durante su movimiento, pero si un buque cristiano (no islámico) pasa a apuntar en la dirección contraria a la dirección del viento, este no podrá navegar en la dirección que señala. Si esta cambia la dirección de tal manera que la dirección del viento apunte al lado de hex de la parte derecha trasera o la izquierda (adyacente al lado de hex situado más atrás), ese buque moviendo puede entonces navegar un hex (a menos que esta ya haya navegado un hex durante ese mismo movimiento; en dicho caso, ese buque no puede navegar más lejos después de este cambio de dirección).

Según se ha anotado más arriba, ningún buque puede cambiar la dirección a más de un lado de hex adyacente durante su movimiento. Un buque puede ser reorientado hasta dos hexs adyacentes durante la fase de reorientación (ver regla 5.4).

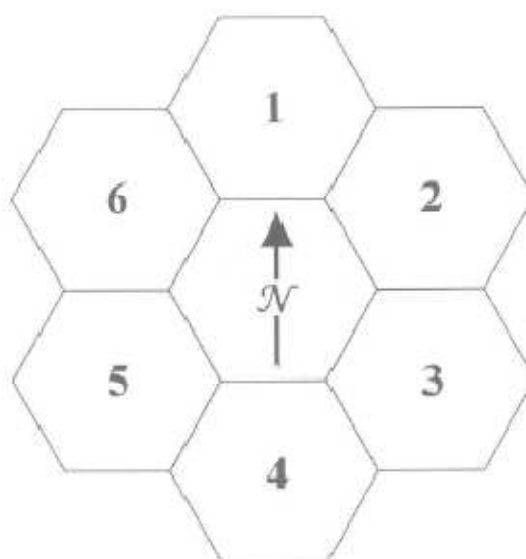
Ningún buque puede mover fuera del mapa o mover a cualquier hex oscurecido por el registro de turnos en el mapa, ni puede mover cualquier buque desde un hex costero a un hex costero que esté completamente dividido en dos por tierra.

6.3 Dirección del viento: Durante el primer turno de juego el viento se considera que sopla directamente hacia el este. Como en cada turno de juego a partir de ese momento (en el comienzo de cada turno de juego posterior), los jugadores deben tirar un dado para chequear por un posible desplazamiento de la dirección del viento, según la siguiente carta:

Die Roll:	Wind Shift:
1	No Change
2	No Change
3	No Change
4	Calm
5	Clockwise
6	Counter-Clockwise

Si la tirada del dado da como resultado un “4” (calma), lanza un dado más de seis caras según el diagrama de dirección del viento (por ejemplo, una tirada de “1” es considerada para estar a la izquierda, el hex más al oeste).

Si la tirada del dado es 5 ó 6 (en el sentido de las agujas del reloj –*Clockwise*, o en el sentido contrario a las agujas del reloj –*Counter-Clockwise*), cambia la dirección del viento en un incremento (por ejemplo, de 6 a 1 si es *Counter-Clockwise*) en la dirección indicada



6.4 Deriva: Una Galeaza que no esté siendo remolcada, o cualquier buque que está “inmovilizado”, ya no es elegible para mover, bien por remo o por vela. Durante cada fase de movimiento, sin embargo, dichos buques deben ser movidos un hex en la dirección de la actual dirección del viento. Un buque a la deriva no cambia su encaramiento cuando deriva, aunque el jugador propietario puede libremente cambiar su encaramiento normalmente durante la fase de reorientación (ver 5.4). **Excepción:** Un buque a la deriva nunca es movido dentro del mismo hex que cualquier otro buque. Si el hex de deriva está ya ocupado por otro buque, el buque a la deriva es simplemente detenida en su actual hex hasta que ese hex pase a estar desocupado, o hasta que cambie

la dirección de viento (hacia otro hex no ocupado). Si cambia la dirección del viento, también lo hace la dirección de la deriva. **NOTA:** El movimiento de deriva debe siempre ser resuelto antes del movimiento normal.

Cualquier buque que deriva fuera del mapa, o a cualquier hex oscurecido por el registro de paso de turnos, o a través de cualquier terreno que divide por completo su actual hex costero (a través de la dirección de esa deriva), debe ser eliminado inmediatamente.

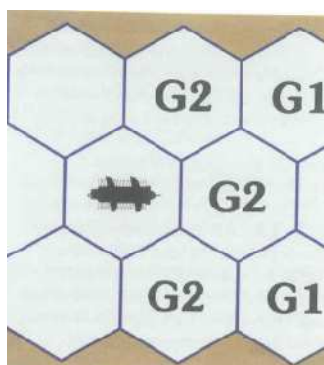
- 6.5 Hexs ocupados:** Ningún buque puede pasar a través u ocupar un hex ya ocupado por otro buque, sin importar si ese buque es amigo o enemigo, incluso si este está “inmovilizado” como resultado de un ataque no satisfactorio. **Excepción:** Embestir con los espolones (*Ramming*—ver 7.5).
- 6.6 Hexs de orilla:** Si cualquier parte de un hex contiene tierra, este es un hex de orilla y solo puede ser ocupado por una Galeota, buque islámico de poco calado. Los otros tipos de buques no pueden entrar en cualquier hex de orilla. Las Galeotas son solo buques islámicos, identificados con números azul claro (coincidiendo con el color de la orilla).
- 6.7 Agotamiento exhausto:** Si cualquier buque rema dos hexs durante el mismo turno de juego (durante la misma fase de movimiento), pasa a estar exhausto o agotado (con independencia de cualesquiera hexs en que esta también haya navegado durante el mismo turno de juego). Coloca un marcador de “*Exhausted*” sobre ese buque.



Nota: Es innecesario colocar un marcador de exhausto encima de un buque que pase a estar inmovilizado (ver 7.5).

Cualquier buque que pase a estar exhausto no es elegible para ser remado durante el siguiente turno. Después de ese turno siguiente (durante el cual un buque exhausto no puede ser remado), se retira el marcador “*Exhausted*” y ese buque puede remar normalmente de nuevo (uno o dos hexs). Si este también rema dos hexs durante el siguiente turno, este de nuevo pasará a estar exhausto normalmente, y así no elegible para remar durante el posterior turno, y así sucesivamente. El agotamiento no afecta a la reorientación, la artillería, el disparo de las armas de pequeño calibre o al movimiento de navegación por vela. Un buque que está exhausto puede cambiar normalmente de dirección por el remo, pero esta no puede entonces ser remada dentro de cualquier otro hex (aunque esta, sin embargo, puede navegar dentro de otro hex normalmente, según las estipulaciones de 6.2), hasta que esta ya no esté más exhausta.

7.0 EL COMBATE



7.1 La artillería: Un buque atacando puede disparar sus cañones a cualquier oponente dentro de su alcance, según se muestra en la carta de valores de artillería, por hex objetivo, según se indica en la carta de alcances de cañones por cada tipo de buque. El factor de cañón máximo del atacante está impreso en su ficha de buque, marcado por un número precedido por la letra “G”; los factores actuales de los cañones varían con la distancia del hex objetivo. El jugador atacante debe siempre aplicar el número menor cuando se hace referencia al factor de cañón de un buque y la carta de alcance de la artillería.

Nota: No hay reglas de línea de visión; esto significa que un buque no bloquea el fuego de cañón trazado a través de su hex.

Durante su fase de combate, cada galera o galeota puede disparar una vez a cualquier (solo) buque del oponente de entre aquellos dentro del alcance, y solo dentro del arco de la artillería de ese buque (ver el diagrama en la carta de alcance de la artillería por cada tipo de buque), para ser elegido por el atacante.

Excepción: Debido al inmenso número de cañones transportado, cada galeaza puede disparar hasta 4 barcos contrarios diferentes de entre aquellos dentro del alcance, aunque solo si un objetivo está en un lado (babor), un objetivo está en el otro lado (estribor), uno en la parte de atrás (popa) y uno delante (proa), para ser elegido por el atacante. Ten en cuenta que ese arco de proa se define como los hexs G2, G1 y G1 delante del buque, mientras que el arco de popa es definido como los hexs G1, G2 y G2 detrás del buque.

Los ataques de la artillería se resuelven simplemente lanzando un dado de seis caras y cruzando esa tirada en la columna del dado con el factor de artillería calculado en la carta de valor de la artillería. Si el resultado del combate es “S”, el buque objetivo es hundido y retirado inmediatamente del juego. Si el resultado del combate es “M”, es un fallo y no hay efecto.

7.2 Fuego de armas de pequeño calibre: En adición a la artillería, cualquier buque también puede disparar armas de pequeño calibre (durante esa fase de combate) a cualesquiera otros buques que estén a uno (adyacente) o dos hexs (un hex entre medias) desde el buque que dispara. El factor de armas de pequeño calibre de un buque está impreso en su ficha por un número precedido por la letra “F”, y se calcula como una proporción (el valor F del buque que dispara comparado al valor F de cada buque objetivo, de 1 a un máximo de 4).

Nota: No hay reglas de línea de visión; esto significa que un buque no bloquea el fuego de cañón trazado a través de su hex.

El disparo de las armas de pequeño calibre es distinto al de la artillería, en la medida en que los valores de disparo de las armas de pequeño calibre están a la $\frac{1}{2}$ cuando tienen

como objetivo a un buque enemigo a un alcance de dos hexs; sin embargo, los valores de disparo de las armas de pequeño calibre son normales (el valor F impreso) cuando el objetivo es un buque enemigo a un alcance de solo un hex (adyacente).

Un buque no es requerido a conducir un ataque de disparo con armas de pequeño calibre después de conducir un ataque de artillería, pero en la medida en que no hay riesgo de un resultado “R” o “B” cuando conduces un ataque de artillería, este es generalmente aconsejable para un jugador resolver sus ataques intentados de artillería (si los hubiera) primero, seguidos por el disparo de armas de pequeño calibre (si las hubiera), en segundo lugar.

Nota: Dos buques nunca podrán combinar sus valores de disparo de las armas de pequeño calibre como un único valor, contra un solo objetivo.

A diferencia de la artillería, se permite que un buque conduzca disparo de armas de pequeño calibre contra múltiples objetivos enemigos dentro del alcance (1 ó 2 hexs), pero el buque que dispara debe tener su valor F a la $\frac{1}{2}$ por cada buque enemigo objetivo durante la misma fase de combate.

Después de calcular la proporción del buque que dispara contra cada buque objetivo, el jugador atacante (disparando) lanza un dado de seis caras y consulta la carta de disparo de armas de pequeño calibre/abordaje (*Small-Arms Fire/Boarding*), impresa en el mapa. Aplica los resultados como sigue:

R= El atacante es rechazado y no hay efecto sobre el buque del oponente. Coloca un marcador de “*Repulsed*” encima del buque rechazado que ha disparado. Un buque que ha sido rechazado no puede conducir fuego de artillería, disparo de armas de pequeño calibre, abordaje o embestir con los espolones (*ramming*) mientras permanezca rechazado (aunque puede mover normalmente). Un buque rechazado permanecerá marcado como “*Repulsed*” mientras que permanezca dentro del alcance de disparo de la artillería o las armas de pequeño calibre de cualquier buque enemigo. A partir del momento en que un buque rechazado haya movido más allá del alcance de los disparos de la artillería y de las armas de pequeño calibre de todos los buques enemigos, se retira su marcador de “*Repulsed*” y ya no estará en esa situación (y así ya no tendrá prohibido los disparos de artillería, de las armas de pequeño calibre, el abordaje o el embiste con los espolones (*Ramming*)).

E= El defensor es eliminado (retirado inmediatamente del juego), y no hay otro efecto sobre el buque atacante.

B= Tanto el buque atacante como el objetivo son eliminados (inmediatamente retirados del juego).

7.3 Penalización islámica al fuego de armas de pequeño calibre: A partir del 10 turno de juego, todos los valores F islámicos de las armas de pequeño calibre, están a la $\frac{1}{2}$. Además, a partir del turno 20 de juego, todas las tiradas del dado por los disparos islámicos de las armas de pequeño calibre deben sufrir una penalización al dado de +1, mientras todas las tiradas de dados por los disparos cristianos de las armas de pequeño calibre reciben un bono de -1 a la tirada del dado. Esto se indica en el registro de turnos por las anotaciones en las casillas del turno 10 y 20 “G= (Galera=).



7.4 Abordaje (*Boarding*): Se puede intentar un ataque de abordaje cuando un buque atacante ocupa un hex directamente adyacente a cualquier buque enemigo, siempre que el lado del buque del atacante (en cualquiera de los dos hexs alineados a lo largo de cualquier lado del buque abordando) está en ese momento adyacente al buque enemigo que va a ser abordado.

El factor de un buque abordando está impreso en su ficha, por un número precedido por una letra “B”, y se calcula como una proporción (el valor B del buque abordando comparado con el valor B del buque objetivo, de 1 a un máximo de 4).

Nota: Las Galeazas no tienen impreso un valor de abordaje, ya que su alta cubierta y su complemento de armas de pequeño calibre, hacía imposible de abordar.

A diferencia del disparo de las armas de pequeño calibre, el abordaje no puede ser conducido contra múltiples objetivos enemigos, y el abordaje nunca estará a la $\frac{1}{2}$. También, a diferencia del disparo de las armas de pequeño calibre, sin embargo el jugador atacante puede libremente combinar los valores “B” de múltiples buques abordando para abordar objetivos enemigos individuales. Todos aquellos buques participantes deben estar adyacentes, y cualquier lado de los buques abordando debe estar a horcajadas del buque objetivo enemigo (el encaramiento del buque enemigo objetivo es irrelevante). En dicho caso, sin embargo, cualquier resultado que afecta al atacante por lo tanto se aplica a todos los buques que abordan (**por ejemplo, si cuatro buques fueron combinados para abordar a un único objetivo enemigo, un resultado “R” se aplicaría a los cuatro buques que abordan**).

Nota: Un ataque de abordaje no puede exceder la proporción de 4:1, con independencia del número de buques abordando que ataquen al mismo buque enemigo objetivo.

Después de calcular la proporción del buque(s) abordando contra el buque enemigo objetivo, el jugador abordando tira un dado de seis caras y consulta la carta de fuego de armas de pequeño calibre/abordaje que está en el mapa. Aplica los resultados como sigue:

R= El atacante es rechazado y no hay efectos en el buque del oponente. Coloca un marcador “*Repulsed*” sobre el buque que abordaba y que ha sido rechazado. Un buque que ha sido rechazado no puede conducir fuego de artillería, disparo de armas de pequeño calibre, abordaje o embiste con los espolones (*ramming*) mientras permanezca rechazado (aunque puede mover normalmente). Un buque rechazado permanecerá marcado como “*Repulsed*” mientras que permanezca dentro del alcance de disparo de la artillería o las armas de pequeño calibre de cualquier buque enemigo. A partir del momento en que un buque rechazado haya movido más allá del alcance de los disparos de la artillería y de las armas de pequeño calibre de todos los buques enemigos, se retira su marcador de “*Repulsed*” y ya no estará en esa situación (y así ya no tendrá prohibido

los disparos de artillería, de las armas de pequeño calibre, el abordaje o el embiste con los espolones (*Ramming*).

E= El defensor es eliminado (retirado del juego inmediatamente), y no hay efecto sobre el buque(s) abordando.

B= Ambos buques, atacante y objetivo, son inmediatamente eliminados y retirados del juego.

7.5 Colisión de espolones: La colisión de espolones (*Ramming*) está limitado a los buques de las flotas islámicas. Un buque otomano puede entrar en un hex de un buque enemigo, y así se considera que está embistiendo con el espolón al buque enemigo en ese hex. Este es el único caso en el cual dos buques pueden ocupar el mismo hex.

Nota: No más de un buque puede embestir dentro de un hex enemigo durante el mismo turno. Si un buque islámico está en un hex de un buque enemigo, ningún otro buque puede entrar en ese hex (espolón) durante ese mismo turno de juego.

La efectividad de un espolón es directamente relacionada a la velocidad del buque que embiste. Cuando un buque islámico entra en el hex de un buque enemigo, los jugadores deben determinar el número de hexs que el buque embistiendo ha movido durante esa fase de movimiento* para entrar en el hex objetivo del buque enemigo (incluyendo el hex del buque enemigo), y entonces lanza un dado de seis caras, cruza ese resultado en la tabla de colisión de espolones (*Rammingtable*) impresa en el mapa, con el número de hexs movidos para conducir el ataque de embiste con el espolón.

* Se recomienda a los jugadores usar dados pequeños para colocar en los hexs donde los buques que embisten comiencen su movimiento. Coloca los puntos de ese hex, correspondiente al número de hexs que han sido movidos, boca arriba como un recordatorio.

Aplica los resultados de ese dado por embiste de espolones como sigue:

E= El defensor es eliminado (retirado inmediatamente del juego), y no hay otro efecto sobre el buque que embiste.

I= Atacante inmovilizado. El buque islámico se considera inmovilizado, y nunca podrá mover fuera de ese hex para el resto del juego (excepto como resultado de deriva). Coloca un marcador de inmovilizado encima de ese buque para indicar que este no puede mover. Un buque inmovilizado aún puede enzarzarse en disparo de artillería y de armas de pequeño calibre (e incluso abordar, si ese buque está alienado correctamente), según las reglas normales. Si un buque inmovilizado conduce cualquier disparo de artillería o de armas de pequeño calibre, este es calculado como un alcance de "1".

Nota: Un buque inmovilizado no puede reorientar o cambiar su dirección.

Después de un intento de embiste con espolones fallido (inmovilizando al buque islámico que embiste), el buque cristiano es elegible para mover normalmente fuera de ese hex durante la fase de movimiento cristiana. El buque cristiano no es obligado a hacerlo, pero este no es elegible para reorientar mientras permanezca en ese hex.

Otros buques son elegibles para conducir fuego de cañones, disparo de armas de pequeño calibre (e incluso abordar, si está alienado transversalmente el buque enemigo en el hex), dentro de un hex donde están presentes dos buques opuestos. El disparo sobre un buque enemigo nunca tiene efecto sobre el buque amigo en ese mismo hex.

8.0 Fuerzas de reserva.



Los buques cristianos y otomanos situados en la fila de hexs más occidentales y orientales (las flotes del Marqués de Santa Cruz y de Reis respectivamente), son las fuerzas de reserva; deben permanecer inmóviles durante el turno 1 al 4. Comenzando en el turno 5, cualquiera o todas las fuerzas de las reservas de ambos bandos, pueden ser movidas normalmente durante su propia fase de movimiento, y enzarsarse normalmente en combate, etc.

9.0 Las Galeazas de Andrea Doria.

En el comienzo de la fase de movimiento de cada turno de juego, el jugador cristiano debe lanzar un dado de seis caras. Si ese dado es inferior a (<) el número de turno de juego actual, ambas Galeazas de Andrea Doria (sólo), pasan a estar inmovilizadas y, por lo tanto, no serán capaces de mover (por remo o vela) para el resto del juego, y están sujetas a deriva (ver 6.4).

Aunque inmovilizadas, ambas Galeazas pueden ser reorientadas normalmente durante la fase de reorientación (ver 5.4). Si cualquiera de las Galeazas deriva fuera del mapa, o a cualquier hex oscurecido por el registro de turno en el mapa, o a través de cualquier terreno que es dividido completamente su presente hex costero (a través de la dirección de esa deriva), esta debe ser inmediatamente eliminada.

10.0 El vencedor.

A la finalización del turno 30 de juego, todos los buques rechazados e inmovilizados son retirados del mapa. Cada Galera restante de cada bando, se cuenta como 2 VPs, y cada Galeaza y Galeota superviviente se cuenta como 1 VP. El jugador con el mayor número de VPs es el ganador.

