



Juan Cáceres
SANTA CRUZ
1797

REGLAMENTO

- 1. INTRODUCCIÓN
- 2. COMPONENTES DEL JUEGO
- 3. FICHAS
- 4. EL TABLERO
- 5. UNIDADES
- 6. COLOCACIÓN INICIAL
- 7. SECUENCIA DE JUEGO
- 8. CARTAS
- 9. JUGAR CARTAS
- 10. COMBATE
- 11. OFICIALES
- 12. CUTTER FOX
- 13. VICTORIA
- 14. REGLAS OPCIONALES
- 15. NOTAS DE DISEÑO
- 16. ESTRATEGIA BRITÁNICA
- 17. ESTRATEGIA ESPAÑOLA
- 18. BIOGRAFÍAS
- 19. BIBLIOGRAFÍA



Créditos:

© Bellica Third Generation 2017.

Diseño del juego: Iván Cáceres

Ilustración y diseño: Iván Cáceres

Producción: Fco. Ronco & Reyes Gallardo

Desarrollo del juego: Fco. Ronco

Traducción: Hans Korting & Guy Atkinson

Reglas: Daniel Peña, Alejandro Ronco, María Aparcero

Pruebas: Alejandro Ronco, Reyes Gallardo, Daniel Peña, Ramón López, Antonio Rodríguez, J.J.Rodríguez, Carlos de la Concha.

1. INTRODUCCIÓN.

En la madrugada del 25 de Julio de 1797, en el marco de la Guerra anglo-española (1796-1808), una fuerza de desembarco de la Real Marina de Guerra Británica al mando del Contralmirante Horacio Nelson asaltó Santa Cruz de Tenerife (España). El asalto fue un intento oportunista por parte de los británicos de hacerse con el control de la isla, como ya habían intentado en varias ocasiones anteriormente. El ataque fracasó con cientos de bajas británicas, siendo Nelson herido en un brazo, que le fue parcialmente amputado.

Santa Cruz 1797 es un juego para dos jugadores que pretende simular la batalla de aquella noche con cada jugador al mando de uno de los bandos participantes. Las tropas representadas por bloques maniobran sobre un mapa de la ciudad dividido en zonas y son dirigidas mediante el uso de cartas que representan órdenes, eventos históricos y equipo. El objetivo es ocupar los puntos neurálgicos de la defensa y tomar el control de la ciudad.



Contralmirante Horatio Nelson



General Antonio Gutiérrez

2. COMPONENTES DEL JUEGO

- 1 Tablero de juego que representa la Ciudad de Santa Cruz de Tenerife.
- 55 Cartas de mando, 26 cartas forman el mazo español y 29 el mazo británico.
- 6 Dados de combate.
- 22 bloques de madera: los rojos unidades británicas, incluyendo uno del císter Fox, y blancos unidades españolas (cada bloque representa entre 100 y 150 hombres).
- 1 Hoja con 23 pegatinas para los bloques de madera.
- 1 Libro de reglas.
- 1 Plantilla con 19 fichas de Cartón.
- 2 Hojas de ayuda.
- 1 Tablero de batalla.
- 1 Tablero auxiliar.

PREPARACIÓN DEL JUEGO



- | | | | | | | | | | | |
|-----------------|----------------------|------------------------|------------------------|-------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------------------|
| 1. Mazo español | 2. Mano española (5) | 3. Oficiales españoles | 4. Ficha de batalla en | curso | 5. Tablero de batalla | 6. Oficiales británicos | 7. Fichas de Mandarrias | 8. Mazo británico | 9. Mano británica (6) | 10. Zona de despliegue española |
|-----------------|----------------------|------------------------|------------------------|-------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------------------|



- | | | |
|------------------------|-----------------------|-------------------------|
| 11. Marcador de Moral | británica | 17. Cartas y bloques |
| 12. Marcador de Ronda | 14. Marcador de Turno | del Cutter Fox |
| de Combate | 15. Hoja de ayuda | 18. Cartas de confusión |
| 13. Zona de despliegue | 16. Cartas eliminadas | británicas |

3. FICHAS



4. EL TABLERO

4.0. El tablero representa la ciudad de Santa Cruz de Tenerife en 1797 y las aguas cercanas. Se divide en zonas mediante líneas azules, negras y rojas. Solo se considera zona a aquella totalmente rodeada por algunas de dichas líneas y bordes del tablero.

Ejemplo: Entre la zona del castillo de San Cristóbal (6 PV) y la zona de mar con los dados 2, 3, 2 no existe ninguna zona. La porción de tierra impresa junto al castillo y el mar solo tiene fines estéticos.

4.1 Las zonas delimitadas por líneas azules son zonas marítimas. Bastará con que alguno de sus bordes sea una línea azul para considerarse zona marítima, independientemente de que alguna otra de ellas sea de otro color.

- a)** Los dados de colores impresos en cada zona representan el fuego de las baterías del color correspondiente.
- b)** Las líneas discontinuas con círculos se usan para el efecto de las corrientes en el movimiento marítimo.
- c)** Las flechas con ancla señalan las zonas terrestres por las que es posible

el desembarco de tropas. No se puede desembarcar a otras áreas que a las que señalan dichas flechas.

4.2 Las zonas terrestres están delimitadas por líneas negras y rojas.

- a)** Las líneas negras no tienen ningún efecto adicional en el juego.
- b)** Las líneas rojas representan barrancos o muros defensivos, a través de los cuales se dificulta el ataque.
- c)** Las zonas coloreadas contienen baterías de artillería, sus colores coinciden con el color de los dados que hay impresos en las zonas marítimas y que se utilizan para la resolución del fuego de dichas baterías contra los bloques británicos.
- d)** Los dados de colores impresos en cada zona representan el fuego de las baterías del color correspondiente.
- e)** Tres de dichas zonas coloreadas son FORTALEZAS, que tienen reglas propias para resolver los ataques que se realicen contra ellas (Ver más adelante regla 10.10).
- f)** Los números rojos dentro de un círculo indican los puntos de victoria (PV) que proporcionan las diferentes zonas al jugador que la ocupe con alguno de sus bloques al final del juego.
- g)** Cuatro de las zonas terrestres son PLAYAS, tal y como se indica en la leyenda del mapa. Se consideran zonas terrestres normales salvo que hay que tenerlas en cuenta para aplicar el efecto de la carta Británica “Bombarda Rayo”.

4.3 Dos zonas (marítimas o terrestres) se consideran adyacentes si comparten al menos una de las líneas que las delimitan. Si su único punto en común es un vértice no son adyacentes.

Ejemplo: La zona del espigón (de color violeta), es adyacente a la fortaleza (6 PV), a la marcada con 2 PV y la zona marcada con un dado 4 rojo y no a ninguna otra zona terrestre.



4.4 Una zona marítima es considerada adyacente a una terrestre solo si una flecha blanca con ancla señala a dicha zona.

4.5 También están impresos en el tablero, a la derecha del mapa, tres contadores que cumplen funciones importantes en el juego:

a) El contador de turnos, encabezado por una "T". Una partida dura un máximo de 12 turnos.

b) El contador de moral en el combate, encabezado por una "M". Sirve para indicar qué puntos de victoria obtiene el bando que va ganando en los combates.

c) El contador de Rondas de combate encabezado por una "C". Sirve para indicar en qué ronda de combate se está al resolver un combate durante el juego.

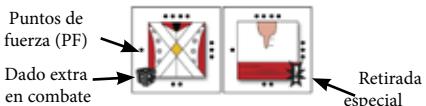
4.6 Igualmente la zona marítima de la esquina sudoeste del mapa tiene impresa la bandera británica, pues es la zona de colocación inicial de los bloques británicos y la zona donde se colocarán los bloques británicos que vuelvan al juego como refuerzos. También está impresa la bandera española en las dos zonas terrestres de la esquina noroeste del mapa, pues es donde se colocarán los bloques españoles que vuelvan al juego como refuerzos.

5. UNIDADES

Bloques españoles



Bloques ingleses



Nota histórica y de diseño: El uso en este juego de bloques introduce un fuerte elemento de "niebla de guerra" que simula a la perfección la confusión e incertidumbre de un combate urbano nocturno, que fue en esencia la naturaleza de la batalla que estamos representando. Igualmente las fuerzas implicadas son relativamente pequeñas, cada unidad representa entre 100 y 150 soldados, oficiales y suboficiales.

5.0 Llamaremos unidades a cada bloque de madera suministrado por el juego (excepción hecha del cúter Fox, cuyo uso se especifica más abajo (ver sección 12). Los bloques rojos (12) son los británicos, mientras los blancos (9) son los españoles.

5.1 En cada bloque habrá que colocar una de las pegatinas que se proporcionan con el juego, las pegatinas británicas en los bloques rojos (excepción hecha del cúter Fox, que lleva dos, una por cada cara del bloque) y las españolas en los bloques blancos.

5.2 En cada uno de los 4 lados de las pegatinas van impresos unos puntos denominados puntos de fuerza (PF), y que al girar los bloques irán variando desde 4 a 1 punto. El valor de PF de una unidad es el que indica su lado superior.

5.3 Al inicio todas las unidades comienzan con 4 PF. Cuando, durante el desarrollo del juego se pierden puntos, debes girar el bloque 1 vez por cada pérdida de forma que su valor superior coincida con el resultado de restar los puntos perdidos. Si una unidad con 1 PF pierde 1 punto se retira del tablero (podrá volver al tablero con la jugada de una carta de "Refuerzos").

5.4 Los bloques de ambos bandos representan tropas de diversa calidad, representados por el dibujo que hay en el centro de la pegatina. En el bando británico hay *Royal Marines* (3) y marinería (9). En el bando español hay Voluntarios (3), Regulares del Batallón de Infantería de Canarias (3) y Milicias Provinciales (3). Los efectos que los diversos tipos de tropas tienen se explicarán en el apartado del combate (ver reglas 10.2 y 10.4).

5.5 Los jugadores deben situarse para jugar de forma que el contrario solo pueda ver los bloques propios por la parte sin pegatina, manteniendo sus PF y tipo de unidad ocultos.

5.6 El máximo número de unidades de un jugador que pueden ocupar una zona terrestre es de 3. No pueden coexistir en una misma zona unidades de ambos jugadores salvo para resolver un combate.

5.6 No hay límite en la cantidad de unidades británicas que puede albergar

una zona naval.

5.7 El número de bloques que se suministra por bando es el número máximo que se puede tener en tablero. Si por el uso de una carta de "Refuerzos" se quiere introducir nuevos bloques en juego deberán ser tomados de los que se hayan retirado ya del juego por las bajas ocasionadas, si no hay no se podrán introducir bloques nuevos en juego.

6. COLOCACIÓN INICIAL

- El británico coloca en el espacio del cúter Fox que hay en el Tablero Auxiliar 2 unidades de su elección y las cartas que lleven el símbolo impreso en su parte inferior.
- Despliega el cúter Fox y el resto de unidades británicas en la zona marítima situada en la esquina sudeste del tablero. Señalada a tal efecto con la bandera británica.
- El español despliega todas sus unidades en cualquier zona terrestre, con 2 unidades en la fortaleza de San Cristóbal y 1 en cada una de las otras dos fortalezas. No se pueden desplegar en las fortalezas más bloques que los indicados.
- Coloca el marcador de Moral en su contador correspondiente, en la posición central, en la casilla gris.
- Coloca el marcador de turnos en la casilla 2:00.
- Coloca las cartas "Confusión" británicas en el Tablero Auxiliar.
- Cada jugador baraja el resto de sus cartas formando su mazo, y tras ello roban su mano máxima: 5 el español y 6 el británico.

7. SECUENCIA DE JUEGO

Nota histórica y de diseño: El desembarco directo sobre Santa Cruz de Tenerife no fue la primera opción barajada por Nelson. En días anteriores se intentaron desembarcos en puntos más alejados de la isla para luego aproximarse por tierra a la ciudad. El fracaso de estos desembarcos, rechazados o derrotados por las fuerzas españolas, motivó el golpe de mano nocturno sobre la propia ciudad, con adecuadas defensas costeras y con una traicionera corriente marina que dispersó y arrastró los lanchones del desembarco hacia el lado Sur de la ciudad, y los expuso al fuerte cañoneo de las defensas españolas.

7.0 El juego se desarrolla en 12 turnos en cada uno de los cuales se sigue la siguiente secuencia:

1. Fase de movimiento naval británico.
2. Fase de bombardeo desde las baterías.
3. Fase de acción británica. (El jugador español puede jugar cartas de respuesta y cartas de apoyo al combate en esta Fase).
4. Fase de acción española (El jugador británico puede jugar cartas de respuesta y cartas de apoyo al combate en esta Fase).
5. Termina el turno y avanza una posición el marcador de turnos.

7.1 Fase de movimiento naval británico.

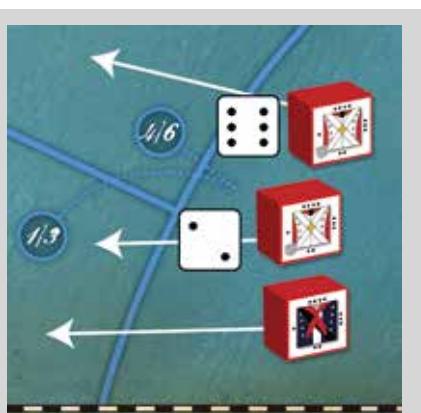
- a)** Cada turno que haya bloques británicos (sean unidades o el cíuter Fox) en una zona marítima no adyacente a una zona terrestre, dichos bloques DEBEN mover hacia la costa.
- b)** El jugador británico selecciona para cada bloque una zona marítima adyacente a la que se encuentre de forma que se acerque hacia la costa. Luego deberá determinar el efecto de

la corriente marina sobre los movimientos programados.

c) Es un movimiento obligatorio y todas las elecciones deben hacerse antes de tirar cualquier dado.

d) Si la zona hacia la que desea mover bloques y la original tienen el borde común atravesado por una línea discontinua el jugador británico debe tirar un dado por cada bloque. Con un resultado de 4 a 6 el bloque llega a su destino. Con un resultado de 1 a 3 el bloque se mueve al espacio donde la línea discontinua finaliza en un círculo marcado con 1/3.

e) Una vez que una unidad se encuentre en una zona de mar adyacente a una terrestre, dicha unidad no realizará más movimientos navales y podrá mover por zonas terrestres en cualquier Fase de Acción Británica.



Ejemplo: El jugador británico decide que quiere mover los dos bloques de Royal Marines a la zona marítima adyacente superior y el bloque de marineros a la adyacente inferior. Lanza el dado y saca un 6, con lo que el primer bloque consigue llegar a la zona superior. Con el segundo bloque saca un 2, con lo que se desvía a la zona inferior. El bloque de marineros no tiene que lanzar dado,

ya que la zona a la que se dirige no tiene el borde común atravesado por una línea discontinua (Las dos zonas pegadas al borde sur del mapa son las dos únicas que no cumplen la condición establecida en la regla 7.1d y por lo tanto no obligan a lanzar el dado cuando se mueven bloques hacia ellas).

7.2 Fase de bombardeo desde las baterías

a) Durante esta fase el jugador español puede usar cartas de su mano para ejecutar el fuego de los cañones de las distintas baterías que estén activas y no ocupadas por unidades británicas.

b) El jugador español puede usar hasta 3 cartas de su mano para este propósito. Cada una de ellas le permite atacar a todos los bloques británicos que haya en una misma zona. Dichas cartas deberán ser cartas con el dibujo de un cañón impreso en su ángulo inferior izquierdo. Ignora los efectos de las cartas y selecciona una zona distinta para cada carta así usada. El jugador español debe indicar cuántas cartas usará y en qué zonas serán atacados los bloques británicos antes de comenzar a lanzar los dados en ninguna de ellas, no pudiendo posteriormente cambiar el número ni la identidad de las zonas.

c) El jugador español lanzará tantos dados como estén impresos en la zona marítima en cuestión para tratar de conseguir impactos contra CADA bloque británico que esté en ella. El color de los dados impresos indica de qué batería provienen los disparos, por ello si una batería ha sido clavada por el jugador británico o está ocupada en ese momento por alguna unidad británica no se lanzará su correspondiente dado. El número

que muestra cada dado impreso es el resultado máximo que debe obtener el jugador español en el dado lanzado para conseguir 1 impacto en un bloque. Por cada resultado en el dado igual o inferior al número impreso en el mapa asigna una baja al bloque contra el que estuviera disparando.

d) Una de las cartas españolas con el cañón impreso tienen un +1 también. En este caso considera que todos los dados impresos en la zona ven aumentado el número que llevan impreso en 1 punto (es más fácil impactar a los bloques británicos con el uso de dicha carta).



Ejemplo: Despues del movimiento marítimo, han quedado dos bloques británicos en la zona marítima frente al Castillo S. Cristóbal y otro ocupa el muelle. El jugador español juega una carta de mover para disparar las baterías sobre la zona marítima y lanza dos dados contra el bloque de royal Marines y los mismos sobre el bloque de marineros. Uno de los dados por la batería verde, que impacta a dos o menos, y otro por la roja, que impacta a tres o menos. La batería violeta no lanza dado al estar ocupada por el británico.

Nota histórica y de diseño: La mecánica del juego, con dos turnos de jugador alternos, pero con posibilidad de interacción y toma de decisiones por parte de los dos jugadores, tanto en la resolución de cada combate como con la jugada de cartas de Respuesta, durante cada Fase de Acción, pretende simular el carácter "desesperado" y confuso de este tipo de combates nocturnos y callejeros.

7.3 Fase de Acción Británica.

- a)** En su Fase de acción el jugador británico debe elegir entre:
 - **Pasar:** en dicho caso se puede des-
cartar de las cartas que quiera de
su mano y no realiza con sus blo-
ques ninguna otra acción ni juega
cartas de su mano.
 - **Jugar órdenes:** tal y como se expli-
ca a continuación.
- b)** El jugador británico puede jugar
hasta 3 cartas de ORDENES o ASAL-
TO, con la restricción de que no
pueden ser más de 2 de cada tipo (2
órdenes y 1 asalto o bien 1 orden y 2
asaltos).
- c)** Las cartas jugadas se juegan una a
una y son resueltas por completo, in-
cluyendo la resolución de su efecto o
cualquier combate que puedan origi-
nar antes de jugar la siguiente.
- d)** El jugador español puede jugar
cartas de Respuesta siempre que se
cumplan las condiciones para ello,
tal y como se indica en la explicación
de las cartas que hay en estas reglas
(ver regla 8).
- e)** Si por efecto del juego de una de
estas cartas se produce un combate,
ambos bandos podrán jugar cartas de
apoyo al combate, dichas cartas son
adicionales a las 3 que estaban per-
mitidas.
- f)** Tras jugar hasta 3 órdenes / asal-

tos el jugador británico, NO EL ESPA-
ÑOL, roba cartas de su mazo hasta
rellenar su mano (inicialmente mano
de 6 cartas).

7.4 Fase de Acción Española.

Se resuelve exactamente igual que la
Fase de Acción Británica, con la salve-
dad de que el jugador británico sólo
posee cartas de Respuesta de contra-
ataque (ver abajo sección 9) y que es el
jugador español el que repone su mano
hasta el máximo, y no el inglés, al ter-
minar su Fase de Acción.

7.5 Termina el turno y avanza una po- sición el marcador de turnos.

Tras ello comienza un nuevo turno. El
juego termina tras finalizar los 12 tur-
nos en el marcador, en ese momento se
cuenta los Puntos de Victoria de cada
bando para establecer un ganador (ver
sección 13).

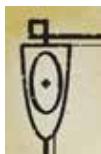




8. CARTAS

8.0 Este juego es de motor de cartas. Los jugadores deberán jugar cartas para realizar acciones con sus unidades sobre el tablero. Cada bando dispone de un mazo de cartas diferenciado que intenta captar las peculiaridades y características de cada bando en la batalla. Hay seis tipos de cartas:

Cartas de Orden: Permite realizar una acción o evento.



Cartas de Asalto: Permite colocar una ficha de oficial en una zona con unidades propias y que no contenga ya ningún otro oficial. Tras ello se ejecuta como una carta de orden de movimiento, pero permite entrar en una zona con unidades enemigas y provocar un combate –que

se resuelve inmediatamente, antes de jugar otra orden-. No es necesario realizar la orden de asalto con unidades de la zona en la que se colocó el oficial, si se colocó; se pueden mover unidades de cualquier otra zona.

Cartas de Respuesta:

Se juegan para contestar a una carta jugada por el enemigo, sólo el jugador español tiene cartas de respuesta en su mazo.



Cartas mixtas de Respuesta / Asalto:

Estas cartas tienen un doble uso y su dueño debe decidir cómo jugarlas. Si se juegan como carta de respuesta se pueden jugar inmediatamente después de resolver un combate en el turno del jugador contrario para dar una orden de ASALTO a un grupo de unidades que se encuentren en una misma zona con un líder. Dicho líder y las unidades que el jugador seleccione pueden mover y atacar. No se puede jugar para un grupo de unidades que no esté apilado con un líder. Se ejecuta el movimiento y el combate antes de que el adversario vuelva a jugar otra carta de Orden o Asalto. Si el jugador decide jugarla como carta de ASALTO se considera una carta de asalto normal y se aplica la regla correspondiente a dichas cartas. Ambos jugadores tienen cartas de este tipo en su mazo.

Cartas de Apoyo al Combate:

Representan ventajas en un combate y se juegan antes de iniciar un combate para sumar o restar dados a éste, o para modificar sus resultados. Primero juega todos sus apoyos deseados el jugador atacante y tras ello el defensor hace lo mismo.



Cartas de Confusión: No se puede jugar una carta de confusión, solo nos podremos deshacer de ella jugando una carta de Hostigamiento (sólo el jugador español) o descartarla normalmente. Es una carta que “entorpece” la mano del jugador. El jugador español empieza con ellas en el mazo y el jugador británico las irá añadiendo a su mazo a medida que el jugador español juegue cartas de “Hostigamiento”.

8.1 Inicialmente el tamaño de la mano de cartas de los jugadores es de 5 para el español y de 6 para el británico. Cada vez que un oficial muere o es gravemente herido se reducirá en 1 el tamaño de la mano de su propietario.

8.2 Cuando juegues una Orden o Asalto coloca la carta frente a ti boca arriba y declara el efecto de la carta, dando tiempo suficiente a tu contrario –en caso de ser el jugador español- para jugar una carta de RESPUESTA de su mano antes de que ejecutes tu Orden o Asalto jugado. Algunas cartas de Respuesta españolas se pueden jugar durante un combate, el jugador español la podrá jugar en el momento en que el otro jugador haya jugado la carta que le posibilita jugar su carta de Respuesta. Cuando inicies un combate juega todas tus cartas de APOYO al COMBATE antes de que el defensor juegue las suyas.

8.3 Cada vez que una carta es jugada puede darse una de dos posibilidades: o bien va al descarte del propio jugador, boca arriba, o bien se elimina permanentemente del juego. Las cartas que se eliminan permanentemente del juego tienen un símbolo en su extremo inferior izquierdo. Éstas, lógicamente sólo pueden jugarse una vez por partida, cada una.



8.4 Llegado el caso de que el mazo de un jugador se agote, baraja el descarte de dicho jugador y éste pasa a ser de nuevo el mazo para robar de ese jugador.

9. JUGAR CARTAS

Cada carta tiene su efecto que, según del tipo que sea, se podrá jugar en un momento u otro del turno. A continuación se describen las cartas disponibles en ambos mazos y sus efectos. Igualmente debes tener en cuenta que puedes jugar varias cartas de órdenes o asalto y ejecutarlas con los mismos bloques o bien con bloques diferentes: no hay límite, fuera del número de órdenes y asaltos que se pueden jugar en un mismo turno, para las distintas acciones que un mismo bloque puede ejecutar en un mismo turno.

Cartas de Orden:

BOMBARDA “RAYO”



Cuando el jugador británico juega esta carta de Orden elige una zona con unidades españolas y ataca a cada una de ellas lanzando 1D6. Con un resultado de 5-6 el bloque en cuestión recibe un impacto. Si la zona es de fortaleza la tirada de cada dado tiene un modificador de menos 1 (-1).

Si la zona elegida es una zona de PLAYA, ELIMINA inmediatamente todas las unidades españolas en ella.

La bombarda “Rayo”, que había sido capturada a los españoles, hostigó a las defensas tenerfeñas con su mortero de nueve pulgadas.

LOS FRANCESES BUSCAN PELEA



El jugador español cuando juega esta carta de Orden puede mover los bloques que desee de una zona a otra donde no haya unidades enemigas, en cualquier punto del tablero de juego. En su camino a la zona de destino no pueden atravesar una zona ocupada por unidades británicas. Sólo tiene un uso por partida. Elimina esta carta después de su uso.

Los marineros franceses de la corbeta “La Mutine” quedaron varados en Santa Cruz cuando su barco fue apresado por los ingleses en la rada del puerto días antes del ataque. Participaron valerosamente en la defensa de la ciudad, buscando el combate activamente.

MOVER



Esta carta permite desplazar una, dos o todas las unidades de una zona marítima o terrestre a una zona terrestre adyacente y que no contenga unidades

enemigas. NO PERMITE INICIAR COMBATE.

HOSTIGAMIENTO



Al jugar esta carta de Orden el jugador español podrá descartar una carta de “Confusión” de su mano. A su vez, el jugador inglés deberá barajar en su mazo una carta de “Confusión” inglesa. Esta carta solo se puede usar si hay alguna unidad británica en una zona terrestre.

El acoso y los engaños de los habitantes de la ciudad confundieron y mermaron la confianza de los asaltantes. Las maliciosas indicaciones de algunos vecinos y el desconocimiento de la ciudad hizo que muchos británicos no llegasen a la plaza de Candelaria, donde se supone que debían reagruparse para el asalto.

MANDARRIAS



El jugador británico puede jugar una de estas cartas de Orden si ocupa alguna de las baterías españolas que no esté ya inutilizada con alguna de sus unidades. Al jugarla indica qué batería inutiliza y la marca con la ficha adecuada. Desde ese momento la batería no podrá volver a usarse aunque sea recuperada por los

españoles y el jugador británico obtiene 1PV.

Se introducían por el oído de un cañón cuñas de hierro a golpe de mandarria para inutilizarlo, en prevención de que el enemigo lo grase retomarlo.

¡PÁNICO!



Cuando el jugador británico juega esta Orden elige una zona con unidades españolas. Lanza 1D6 por cada una de las unidades de la zona afectada. Con un resultado de:

1-3: La unidad resiste y no hay efecto.
4: La unidad se retira una zona hacia su borde del tablero.

5: La unidad pierde un punto de fuerza y se retira una zona hacia su borde del tablero.

6: La unidad pierde dos puntos de fuerza y se retira dos zonas hacia su borde del tablero.

Si la zona elegida es una fortaleza debes restar 1 (-1) a cada tirada de dado. Si la retirada no es posible se elimina la unidad del juego.

Muchos de los milicianos que formaban parte de la defensa carecían de experiencia y entrenamiento y cedían al pánico fácilmente.

REFUERZOS



Cuando un jugador juega esta carta de Orden recibe 3 PF de refuerzo. Los puedeadir inmediatamente a unidades que estén en tablero o puede también devolver unidades eliminadas al mapa. Cada bando coloca las unidades que devuelva al tablero en la zona que lleva impresa su bandera nacional (el jugador español puede elegir en cuál). La restricción a respetar es que de los 3 PF solo se puede poner un máximo de 1PF en una **única** unidad de Royal Marines, en el caso británico o Regulares, en el caso español. Ya sea un bloque que se halle en tablero o uno que se devuelva al juego.

El alcalde de la ciudad “Domingo Vicente Marrero” hizo un esfuerzo por reagrupar a las tropas que, aterrorizadas, huían hacia al interior de la isla, dándoles ánimos para volver al combate. En el bando británico cuando Troubridge se atrincheró en el convento de san Agustín, ondeó una bandera británica para advertir a la flota. Ésta al ver las señales intentaron enviar auxilio con algunas lanchas de refuerzo que tuvieron que retroceder ante el fuego de las fortalezas.



Cartas de Asalto:

ASALTO



Esta carta permite desplazar una, alguna o todas las unidades de una zona marítima o terrestre a una zona terrestre adyacente, contenga o no unidades enemigas. Esta carta permite iniciar un combate si las unidades que se mueven entran en una zona donde hay unidades enemigas. También se puede usar como si fuese una orden de movimiento normal y mover a una zona que no contenga unidades enemigas.

Cuando juegas una carta de asalto puedes también colocar una ficha de Oficial en el tablero. La puedes colocar en cualquier zona terrestre en la que tengas algún bloque y que no contenga ya otro Oficial, independientemente de qué bloques sean los que se muevan con esa carta de asalto. El Oficial que coloques se pone boca abajo, ocultando así su identidad al enemigo. El jugador británico también puede colocar un Oficial en una zona marítima que contenga unidades británicas –o el cutter Fox- y que vaya a mover algunos de sus bloques a tierra en esa misma acción; el Oficial se debe mover con dichos bloques que vayan a tierra.

El jugador británico puede usar una carta de Asalto para mover bloques de una zona marítima y atacar unidades españolas en una zona terrestre adyacente a dicha zona marítima. Si el jugador británico elige una zona marítima en la que se halla el cutter Fox puede

desembarcar su carga y mover las unidades que contenga a una zona terrestre adyacente junto a otro/s bloque/s de la zona marítima en que se hallaba. Si al usar una de estas cartas se produce un combate debes resolvértalo inmediatamente, cuando termine el jugador cuya Fase de Acción se estuviese ejecutando continuará jugando sus cartas de orden/asalto.

Cartas de Respuesta:

¡PERDIDOS!



Esta carta de Respuesta la puede usar el jugador español cuando el jugador británico use una Orden de “Mover” o “Asalto” y después de que designe qué unidades van a mover. En vez de mover el jugador británico esas unidades es el jugador español el que lo hace cumpliendo con las restricciones de una orden de “Mover”.

Hay un oficial británico (Freemantle) que no se ve afectado por esta carta. Si el grupo de unidades británicas contiene al Oficial Freemantle no se puede jugar esta carta contra él. Si el Oficial estaba todavía sin descubrir (ver más abajo Sección 11) el jugador británico puede descubrirlo en ese momento para dejar sin efecto la carta española, que se considera jugada y se descarta de todos modos.

¡MAREJADA!



El jugador español puede usar esta carta de Respuesta cuando el jugador británico use una de sus cartas de apoyo al combate. Elimina del juego tanto la carta británica como esta carta.

El fuerte oleaje en la costa hizo que algunas barcas volcasen y se perdiese mucho equipo en el proceso de tomar tierra.

Cartas mixtas de Respuesta / Asalto:

CONTRAATAQUE



Estas cartas tienen un doble uso y su dueño debe decidir cómo jugarlas. Si se usan como carta de reacción se pueden jugar inmediatamente después de resolver un combate en el turno del jugador contrario para dar una orden de ASALTO a un grupo de unidades que se encuentren en una misma zona con un oficial. Dicho oficial y las unidades que el jugador seleccione pueden mover y atacar. No se puede jugar para un grupo de unidades que no esté apilado con un oficial. Se ejecuta el movimiento y el combate antes de que el adver-

sario vuelva a jugar otra carta de Orden o Asalto. Si el jugador decide jugarla como carta de ASALTO se considera una carta de asalto normal y se aplica la regla correspondiente a dichas cartas.

Cartas de Apoyo al Combate:

ATRINCHERARSE



Esta carta de apoyo al combate sólo la puede jugar el jugador español en un combate donde sea el defensor. Su efecto es restar un dado al total de dados que lance el jugador británico en cada ronda que dure el combate.

Ocupar un edificio o erigir una barda donde hacerse fuerte era la mejor forma de rechazar un asalto o protegerse de los disparos.

CAÑÓN



El jugador que juegue esta carta de apoyo al combate añade un dado extra a su total de dados en cada ronda que dure el combate. Se puede jugar tanto en ataque como en defensa.

La infantería en esta época solía llevar pequeños cañones de 3 libras, también llamados "violentos", que añadían potencia de fuego extra.

ESCALAS DE ASALTO



Esta carta de apoyo al combate permite al jugador británico cancelar la ventaja del defensor si está en una fortaleza. Realiza el combate como si ambos contendientes estuvieran en una zona normal.

Sin tiempo para usar los procedimientos de un asedio regular el mejor método para dar un golpe de mano sobre las fortificaciones era llevar escalas para poder salvar los fosos y subir a los muros bajo el fuego español.

TIMBALES DE GUERRA



El jugador británico puede jugar esta carta de apoyo al combate para hacer que sus unidades de **una** zona diferente a la activada participen en un asalto siempre que estén adyacentes a la zona asaltada. Si el jugador británico vence el combate y el número de sus unidades en la zona supera el límite de

3 deberá devolver a su zona de origen unidades hasta dejar 3 en la zona que acaba de ganar por el combate.

Las señales de los tambores servían para dirigir y reagrupar a las tropas en medio de la oscuridad.

EL DESTINO DEL "TIGRE"



El jugador español puede usar esta carta en cualquier combate en el que intervenga un Oficial británico. El Oficial es inmediatamente eliminado del juego y la mano del jugador británico se reduce en 1 (-1). Luego se resuelve normalmente el combate. Elimina esta carta después de ser jugada.

La leyenda atribuye al cañón "Tigre", que estaba colocado en una tronera oportunamente abierta hacia la explanada de muelle, el disparo que cercenó el brazo al almirante Nelson durante el desembarco.

CONFUSIÓN



Esta carta no tiene ninguna utilidad y la única forma de jugarla será junto con una carta de Hostigamiento (sólo el

jugador español) o descartándola normalmente durante tu propia Fase de Acción.

La oscuridad y la dispersión de las tropas hicieron que las tropas se perdieran o se encontraran sin un objetivo claro durante la batalla.

10. COMBATE

10.0 Cuando un jugador, tras usar una carta de ASALTO, mueve unidades propias a una zona con unidades enemigas se produce un combate, que se resuelve inmediatamente y antes de jugar ninguna otra Orden o Asalto. El procedimiento del combate es el siguiente:

1. Retira todas las unidades y líderes del área en el que tiene lugar el combate y llévalos a los espacios correspondientes del Despliegue de Batalla. Marca la zona en la que tiene lugar el combate con la ficha que se proporciona para recordar dónde está teniendo lugar la lucha.
2. Los jugadores revelan sus unidades y oficiales inclinando los bloques hacia delante y mostrando su fuerza.
3. Los jugadores juegan sus cartas de apoyo al combate. Primero lo hace el atacante y luego el defensor.
4. Cada jugador calcula los dados que tirará.
5. Los jugadores tiran los dados y resuelven los impactos simultáneamente (Ver combate en fortalezas más abajo, párrafo 10.10.).
6. Ambos bandos sufren desgaste si se ha terminado la ronda 3^a, 6^a, 9^a, etc.
7. Cualquiera de los contendientes empezando por el atacante puede retirarse si lo desea. De ser así devuelve las unidades y líderes su-

pervivientes al tablero de juego y ejecuta la retirada.

8. Si quedan unidades de ambos bandos vuelve a iniciar una nueva ronda repitiendo los pasos 4 a 7. Avanza el Marcador de Rondas de Combate una casilla, si ya estaba en la "3" devuélvelo a la "1".
9. El jugador que permaneció en la zona avanza una casilla en el marcador de Moral. Si ambos bandos fueron completamente aniquilados ninguno avanza.
10. El juego continúa. Primero el jugador no en fase puede jugar una carta "Contraataque" como respuesta y tras resolver un combate que pudiera iniciarse con la jugada de dicha carta el jugador en fase continua jugando nuevas órdenes/ asaltos, si todavía le quedaba alguna por jugar.

10.1 Primero el atacante (jugador que ha movido) juega todas las cartas de apoyo al combate que desee. Tras ello será el defensor el que juegue sus cartas correspondientes. Recuerda dejar tiempo al jugador español para jugar cartas de respuesta una vez el jugador británico haya jugado sus cartas de apoyo al combate, sea el atacante o el defensor. Las cartas de apoyo al combate se pueden jugar en los espacios reservados para ellas y marcados con el escudo de armas correspondiente en el Tablero de Combate.

10.2 Cada jugador calcula los dados que tirará durante la ronda. Cada uno de ellos dispone de 1 dado de base añadiéndose o restándose dados según la siguiente lista.

- +1 dado al jugador con mayor número de PF.
- +1 dado por cada unidad de Royal Marines o Regulares españoles presente.

- -1 dado para el atacante si atravesó una línea roja al mover a la zona de su rival (ver regla 4.2).
- +/- X dados según las cartas de apoyo al combate jugadas
- +1 dado según el oficial que participe en el combate.

10.3 Puede darse el caso de que un bando llegue a tener 0 dados, en este caso no tira dados.

10.4 Cada jugador tira los dados y aplica sus resultados simultáneamente (ver regla 10.10 para el caso de las Fortalezas). Por cada resultado de 5 ó 6 causa 1 PF de baja al enemigo. Dicha baja se aplicará a la unidad participante con más PF, siendo el propietario en caso de empate en PF el que decide a cuál asignarla. Aplica las bajas una a una siguiendo esta regla. Finalmente si el jugador británico sacó algún 4, el jugador español debe retirar todas las unidades de Voluntarios según las reglas de retirada.

10.5 Adicionalmente si un bando durante la misma ronda saca al menos dos resultados de seis en los dados sin tener en cuenta modificadores, el oficial contrario, si hay alguno, es puesto fuera de combate y debe lanzar 1D6 para ver qué le ocurre. Un resultado de 1 a 3 mata o hiere gravemente al Oficial, retirándose del juego y reduciendo el tamaño máximo de mano del propietario en 1 (Esto no obliga a descartar las cartas en exceso). Con un resultado de 4 a 6 resulta herido y se retira del juego permanentemente pero no reduce el tamaño de la mano de su propietario.

10.6 Hay que ir indicando en qué ronda de combate se está pues en la ronda 3, y luego al final de cada ronda múltiplo de 3, ambos bandos deben asignar 1 PF de baja a la unidad con mayor PF.

10.7 El atacante puede, si lo desea, retirarse moviendo todas sus unidades y oficial, si dispone de él, de vuelta a la zona desde la que inició el asalto, no pudiendo retirarse a una zona marítima. El defensor, si el atacante decide permanecer en la zona puede tomar esta opción retirándose a una única zona terrestre adyacente sin enemigos que no sea la zona desde la que vino el ataque. No se pueden separar las unidades defensoras retirándolas a diferentes zonas. Si a causa de la retirada se superan las 3 unidades permitidas en una zona, debe eliminar las unidades necesarias para cumplir esta regla de entre las que se han retirado. Retira del tablero el oficial que participó en combate si ya existe otro oficial en la zona de retirada.

*Nota de diseño: Por ello resulta tremenda-
mente arriesgado asaltar una zona terres-
tre defendida directamente desde el mar;
ya que no te puedes retirar. ¡¡Es un comba-
te a victoria o muerte!!*

10.8 Tras todo lo anterior la ronda termina y comienza otra si siguen ambos bandos en la zona. Indica la nueva ronda moviendo el contador en el Marcador de Rondas de Combate al número inmediatamente superior. Si ya está en "3", devuélvelo al "1".

10.9 Si solo quedaron unidades de un bando en la zona se le considera vencedor. Avanza 1 posición el marcador de Moral en el contador apropiado en la dirección del bando que ganó el combate. Si no hay una casilla para que el marcador se mueva, déjalo donde está. Al final de la partida dará Puntos de Victoria al bando de cuyo color sea la casilla que ocupe.

10.10 En el caso de un ataque a una fortaleza la secuencia varía un poco. Resuelve los pasos 3 y 4 del defensor con

antelación a los del atacante. Esto puede de provocar que el atacante disponga de menos PF cuando calcule sus dados o incluso que no disponga de un oficial que tenía en principio, variando los dados que tirará. Adicionalmente el atacante modifica sus dados restando 1 al resultado de cada dado que tire, impactando solo con una tirada de 6 salvo cualquier otro modificador.

EJEMPLO DE COMBATE:

El jugador británico usa una carta de Asalto para atacar con dos unidades, 3 PF y 2 PF (Royal Marines) junto a "Troubridge", sumando una fuerza de cinco, a dos unidades españolas de 4 PF (Voluntarios) y 3 PF con el oficial "Román" en una zona sin fortaleza y sin atravesar línea roja. El británico como apoyo al combate juega la carta "Cañón".



Tras ello el español decide no jugar apoyos, pero sabiendo que el británico no puede jugar más cartas de

apoyo juega "Marejada" como carta de respuesta para eliminar el cañón británico. Ambas cartas se eliminan del juego.



El siguiente paso es calcular los dados que tira cada jugador.

El jugador inglés tira: Uno de base, +1 por el oficial, +1 por una unidad de royal marines: 3 dados.

El jugador español tira: Uno de base, +1 por su oficial y +1 por disponer de más PF: 3 dados.

Ambos jugadores tiran sus dados buscando impactos a 5 ó 6. La tirada del jugador inglés resulta 4,3,5 con lo que consigue un impacto y expulsará a la milicia con el 4. La unidad mayor española es la milicia que sufre la baja quedándose en 3PF, tras ello se retira a una zona adyacente.

La tirada española es 2,6,6 con lo que consigue dos impactos, la fuerza británica se reduce en dos puntos, la primera se aplica a la unidad con 3 PF quedando en 2 con lo cual el siguiente impacto puede ser a cualquiera de ellas, obviamente decide aplicarla a los marineros quedándose dos unidades 1PF y 2PF (RM).

Además lanza un dado para ver si el oficial inglés resulta eliminado o retirado de la batalla. Saca un 2 retirándose permanentemente de juego la ficha de "Troubridge" y además la mano máxima de cartas del jugador inglés se reduce en una carta. Si ningún jugador se retira en la siguiente ronda de combate los puntos de fuerza estarían igualados, con lo que el Español perdería el dado por mayoría y el Ingles pierde el dado de

su oficial, 2 dados para cada uno, así que prudentemente el Ingles decide retirarse a la zona desde la que inició el ataque.



11. OFICIALES

11.0 Las fichas de oficiales representan a los líderes históricos presentes en la batalla. Inicialmente ninguno está colocado en tablero, son colocadas en juego mediante cartas de ASALTO. Una vez colocados en juego el uso de los marcadores de oficiales deberá hacerse respetando las siguientes reglas:

11.1 Cuando se colocan en juego se colocan boca abajo de modo que el enemigo no sepa su identidad. Un Oficial se descubre, y ya queda así para el resto de la partida, cuando entra en combate por primera vez o cuando su dueño lo quiere descubrir para poder aplicar su efecto –los casos de Freemantle, explicado en la Sección 11.7 más adelante, y Benítez-.

11.2 En ningún momento puede haber más de 1 oficial de un jugador por zona. Ni voluntaria ni involuntariamente puede darse el caso de que haya más de 1 oficial de un mismo bando en una misma zona. En caso de que esta restricción no pueda satisfacerse habrá

que sacar del tablero de juego definitivamente al oficial que provoca el incumplimiento de la restricción (el que se mueve). No cuenta como muerto a efecto de contabilizar el tamaño de la mano de su jugador dueño.

11.3 Los oficiales podrán moverse acompañando a cualquier unidad con las que se encuentre en la misma zona y que sea elegida para mover. Un oficial puede moverse con una orden a una zona acompañando a una unidad o unidades y luego volver a moverse con otra orden acompañando a otras unidades diferentes. El jugador dueño decide, en el momento de jugar la orden, qué unidades se mueven y si el oficial presente va con ellas o se queda con las que permanezcan en la zona.

11.4 No pueden voluntariamente quedarse solos, deben acompañar a la última unidad que abandone su zona en el caso que no lo haya hecho con otra unidad que la dejara anteriormente.

11.5 Si un oficial queda sólo en una zona (por ejemplo porque todas las unidades apiladas con él son eliminadas) debe ser retirado definitivamente del tablero de juego. No cuenta como muerto a efecto de contabilizar el tamaño de la mano de su jugador dueño.

11.6 Por efecto de los combates los oficiales pueden ser retirados de la partida o eliminados, tal y como se ha explicado en la Sección 10.5 más arriba. Los oficiales que son eliminados (gravemente heridos a la vista de los soldados, muertos en acción) restan 1 (-1) a la mano máxima del jugador poseedor.

11.7 Todos los Oficiales tienen habilidades especiales que pueden ser usadas por las tropas a las que acompañan:

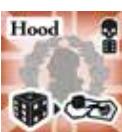
Bowen: Añade un dado (+1 dado) al bando británico cuando combate en Fortaleza. Bowen es baja en combate con más facilidad, así si el jugador español obtiene un doble 5 o doble 6 –no una mezcla de 5 y 6- antes de cualquier modificación a los dados Bowen cae en combate.



Freemantle: El jugador español no puede jugar una carta de “¡Perdidos!” contra una unidad o grupo de unidades británicas que se muevan acompañadas por él. Si Freemantle está oculto el jugador británico puede revelar su identidad en el momento que el jugador español juegue una carta de “¡Perdidos!” contra la unidad o grupo de unidades con la que esté él. La carta se descarta y no tiene efecto.



Hood: Añade un dado (+1 dado), si es el Oficial que acompaña a una unidad o grupo de unidades que inician un “contrataque” del jugador británico.



Nelson: Añade 1 (+1) al resultado de todos los dados que lance en cada ronda de combate el jugador británico, bien como atacante o como defensor.

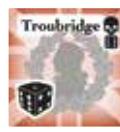


Oldfield: Añade 1 (+1) al resultado de un dado que haya lanzado el jugador británico en una ronda de combate si está presente una unidad de Royal Marines; decide si aplicas el resultado después de haber lanzado los dados y vistos todos los resultados. Esta habilidad se puede usar

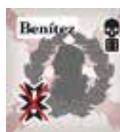


en cada Ronda de Combate, bien atacando o defendiendo.

Troubridge: Añade 1 dado (+1 dado) al total de dados del bando británico en cualquier ronda de combate en que esté presente, ya sea en ataque o defensa.



Benítez: Si él está presente las unidades de Voluntarios no huyen si el británico obtiene un resultado –modificado- de 4 en alguno de los dados que haya lanzado en una ronda de combate (ver regla 10.4).



Grandy: Añade 1 dado (+1 dado) al total de dados del bando español en cualquier ronda de combate en que esté presente, ya sea en ataque o defensa.



Güinter: Añade 1 dado (+1 dado) al total de dados del bando español en cualquier ronda de combate en que esté presente, si hay, al menos una unidad de Regulares, ya sea en ataque o defensa.



General Gutiérrez: Añade 1 (+1) al resultado de todos los dados que lance en cada ronda de combate el jugador español, bien como atacante o como defensor, si el combate tiene lugar en el Castillo de San Cristóbal.



Román: Añade 1 dado (+1 dado) al total de dados del bando español en cualquier ronda de combate en que esté presente, siempre



que el bando español sea el defensor en el combate.

12. CUTTER FOX



12.0 El bloque del cíuter Fox es considerado un bloque británico más a todos los efectos salvo por las siguientes particularidades.

12.1 Es un transporte de tropas y material. En la colocación inicial el jugador británico coloca en el espacio del cíuter Fox 2 unidades de su elección y las cartas de equipo que llevan el símbolo de un ancla impreso en su parte inferior.



12.2 Nunca puede mover a una zona de tierra. En su lugar con un movimiento a una zona terrestre adyacente el jugador británico sitúa las unidades que transporta el cíuter en dicha zona terrestre e incorpora las cartas de equipo a su mazo, barajándolas con el mazo actual, después retira el bloque "cíuter Fox" del tablero definitivamente. No vuelve a ser usado durante el resto de la partida.

12.3 En caso de recibir un impacto por bombardeo de las fortalezas, elimina una de sus dos unidades o retira del juego una de las cartas de equipo que transporta, a elección del jugador británico. Tras recibir 3 impactos destruyelo con cualquier carta o unidad que quede en él.

13. VICTORIA

Al finalizar el último turno de juego, los jugadores cuentan sus puntos de victoria. Sumarán los puntos de las zonas en las cuales tengan algún bloque, más los que indique el Contador de Moral, y los puntos que haya obtenido el jugador británico por inutilizar baterías españolas. El jugador con mayor número de puntos se considera el vencedor del juego. En caso de empate la partida quedará en tablas.

14. REGLAS OPCIONALES

Nota de diseño: No todos los jugadores se sienten igual de cómodos con las mismas reglas. A alguno le parece que esto no es "muy histórico" a otros que esto "está desequilibrado"… Por eso hemos añadido algunas reglas opcionales. En mi opinión el juego debe jugarse con las reglas de los 12 apartados anteriores, pero aquí os damos algunas reglas que permiten darle variedad a las reglas básicas y que pueden encajar mejor con las variadas sensibilidades de los jugadores. El juego básico ha sido probado sesudamente y está equilibrado. No podemos asegurar lo mismo con estas reglas opcionales, así que úsalas bajo tu propia responsabilidad.

14.0 Combate: hay quien puede ver algo absurdo que un bando tire 0 dados en combate (Ver 10.3). Si usas esta regla opcional ningún bando puede lanzar menos de 1 dado en una ronda de combate, independientemente del número de penalizaciones que se puedan aplicar (debido a haber atacado a través de un borde rojo y las cartas de Apoyo al Combate que el enemigo juegue).

14.1 Cartas de Refuerzo: para reducir el posible desequilibrio que pueda producirse porque a un bando le salgan 4 veces las cartas de refuerzo y al otro solo 2 puedes hacer lo siguiente: elimina del juego las cartas de refuerzo a medida que se vayan jugando. Así cada bando tendrá exactamente 2.

14.2 Nelson – muerte segura: para algunos jugadores británicos puede ser demasiado inquietante saber que van a perder seguro un oficial debido al uso de la carta española “El destino del Tigre”. Así que puedes hacer lo siguiente: cuando el jugador español use la carta lanza un dado, con un resultado de 1 a 3 no ocurre nada, con un resultado de 4 a 6 se aplica normalmente el efecto de la carta.

14.4 Versión simplificada: para hacer las cosas más fáciles puedes Jugar tus primeras partidas sin usar las reglas ni fichas de oficiales, también debes retirar de la baraja española la carta “El destino del Tigre”. Así el juego es menos interesante, pero también más sencillo para principiantes.

15. NOTAS DE DISEÑO

A la hora de proponerme crear un juego me impuse una serie de condiciones: acabar el proyecto por mí mismo, sin depender de nadie, que fuera “abarcable” y que tuviera un trasfondo histórico cercano. En general y con algunas excepciones la historia de Canarias es bastante pacífica así que si tu intención es crear un wargame ambientado en Las Islas no hay mucho donde elegir. En mi caso, siendo chicharrero, la batalla más conocida es la Invasión de Nelson a Santa Cruz, teniendo además el aliciente de ser una batalla pequeña y abordable además de equilibrada, en

la que cualquiera de los dos bandos podría haber resultado vencedor dependiendo de las circunstancias.

Este juego es directo descendiente de “Few acres of snow” de Martin Wallace. Es una de esas obras maestras que, cuando las pruebas, “atizan” tu impulso creativo. En ese momento decidí que el motor del juego sería de cartas y a partir de ese punto desarrollé el resto del juego. Al tener fácil acceso a bibliografía y documentación local sobre la batalla, me hice a la idea de una batalla nocturna, violenta y confusa en la que la “niebla de guerra” jugaría un papel destacado y por eso las tropas serían representadas por bloques ocultos al jugador contrario. La idea de las cartas de confusión, tomada de “Combat Commander”, se adaptaba muy bien a esta ambientación.

Tras desgranar los acontecimientos más relevantes de aquella noche del 25 de Julio y establecer una cierta cantidad de cartas “genéricas” que sirvieran como motor básico para el movimiento y combate de las tropas, quedaba convertir aquellos hechos en cartas que singularizaran cada uno de los mazos y enmarcaran el juego en la batalla que se pretende representar.

De entre todos estos hechos destacaba la carta “El destino del Tigre”. Representa un hecho del que si bien no existe constancia histórica está tan asociado al folclore de la batalla que hubiera sido inexcusable no incluirlo en el juego.

Tan o más importante que los acontecimientos que definieron la batalla fueron los protagonistas que la vivieron. En una etapa temprana de diseño, los oficiales y nobles participantes en la batalla, cuya relevancia nos llega aumentada por la visión clasista de la sociedad de la época, estaban incluidos en la baraja de cada jugador como cartas de acción. Más tarde, a sugerencia de Francisco Ronco, se incluyeron

como fichas que influyesen en el combate o movimientos de los bloques, lo que a mi parecer le da una dimensión extra y enriquece el juego.

En suma, no tenía ninguna excusa para no diseñar un wargame, que es mi hobby predilecto que representase la batalla más conocida de mi ciudad natal y sobre el que volcar mis habilidades profesionales.

Mi agradecimiento a mi familia, amigos y wargameros, especialmente Francisco Ronco que tanto me han apoyado y ayudado para que este proyecto saliese adelante.

16. ESTRATEGIA BRITÁNICA

Tienes más y mejores fuerzas que el español. Tienes el equipo necesario para asaltar los fuertes y clavar los cañones que allí encuentres, pero recuerda que los planes nunca salen como se pensaron. Así que debes tener en cuenta que la fuerte corriente marina habitualmente dispersará tus botes de asalto y llevará con facilidad a muchas de tus unidades a apiñarse en la única playa accesible al sur de la ciudad. Por lo general, debería enviar más unidades hacia el norte que hacia el sur ya que inevitablemente algunas de ellas acabarán en el sur de todos modos.

La mejor estrategia de ataque es usar tu superioridad numérica en un frente amplio. Los cañones españoles pueden infligir duras pérdidas a tus fuerzas o puede ser que estén inusualmente silenciosos, cada juego será diferente, pero debes evitar que se te queden atrás bloques, que no participen en el combate por la necesidad de usar las órdenes en otros sitios, o que algún grupo sea demasiado débil como para suponer una amenaza real para las fuerzas españolas.

Equilibra tus fuerzas para formar grupos potentes de 3 bloques dirigidos por un oficial competente. Eso es más que suficiente para derrotar a cualquier fuerza española y ocupar algún sitio de PV. Los diversos grupos pueden tener como objetivos: 1) la Batería de la Concepción (la fortaleza más al sur), 2) el Ayuntamiento, 3) el Castillo de San Cristóbal y el muelle, 4) la Batería de San Pedro y 5) el centro de la ciudad.

Freemantle es el más apto para realizar movimientos envolventes por el interior de la ciudad y es mejor usar a otros oficiales para los asaltos directos a las fortalezas y otros puntos fuertes enemigos.

La Infantería de Marina Real es tu mejor fuerza de combate y debes usarla juiciosamente. Deberás elegir si concentrarla en un poderoso grupo de ataque o dispersarla para mejorar la capacidad de tres de tus grupos de combate. Elijas lo que elijas cuenta con que las bajas pueden ser muy numerosas y no habrá demasiados refuerzos.

El Castillo de San Cristóbal es la llave de la ciudad. En la mayor parte de las partidas el bando que lo controle al final de la partida será el ganador, así que trata de asegurártelo. Desembarcar y mover rápidamente usando varias órdenes para el mismo grupo es una estrategia más adecuada que mover lentamente varios grupos. Recuerda que el español tiene menos tropas y no sabe dónde atacarán las tuyas con certeza, así que si le das tiempo para que se concentre contra tu cabeza de playa puede ser que te las veas y las deseas para romper sus líneas y llegar a los PV.

17. ESTRATEGIA ESPAÑOLA

El despliegue es una de tus claves para el éxito. Tienes menos fuerzas y no tienes ni idea de dónde acabaran las lanchas de desembarco británicas. Desplegar demasiadas tropas en un mismo sitio puede dejarlas muy lejos de la acción si resulta que el británico no desembarca donde has desplegado. Muchos bloques británicos acabarán desembarcando en el sur de la ciudad así que es una buena estrategia desplegar para bloquear el acceso desde esa zona a los PV; cuentas con la ventaja de varias líneas rojas que el británico tendrá que cruzar en su camino. Intenta infligir el máximo daño que puedas durante la aproximación de los lanchones británicos, pero no te quedes sin cartas de Movimiento o Asalto porque no podrás reaccionar una vez estén en tierra. El desembarco empieza en el turno 2 así que tendrás que moverte rápido para concentrarte contra el ataque principal británico tan pronto como puedas. Tu mejor estrategia es embotellar la mayor cantidad de bloques enemigos que puedas en las playas y luego forzarle a gastar preciosas cartas de Asalto para ir avanzando lentamente hacia las áreas de PV. En pocas partidas las fuerzas españolas son capaces de derrotar completamente a las británicas, así que tu victoria se basa más en la supervivencia que en el éxito en combate. Sé cuidadoso con los combates: si alguno está muy desequilibrado no dudes en retirarte pronto, todas las cartas de combate que se hayan jugado serán de escasa utilidad. Es mejor conservar tus fuerzas para poder contraatacar puntos débiles británicos o algún área de PV importante que desangrarte tienen-

do bajas que no te puedes permitir. Recuerda el poderoso efecto de la carta “Los franceses buscan pelea” que te permite posicionar una fuerza de ataque adyacente a un área de PV británica débilmente defendida para un decisivo contraataque final...

El uso adecuado de tus cartas y oficiales te darán ventaja sobre tu oponente británico. Puedes preparar emboscadas con tus fuerzas a sorprendidos grupos británicos y puedes, incluso, moverlos en la dirección contraria a la que quería el jugador británico, haciéndole gastar un turno entero en llegar hasta ti.

Procura usar la carta “El destino del Tigre” lo antes que puedas para bajarle la mano a tu oponente, una carta de más o de menos en este juego se nota mucho.

18. BIOGRAFÍAS

BOWEN, Richard (1760-1797)

Nació en Infracombe, Inglaterra en 1760. Ingresó en la marina en 1778 y ascendió a capitán tras su destacado papel en la toma de Port Royal en 1794. Como comandante de la Fragata Terpsichore asaltó el 13 de noviembre de 1795 la fragata española La Mahonesa, cerca del cabo de Gata y realizó varias tentativas a diversos navíos españoles, entre ellos el bergantín San León y al Santísima Trinidad. En la madrugada del 18 al 19 de abril de 1797 robó la fragata Príncipe Fernando del puerto de Santa Cruz. Desembarcó con algunos botes en el espigón del muelle, logrando clavar los cañones de la batería del martillo, pero cayó muerto instantes después por el nutrido fuego que se hacía desde la entrada del muelle y el castillo.

FREEMANTLE, Sir Thomas Francis (1765-1819)

Nació en Aylesbury, Buckinghamshire, Inglaterra, el 20 de noviembre de 1765. A los 12 años ingresó en la marina a bordo de la fragata Hussar. Tras variados destinos y al comenzar la guerra de 1793 fue destinado al Mediterráneo y nombrado comandante sucesivamente del Tartar (con el que participó en el asedio a Tolón), Inconstant y Seahorse, al mando del cual estaba en el asalto a Santa Cruz. Logró desembarcar la playa junto al muelle, objetivo original del asalto, con 4 o 5 botes del total, siendo rechazado el ataque y él herido gravemente en un brazo. Tras su convalecencia participó en la batalla de Copenhagen y en Trafalgar. Fue nombrado Vicealmirante y dirigió las operaciones en el mar Adriático, llegando a ser Comandante en Jefe de la Flota del Mediterráneo poco antes de morir repentinamente en 1819.

HOOD, Sir Samuel (1762-1814)

Nacido en 1762 en Kingsland, Netherbury, Dorset, se incorporó a la Royal Navy en 1776 al comienzo de la Guerra de Independencia Americana. Su bautismo de fuego fue la batalla de Ushant (1778). En 1797 se le concedió el mando del Zealous, de 74 cañones con el que participó en el asalto a Tenerife. Llevado por la corriente, desembarcó junto a Troubridge a la derecha del castillo, pasando a través de un furioso oleaje, que destrozó todos los botes, y mojó todas las municiones. A pesar de las dificultades avanzaron sobre la muralla y batería enemiga y formaron en la plaza mayor de la población casi 80 infantes de marina, 80 piqueros, y 180 marineros para posteriormente atrincherarse en el Convento de Santo Domingo. Participó en la negociación de las condiciones de capitulación. Posteriormente

destacó en la batalla del Nilo, Algeciras y Gibraltar y perdió un brazo mientras bloqueaba el puerto de Rochefort. Ya con el rango de Almirante intervino en la guerra ruso-sueca. Murió en Madrás de fiebres el 24 de Diciembre de 1814.

NELSON, Horatio (1758-1805)

Horatio Nelson nació en Burnham Thorpe, Inglaterra e ingresó en la Marina Británica a los doce años. Su carrera naval comenzó el 1 de enero de 1771, en el buque de guerra Raisonnable, bajo el mando de su tío materno. En 1777 pasó a ser teniente de navío, destinado en las Indias Occidentales. Durante este período luchó en el ejército británico en la Guerra de la Independencia de los Estados Unidos. A los 20 años, en junio de 1779, ascendió al cargo de capitán, al mando de su primera fragata, Hitchenbroke que participó en la desastrosa expedición a San Juan contra las posesiones españolas en Centroamérica. Después de participar en el bloqueo al comercio durante la guerra de independencia americana se casó y estuvo a medio sueldo hasta que fue vuelto a llamar a bordo del Agamemnon, de 64 cañones, a bordo del cual se aseguraría un lugar en la historia.

OLDFIELD, Thomas (1755-1799)

Nacido en Staffordshire, viajó junto a su padre a América en 1774 y sirvió como voluntario en el batallón de marines en la batalla de Bunker Hill, donde fue herido dos veces. Fue hecho prisionero tras la capitulación de Yorktown y se unió a los Royal Marines al acabar la contienda y regresar a Inglaterra. Promovido a Capitán, dirigió valientemente a los marines que, junto al ejército, atacaron la isla de Sto. Domingo en 1794. En 1796 embarcó en el Theseus, 74 cañones, que se convirtió en el buque insignia de Nelson y en el que

fue herido durante un bombardeo a Cadiz. Durante el ataque a Tenerife dirigió a los Royal Marines que acabaron desembarcando en el Barranco de Santos. Su bote resultó hundido, pero ganó la costa a nado y se lesionó una rodilla. Durante la Batalla del Nilo era el oficial superior de marines de la flota y fue ascendido a Major. Tras pasar un tiempo en Gibraltar y Lisboa reparándose, el Theseus zarpó hacia la costa de Siria y Oldfield tomó parte en la defensa de San Juan de Acre. Cayó comandando una columna británica durante una salida contra una mina francesa. Fue capturado y murió en manos francesas, que lo enterraron con honores militares y alabaron su valentía en el asalto.

TROUBRIDGE, Sir Thomas (1758-1807)

Ingresó en la Royal Navy en 1773 y sirvió en las Indias Orientales a bordo de la fragata Seahorse junto con Nelson. En Mayo de 1794 fue capturado por los franceses junto con su barco Castor para ser posteriormente liberado. Participó de forma destacada en la Batalla del Cabo de San Vicente y en el asalto a Tenerife al mando del Culloden , navío de línea de 3^a con 74 cañones.

Troubridge desembarcó al sur del Castillo de San Cristóbal arrastrado por las corrientes. Después de reagrupar a sus hombres intentó asaltar el castillo, pero fue rechazado. Acabó refugiado y rodeado junto con sus hombres en el convento de Santo Domingo, desde el cual solicitó la rendición española hasta tres veces, amenazando con incendiar la población. Tras ser rechazados sus ultimátums refrendó el documento de rendición como comandante de la fuerza de desembarco.

Posteriormente estuvo presente en la batalla de Abukir, aunque no pudo tomar partido al encallar su navío. Fue Lord del Almirantazgo de 1801 a 1804 y

fue nombrado Almirante justo antes de su retiro. Murió en el naufragio del Blenheim durante un tifón en Madagascar.

BENÍTEZ DE LUGO, Esteban (1769-1834)

Nacido en Garachico, tomó parte en la defensa de Santa Cruz con el rango de capitán de granaderos . Cuando los británicos se dirigieron hacia la Plaza de la Pila, su movimiento fue observado desde el Castillo de San Cristóbal, por lo que salió al frente de 60 milicianos del Rgto. de Milicias de Garachico y desde el rastrillo del castillo ordenó efectuar varias descargas contra los británicos, obligándoles a retirarse dejando tras de sí varios muertos y heridos. Los británicos retrocedieron por las calles del Sol y de las Norias hacia la parte alta de plaza. Ascendería con el paso del tiempo a teniente coronel efectivo, siendo nombrado caballero de la Real y Militar Orden de San Hermenegildo, terminando sus días en marzo de 1834.

GRANDY GIRAUD, Francisco (1755-1802)

Nacido en Santa Cruz de Tenerife, se inició desde muy joven en el mundo de la artillería. Con el grado de teniente y ejerciendo como ayudante mayor del Real Cuerpo de Artillería, se hallaba encargado de la batería de Santo Domingo, en el Castillo de San Cristóbal. Emplazamiento vital éste para el desenlace de la batalla gracias a su iniciativa de reabrir una tronera tapiada que miraba hacia la cercana playa del muelle, en esa tronera sirvió supuestamente “El tigre”, que fue letal para los ingleses. También retomó y desclavó la batería del martillo del muelle, con cuyos cañones se rechazaron la segunda oleada de lanchas británicas. Grandy falleció pocos años después, en su casa de la calle de la Candelaria, en febrero de 1802.

GÜINTER FERSLEIN, Juan. (1732-1807)

Natural de Suiza, su historial castrense se inició en las célebres Guardias Suizas en 1752, pasando a las Compañías de Canarias apenas una quincena de años después. Despues de formarse el Bataillón de Infantería de Canarias, ocupó una de las plazas de teniente coronel, tomando parte en el Rosellón. Su desempeño al mando del batallón durante la batalla fue sobresaliente. Actuando por propia iniciativa al estar cortadas las comunicaciones con el castillo, De su vida particular se destaca que contrajo nupcias con la que fuera su criada, doña Isabel de la Madrid, pocos meses antes de su fallecimiento, que se produjo en su casa de la calle del Castillo en febrero de 1807.

GUTIERREZ DE OTERO Y SANTAYANA, Antonio (1729-1799)

Nació en Aranda de Duero, Burgos. El coronel Gutiérrez participó en 1770 en la expedición española a las Islas Malvinas tras zarpar el 11 de marzo de 1770 de Montevideo, bajo el mando del capitán de navío Juan Ignacio de Madariaga. Durante dicha expedición derrotó a los ingleses bajo el mando del capitán William Malby y tomó Fort George, Puerto Egmont, con lo que restableció la soberanía española en el archipiélago. D. Antonio Gutiérrez así mismo participó en la expedición contra Argel de 1775 y en el Bloqueo de Gibraltar. Era por esa época Comandante de la isla de Menorca y Gobernador de Mahón y ostentaba el mando general de las Armas del Reino de Mallorca, y después de esa campaña fue ascendido a Mariscal de Campo y trasladado a las Islas Canarias. El General Gutiérrez había sido nombrado Comandante General de las Islas Canarias en 1790, y tenía su residencia en Santa Cruz de Tenerife.

ROMAN JOVEL, Luis (1761-1841)

Exponente del estamento nobiliario de Santa Cruz. Nacido en La Laguna, era dueño del mayorazgo familiar, así como regidor perpetuo de Tenerife y patrono de la casa y colegio de los jesuitas de La Orotava, entre otras distinciones. Inmerso desde su temprana juventud en la esfera de las milicias, fue ascendiendo en el escalafón del regimiento provincial de Güímar hasta alcanzar el rango de capitán de cazadores y, posteriormente, el de coronel del mismo. Debe destacarse de manera sobresaliente su tenaz y vital defensa del conocido como "boquete" del muelle, en la madrugada del 25 de julio. Caballero de Cruz y Placa de la Real y Militar Orden de San Hermenegildo, contrajo nupcias con María Consolación de La Hanty y Bignoni falleciendo en La Laguna, ya como coronel de los Reales Ejércitos, en junio de 1841.

19. BIBLIOGRAFÍA

- CARDELL CRISTELLYS, J. C. (2004). *Héroes y testigos de la derrota de Nelson en Tenerife*. Santa Cruz de Tenerife: Idea.
- VV. AA. (2005), *Tenerife 1797*. Madrid: Almena.
- VV. AA. (1997), *La Gesta del 25 de Julio de 1797*. Santa Cruz de Tenerife: Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.
- VV. AA. (1982), *El puerto de Santa Cruz de Tenerife a través de su historia*. Santa Cruz de Tenerife: Junta del puerto de Santa Cruz de Tenerife.
- MORA GUTIERREZ, J. C. (1997), *La Gesta del 25 de Julio de 1797*. Santa Cruz de Tenerife: Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.
- VV. AA. (1997). *Fuentes documentales del 25 de julio de 1797*. Santa Cruz de Tenerife: Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.
- WHITE, COLIN (1998). *1797 Nelson's year of destiny*. United Kingdom: Sutton Publishing.

