

THE GREAT WAR AT SEA. APRENDIENDO.

Cada ficha "larga" representa un barco de guerra individual. Las más pequeñas representan pequeños barcos de guerra individuales o grupos de otros barcos. Cada turno representa cuatro horas de movimiento de flota. Cada cuadro en el mapa operacional (donde ocurre el movimiento de flota) son unos 50 kms de largo y cada hex en el mapa táctico (donde ocurren las batallas) son unos 7.000 metros.



Esta ficha muestra al acorazado británico Iron Duke. La insignia de la Royal Navy está en la esquina superior izquierda, seguido por la clase de barco (acorazado) y el número de casco. El nombre del barco está en la esquina inferior izquierda. En el centro de la parte superior está su velocidad máxima. Los tres números en la esquina superior derecha son la potencia de fuego del barco. El primer número es el armamento principal. El segundo son los cañones secundarios y el último es para los cañones terciarios. El alcance artillero es 3, 2 y 1 hex, respectivamente.

En la esquina inferior derecha está el valor de torpedos. El símbolo (círculo o triángulo) indica el tipo de tubo de torpedo.

Cada barco tiene una entrada correspondiente en la Hoja de Datos del Barco para llevar un registro de daños. Cuando se inflige daños, se tachan cuadros. Éstos están sombreados para reflejar el tipo de blindaje. No sombreado indica sin blindaje, en diagonal indica blindaje ligero y sombreado oscuro blindaje pesado. Los impactos de la artillería principal penetran todo tipo de blindaje. La secundaria penetra ligero y sin blindaje. Los impactos terciarios no penetran blindaje. Los impactos que no penetran se ignoran.

Los jugadores dividen sus barcos en flotas, que se dejan en hojas de organización. Las fichas de flotas mueven en el mapa, y su movimiento se hace en base a sus misiones. Las flotas mueven hasta que las flotas contrarias ocupan la misma zona de mar (cuadro en el mapa). Cuando esto ocurre los jugadores tiran un dado para ver si las flotas se observan entre sí. Si es así los barcos se ponen sobre el mapa táctico. Los jugadores determinan qué bando tiene la iniciati-

va. El jugador con la iniciativa pone sus barcos a un lado del mapa. Las flotas comienzan a la distancia de observación máxima que es 4 hexes durante el día y 2 por la noche.

Los barcos mueven después y combaten, siguiendo la secuencia de juego táctica. En el ejemplo siguiente de los días iniciales de la Gran Guerra al crucero de batalla alemán Goeben y al crucero ligero Breslau se acercan cuatro cruceros pesados británicos. Históricamente el jefe británico declinó el combate. Supongamos que no lo hizo...

Los valores del barco alemán son Goeben con artillería 6-3-1 y Breslau 0-0-3; ambos tienen velocidad 2. Los barcos británicos son el Defence con artillería 1-5-0; Black Prince, Duke of Edinburgh y Warrior todos a 1-2-0. Todos los barcos británicos a velocidad 1.

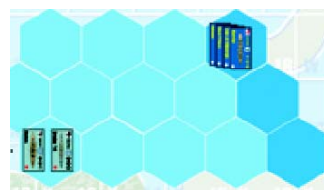
Movimiento Táctico y Combate

Para este ejemplo, ignoraremos el combate con torpedos.

Primero, se determina la Iniciativa. El jugador Aliado tira un dado para un 4 y el británico gana (1-3 hubiera sido el alemán). Los barcos alemanes se ponen en el hex central del mapa táctico y los barcos británicos a un lado como se muestra abajo:

El jugador con la iniciativa mueve barcos con velocidad 2+.

Los barcos británicos no pueden mover. Ambos jugadores realizan bombardeo. El



alcance máximo es 3, así que a distancia 4 nadie puede disparar. El jugador sin la iniciativa mueve barcos con velocidad 2+.

Los barcos alemanes no pueden mover.

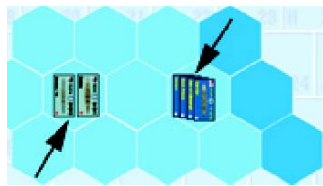
El jugador con la iniciativa mueve barcos con velocidad 2 y 2+. De nuevo, los barcos británicos no pueden mover.

Ambos jugadores realizan bombardeo. Aún están a 4 de distancia, por tanto ningún barco puede disparar.

El jugador sin la iniciativa mueve barcos con velocidad 2 y 2+. Ahora los barcos alemanes mueven 1 hex más cerca del británico.

El jugador con la iniciativa mueve barcos con velocidad 1, 2 y 2+. El británico mueve 1 más cerca de los alemanes, poniéndose a 2 de distancia.

Ambos jugadores realizan bombardeo. Ahora la distancia es 2 y todos los barcos con valores principal y secundario pueden disparar. Los efectos ocurren simultáneamente. El jugador alemán coge como objetivo el Black Prince con el Goeben y tira 6 dados (uno por cada factor principal) y 3 más (uno por cada factor secundario). El Breslau no dispara ya que sólo tiene un valor terciario. Las tiradas principales alemanas son 1, 2, 2, 4, 4 y 6. Las tiradas secundarias alemanas son 2, 3 y 6. Todas las tiradas de 6 son impactos. El jugador alemán tira después dos dados por cada impacto y consulta la Tabla de Daños de la Artillería.



Saca un 10 para su impacto principal y un 11 para su impacto secundario, infligiendo 3 impactos en el casco y una reducción de velocidad al Black Prince. Los cuatro cruceros británicos cogen como objetivo el Goeben y el jugador británico tira cuatro dados para la artillería principal y once dados para la artillería secundaria. Sus tiradas principales son: 2, 4, 5, 6 y sus tiradas secundarias son 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 6, anotando un impacto principal y dos secundarios. El jugador británico tira dos dados y por cada impacto consulta también la Tabla de Daños de la Artillería. Una tirada de 7 para el impacto principal inflige un impacto artillero principal, reduciendo el valor principal del Goeben a 5. Los impactos de la artillería secundaria son 3 y 5. Esto destruye la carga de torpedos del Goeben e impacta pero no daña en el casco (el Goeben está fuertemente blindado y un impacto secundario no penetra).

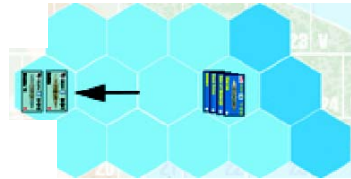
Tabla de Daños de Artillería	
Dado	Tipo de Impacto
2	Daño Crítico
3	Carga de Torpedos
4	Secundario
5	Casco
6	Secundario
7	Principal
8	Terciario
9	Principal
10	Casco*
11	2 Casco, pierde 1 movimiento
12	Daño Crítico

Después, el jugador sin la iniciativa mueve barcos con velocidad 1, 2 y 2+. El jugador alemán decide que el daño al Goeben lo pone en un

riesgo demasiado grande y se aleja, aumentando la distancia a 3.

El jugador con la iniciativa mueve todos sus barcos. El Black Prince sufrió una reducción en velocidad que lo ralentiza. Además los tres impactos en el casco son más de la mitad de los cinco requeridos para hundir el barco que reduce su velocidad de nuevo, esta vez a 0. El Black Prince está a la deriva y el jugador británico decide no perseguir con sus tres barcos móviles. Ahora la distancia es tres.

Ambos jugadores disparan cañones, repitiendo el proceso de arriba. Esta vez sólo se usan los factores principales debido a la distancia. El jugador alemán tira cinco dados (la artillería principal del Goeben que ha sido reducida) y los cuatro británicos. Ninguno anota un impacto. En el siguiente paso alemán de "mover todos los barcos" el jugador alemán mueve los dos barcos fuera del alcance y se aleja, acabando el enfrentamiento.



Victoria
Para ganar el jugador británico tendría que haber hundido el Goeben o reducir su velocidad. El jugador alemán debe hundir al menos dos de los barcos británicos. El escenario acaba en un empate.