

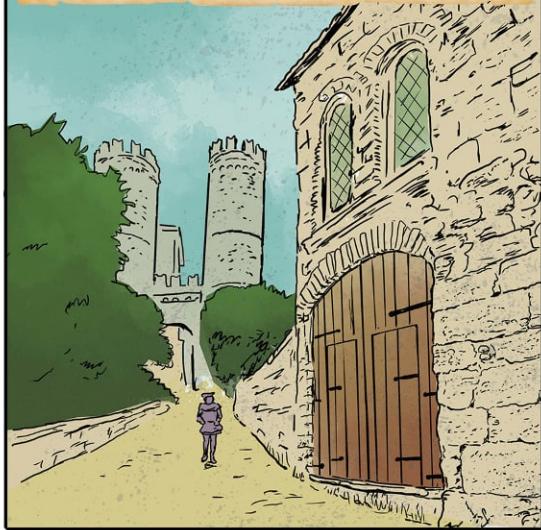
MAR ACERO

Los viajes de Colón

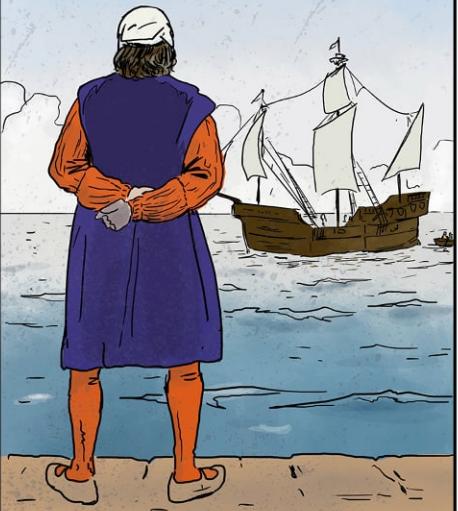


LIBRO DE REGLAS

El lugar de nacimiento de Cristóbal Colón sigue siendo incierto.



Desde muy pequeño deseaba navegar y descubrir nuevas tierras.



Pero para ganarse la vida, viajó por el Mediterráneo y el Atlántico como comerciante y corsario.



En la Isla de Madeira tuvo la revelación de un náufrago que arribó a costas desconocidas allende el mar.



Con sus conocimientos de navegación planeó cómo llegar al "Catai" y la "India" navegando hacia Poniente.



Colón expuso su plan a Juan II de Portugal, pero fue rechazado.

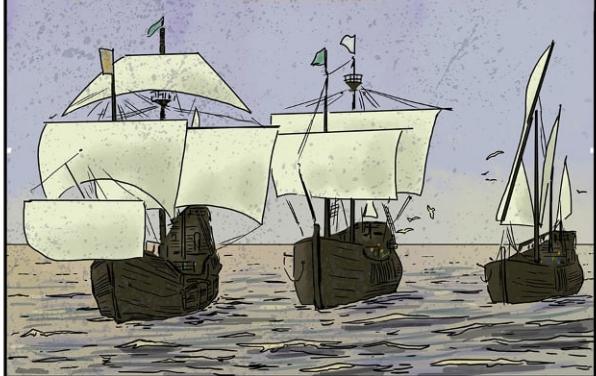
Aceptado en el Monasterio de la Rábida (Huelva), expuso sus ideas y sueños.



Recibió el título de Almirante y pudo iniciar su viaje.



Partió del Puerto de Palos con tres Carabelas.



El viaje fue largo e incierto y hubo conatos de motín en las naos.



Por fin, Rodrigo de Triana gritó "Tierra" y en el horizonte se divisó el Nuevo Mundo... ¡Tu Aventura comienza ahora!...



1. INTRODUCCIÓN

Estás a punto de entrar en un juego estratégico para 1 o 2 jugadores que te sumerge en los encuentros históricos entre los conquistadores españoles y los pueblos nativos del Caribe durante los cuatro viajes de Colón.

El 12 de octubre de 1492, Cristóbal Colón desembarcó en una isla del Caribe, creyendo erróneamente que había llegado a “las Indias”. Este evento, conocido como “El Descubrimiento de América”, marcó el inicio de la exploración y conquista europea de un nuevo continente.

Entre 1492 y 1505, la Corona española financió cuatro viajes de exploración al mando de Cristóbal Colón. Estos viajes condujeron a la conquista de las principales islas del Caribe, habitadas por pueblos taínos y caribes. Inicialmente pacíficos, estos pueblos indígenas se vieron envueltos en conflictos con los conquistadores y colonos españoles.

En el modo para 2 jugadores, un jugador liderará la Facción Española (Rojo/Amarillo) y el otro la Facción Indígena (Azul/Verde/Gris). En el Modo Solitario, liderarás la Facción Española. Necesitas aprender el juego para 2 jugadores antes de iniciar el Modo Solitario.

2. CONDICIONES DE VICTORIA

Elige jugar como el ambicioso conquistador español, liderando tus fuerzas para conquistar las paradisíacas islas del Caribe, o bien, liderar las fuerzas indígenas de Taínos y Caribes (no siempre cooperativas) para eliminar la nueva amenaza de más allá del mar, mientras gestionas los conflictos internos entre tus fuerzas.

En este juego solo hay un Registro de Puntos de Victoria (PV). La Facción Española avanza en el Marcador cuando consigue PV. En cambio, la Facción Indígena pretende reducir esa puntuación haciendo retroceder el Marcador cada vez que gana PV.

Se puede ganar la partida de varias formas. La primera es de manera automática cuando se retira la última unidad de una Facción sobre el Mapa, dando la victoria a la Facción contraria. La segunda manera es, al final del turno 6, comprobando el Marcador de PV: si iguala o supera los 15 PV, vencerá la Facción Española. En caso contrario, la Facción Indígena se alzará con la victoria. La Victoria puede ser: Decisiva, Importante o Menor (ver tabla 4.6).

3. COMPONENTES DEL JUEGO

Esta caja de *Mar y Acero* contiene:

IX Mapa montado

Representando el Caribe con 15 áreas diferentes y numeradas del 1 al 15. Alrededor del mapa hay varios registros que ambas facciones usarán durante la partida:



- A. Registro Gracia Divina/Yaya “Usado/No Usado”:** para registrar y recordar qué facción puede utilizar el marcador.
- B. Turno de Juego:** para marcar el turno actual de juego. Numerado del 1 al 6.
- C. Puntos de Victoria:** para registrar los puntos de victoria Españoles. Numerado del 0 al 20.
- D. Registro de Impulsos:** Numerado del 0 al 5, sirve para recordar el Impulso actual para ambas facciones.
- E. Cajetín Carta de Destino:** para colocar la Carta de Destino revelada para ese turno.
- F. Registro de Apoyo Real:** para la Facción Española, que depende del oro descubierto en las Islas del Caribe.
- G. Imagen de Barcos:** Para colocar a Colón y a los Soldados Españoles solo durante la preparación de partida.
- H. Prisión en España:** para colocar a Colón si ha sido arrestado durante la partida (efecto de Carta de Evento).
- I. Indicadores de área 2PV:** se ocultan con un marcador de pergamino en la preparación de partida.



6x Dados de 6 caras



3x Ayudas de Jugador



6x Bolsas de tela



1x Libro de reglas

180x MARCADORES

5x Líderes

2x Líderes Españoles



1x
Cristóbal Colón



1x Guacaganarí



1x Caonabó



3x Líderes Indígenas



1x Hijo de
Caonabó

50x Unidades Españolas

26x Soldados (amarillo)



7x Jinete



7x Arcabuceros



12x Espartarios

24 Colonos (rojo)



12x Escribanos

80x Unidades Facción Indígena

33x Taínos (verde)



13x Caciques



20x Naborias

33x Caribes (azul)



13x Calinagos



20x Tamas

14x Rebeldes (gris)



5x Capitanes



9x Tropas

45x Otros marcadores



1x Turno



1x Punto de Victoria (PV)



1x Apoyo Real



2x Impulso



20x Áreas



1x Gracia Divinal/Yaya
(Dios Indígena)



10x Empalizadas



3x Ciudadelas



5x Pergaminos



1x Objetivo
(Solitario)

Anatomía de marcador de Líder/Unidad



Anverso

Fuerza Completa

A: Factor de Ataque

B: Factor de Defensa



Reverso

Fuerza Reducida

C: Factor de Ataque y Defensa

Excepciones

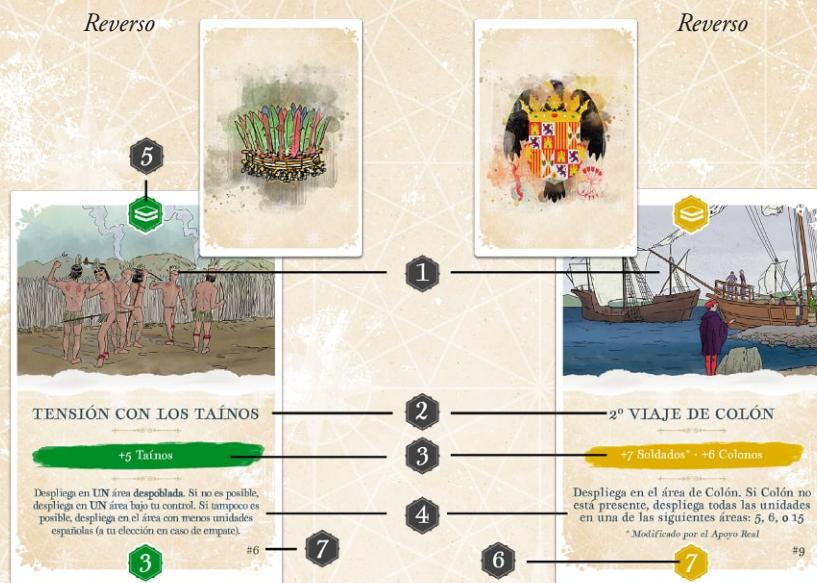
Guacaganarí (solo Fuerza Reducida)

Hijos de Caonabó y Anacaona (no participan directamente en los combates)

52x CARTAS

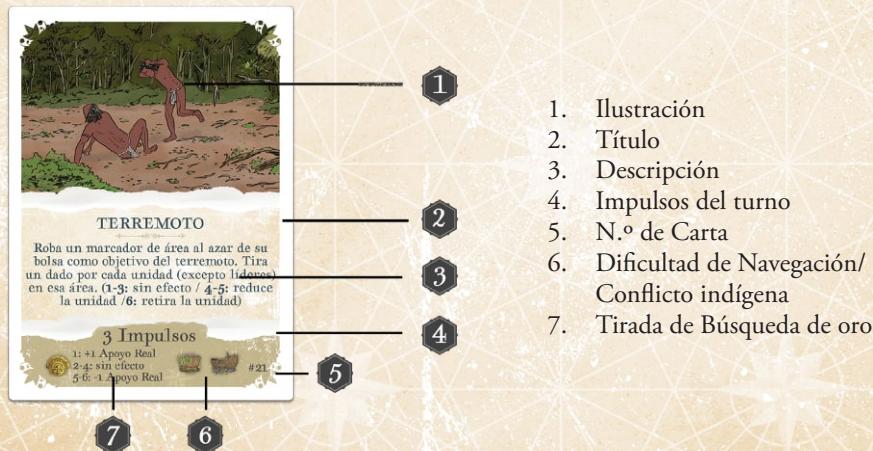
- 23 Cartas de Destino (3 de Turno 1 y 20 de Turnos 2 a 6). Se roba una carta de Destino al inicio de cada turno. Este evento especial puede afectar a una o ambas facciones y proporciona información importante para el turno de juego.
- 16 Cartas de Evento. Cada facción tiene 8 cartas de Evento, de las cuales, solo se usarán 5 durante la partida. Representan eventos históricos que ocurrieron durante el periodo cubierto. Cada facción juega una carta de Evento cada turno.
- 1 Carta de Testamento de Colón. Esta es una carta opcional que proporciona instrucciones en caso de que Colón sea eliminado durante la partida.
- 12 Cartas de Nitayno. Estas cartas son exclusivas para el Modo Solitario, dando instrucciones para el comportamiento del Nitayno (ponente de la IA).

Anatomía de una carta de Evento



1. Ilustración
2. Título del Evento
3. Efecto (fondo amarillo para los españoles y verde para los indígenas)
4. Descripción del Evento
5. Sobre apilamiento (se permite si está presente el ícono)
6. Valor de Reemplazos/Refuerzos (VRR)
7. N.º de Carta

Anatomía de una carta de Destino





4. ¿CÓMO SE JUEGA?

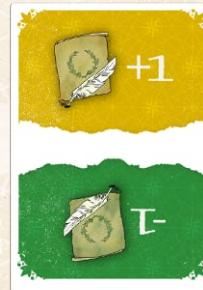
4.1 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el Mapa sobre la mesa.
2. Prepara las Bolsas de Unidades de cada Facción por color (mete en ellas los marcadores).
3. Despliegue Inicial Indígena: Saca una unidad de Taínos o Caribes y colócala en cada una de las 15 Áreas (respectando el color /). En caso de haber dos colores /, tira un dado: Impar, coloca un Caribe; Par, coloca un Taíno.
4. Despliegue Inicial Español: Coloca a Colón y a tres soldados al azar junto a la imagen de barcos en el mapa .
5. Coloca un marcador de Pergamino en cada uno de los cajetines 2PV de las siguientes Áreas: 1, 2, 7, 8 y 9.
6. Coloca el marcador de Turno en la casilla “1492” del registro de Turno.
7. Coloca el marcador de Puntos de Victoria en la casilla “0” del registro de Puntos de Victoria.
8. Coloca el Marcador de “Apoyo Real” en la casilla “3” del registro de Apoyo Real.
9. Coloca el Marcador de “Gracia Divina/Yaya” en la casilla “NO USADO” por cualquiera de sus caras.

10. Coloca los 2 Marcadores de Impulso (uno de cada facción) en la casilla “0” del registro de Impulsos.
11. Cada jugador toma su respectivo mazo de cartas de Eventos, baraja y roba cinco cartas. Devuelve las cartas restantes a la caja (no se usarán en la partida).
12. Baraja el mazo de tres cartas de Destino del Turno 1 y déjalo boca abajo a un lado del Mapa.
13. Baraja el mazo de cartas de destino de Turnos 2-6. Déjalo boca abajo a un lado del mapa.
14. Mete los 20 marcadores de Área en la bolsa negra. Déjala a un lado del Mapa.
15. Coloca los Otros Marcadores cerca del Mapa a mano de ambos jugadores.
16. OPCIONAL Carta 40 “Testamento de Colón”: esta carta es opcional, y debéis decidir, antes de la partida, si se usará o no. Este evento se activa si Colón muere y otorga +1/-1 PV en el recuento final. Si se utiliza, la carta se deja al alcance de los jugadores. Al activarse, colócala mostrando el bonus o malus correspondiente cerca del Mapa como recordatorio (ver texto de la carta).



Anverso



Reverso

42. CONCEPTOS CLAVE

Fuerzas en el juego: hay dos tipos de fuerzas en el juego: Líderes y Unidades. Los Líderes representan personas individuales. En la Facción Española, las unidades se dividen en dos tipos: Soldados y Colonos y en la Facción Indígena se dividen en 3 tipos: Taínos, Caribes y Rebeldes. Estos tipos de unidades se diferencian por un código de color que coincide con el color de la bolsa de donde se sacarán los marcadores de reemplazos. Cada tipo de unidad tiene un subtipo, por ejemplo, hay tres subtipos de Soldados españoles: Jinete, Espatarios y Arcabuceros. Los subtipos tienen diferentes factores de ataque y defensa. Además los dos subtipos de Colonos tienen funciones adicionales diferentes: los Peones también se usan para la acción Construir Ciudadela, y los Escribanos para la acción Escribas Reales.

Adyacencia: Este concepto es relevante para los movimientos. Nos referimos a Adyacencia entre dos Áreas del Mapa de juego cuando su número de Área es correlativo. Es decir, el Área 2 es adyacente a la 1 y a la 3; el Área 3 es adyacente a la 2 y a la 4. Esto será importante para comprender mejor el Movimiento en Mar y Acero. Hay que remarcar que las Áreas 1 y 15 también son adyacentes entre sí. Las corrientes marinas, marcadas en azul en el mapa, indican la adyacencia de áreas separadas por mar para evitar errores.

Apoyo Real: Este es un concepto abstracto en el juego que se refiere a la satisfacción de los Reyes Católicos respecto a la empresa de Colón. Cuanto más oro se descubra más subirá este factor. Tiene influencia directa en los refuerzos que llegan a las Islas del Caribe según la carta de Evento, añadiendo de -2 a +2 Soldados, y modificando los PV al final de partida.

Conflictos Indígenas: las tribus taínas y caribes estaban en un estado de conflicto continuo antes de la llegada de los españoles. Este conflicto se desencadena únicamente mediante las cartas de Destino. Si aparece el icono de Conflicto Indígena en la carta de Destino, las unidades taínas (verdes) y las caribes (azules) no se pueden apilar juntas en una misma área durante ese turno (ver Fase Destino).

Control de Área: Un Área se considera controlada por una facción si hay una unidad, líder o Ciudadela presente y ninguna unidad o líder de la facción contraria. Si no hay ninguna unidad, líder o Ciudadela en un área, esta se considera controlada por la Facción Indígena.

Retirada/Eliminada: Las Unidades (soldados, taínos, rebeldes, etc....) se Retiran del Mapa cuando se indique, ya sea por combate o por efecto de un evento. Significa que vuelven a su bolsa correspondiente y están disponibles en Turnos siguientes. Las Empalizadas y Ciudadelas también se devuelven a sus respectivas reservas fuera del tablero.

En cambio, los Líderes y Pergaminos se eliminan del juego cuando así se indique. Cuando eso ocurra devuelve los marcadores eliminados a la caja. Este tipo de marcadores ya no volverán a estar disponibles en la partida.

Sistema de Extracción de Marcadores: Siempre que hagamos referencia a este Sistema (en el modo solitario se usa a menudo), se deberá sacar un marcador de Área de la bolsa negra. El número del marcador de Área determinará el área objetivo en el Mapa. Luego devuelve el marcador a la bolsa.

Límite de Apilamiento: El límite de apilamiento significa el número de unidades que puede ser colocadas en un área y el máximo es de tres unidades. Los Líderes no cuentan a efectos de este límite. No es posible para ninguna facción exceder este límite en un área salvo en estas dos circunstancias: 1) Si la carta de Evento jugada aparece el icono de Sobre apilamiento . En este caso, el límite de apilamiento no se aplica para los Reemplazos de las Unidades/Líderes a desplegar (4.3.2) (en caso contrario, se sigue aplicando). 2) Temporalmente durante un Movimiento Extendido (ver 4.4.1).

Turnos e Impulsos: La partida se desarrolla en un máximo de seis turnos, que, a su vez, están divididos en impulsos. La carta de Destino revelada al principio de cada turno indicará el número de impulsos que cada facción dispondrá durante el turno vigente.

4.3. SECUENCIA DE JUEGO

La partida consta de un turno especial y cinco turnos normales. Cada turno se divide en fases. La acción principal del juego tiene lugar durante la Fase de Impulsos, en los que se alternarán ambos jugadores para realizar un Impulso. El número de impulsos viene determinado por la carta de Destino revelada durante el turno vigente.

4.3.1. Secuencia de turno especial 1 (“1492”)

- I- Roba y revela una carta del Mazo de Cartas de Destino del Turno 1 (hay tres, por lo tanto, hay tres tipos de inicio de partida). Coloca la carta revelada en el cajetín Carta de Destino del mapa.
- II- Ajusta el marcador Gracia Divina/Yaya si es necesario para que muestre la cara indicada en la Carta de Destino.
- III- Sigue las instrucciones de la Carta: El jugador que lidera la Facción Española tira un dado para determinar el Área de desembarco del Primer Viaje, en 1492.
- IV- Despliega las tres unidades determinadas en la preparación, junto al Líder Colón, en el Área de desembarco.
- V- Se resuelve el combate contra la unidad indígena desplegada. Después del combate se resuelve la tirada de Búsqueda de Oro, según indique la carta de Destino.
- VI- OPCIONAL: la Facción Española puede activar esa área de la manera habitual explicada en las acciones del Impulso (ver más adelante).
- VII- Descarta la carta de Destino revelada y mueve el Marcador de Turno al espacio “2” del registro de Turno.

4.3.2. Turnos 2 al 6

- I. **Fase de Destino**
- II. **Fase de Evento**
- III. **Fase de Reemplazos y Refuerzos**
- IV. **Fase de Impulsos**
- V. **Fase Final**

I. Fase de Destino:

- Roba y revela la primera carta del mazo de Destino y colócala boca arriba sobre el cajetín Carta de Destino del mapa (Turnos 2-6).
- Resuelve el evento descrito en la carta, si la carta requiere que ambas facciones realicen una acción, la facción Indígena va primero.
- Coloca los marcadores de Impulso de ambas facciones en el número del registro de Impulsos indicado en la carta.

Nota: Resolver el evento de la carta de Destino puede resultar en un cambio de control de un área y en una tirada de búsqueda de oro.

La carta de Destino incluye el número de Impulsos del Turno, los resultados de la tirada de Búsqueda de Oro, si existe *Dificultad Naval* (ver sección *Movimiento*) y si hay *Conflictos Indígena* (ver *Conceptos Clave*). Todo esto afectará al Turno completo en curso.

Conflictos Indígena

Si en la carta de Destino aparece *Conflictos Indígena*  y hay áreas con unidades taínas y caribes juntas, ejecuta inmediatamente una sola ronda de combate entre ambas etnias en cada área. Si sigue habiendo unidades de ambas etnias tras la ronda de combate, estas

pueden coexistir, pero no se permite más apilamiento en esas áreas durante el resto del turno. Tanto las unidades taínas como las caribes, utilizan el Factor de Combate de Ataque para esa batalla.

***Excepción:** Los líderes Caonabó, Guacaganarí y Anacaona pueden coexistir con unidades de ambas etnias. Además, esas unidades se pueden apilar en el área del líder. El Conflicto Indígena en esas áreas no tiene efecto, por lo que no se produce combate en dichas áreas y las unidades de ambas tribus pueden mover allí.*

II. Fase de Evento:

Ambos jugadores eligen en secreto una carta de evento de su mano. Una vez seleccionada, la revelan al mismo tiempo.

Empezando por la Facción Indígena, se resuelven las cartas de Evento de arriba abajo.

La carta de Evento podría especificar qué nuevas unidades se incorporan al juego. En dicho caso, cada Facción, empezando por la Indígena, saca los marcadores de unidades descritos en la carta al azar y de su bolsa correspondiente.

El despliegue de unidades se realiza según las instrucciones de la carta. Esto puede provocar un combate que se resuelve inmediatamente. Si hay varias áreas válidas, la facción que despliega elige entre ellas de manera libre (pero respetando el límite de apilamiento).

Si aparece el ícono de Sobre apilamiento en la carta de esa facción, todas las unidades y/o líderes de esa facción deben desplegarse en una sola área (incluso si eso significa superar el límite de apilamiento).

El número de soldados desplegados por la facción española puede ser modificado por el Apoyo Real. (Ver registro de Apoyo Real del Mapa). El efecto del Apoyo Real solo se aplica durante la fase de Eventos.

EJEMPLO: el español juega la carta nº 9 (2º Viaje de Colón) que indica desplegar 7 soldados. Como el Apoyo Real se encuentra en la casilla 2 (indicando -1 soldado) solo se desplegarán 6 soldados finalmente.

Si la Facción Española despliega un Escribano (colono), tiene la opción de realizar la acción gratuita Escribanos Reales en ese mismo momento (ver 4.4.3).

III. Fase de Reemplazos y Refuerzos:

En esta fase llegan nuevas unidades o se reemplazan las ya existentes que estén reducidas, girando su marcador a su cara de Fuerza completa. Cada jugador podrá elegir libremente cómo utiliza el los Puntos de Reemplazos/Refuerzos (PRR). La facción Indígena comienza primero.

El número de refuerzos y reemplazos se determina por el Valor de Reemplazos/Refuerzos de esa facción (VRR) para ese turno, indicado en la Carta de Evento jugada por el jugador. Para determinar el número de PRR: Compara los VRR de ambas cartas de Evento.

Si la diferencia entre VRR es igual a 0 o 1, ambas facciones reciben 2 PRR. En caso contrario:

- La Facción con el VRR más bajo recibe PRR igual a la diferencia entre los dos Valores.
- La Facción con el VRR más alto recibe 1 PRR.

Los PRR se pueden utilizar de dos maneras:

- a) Refuerzos: Sacar unidades de la bolsa al coste de 1 PRR por Unidad*; y/o
- b) Reemplazos: Girar unidades/líderes del Mapa a su Fuerza Completa al coste de 1 Punto por giro.

Nota: los Refuerzos llegan a fuerza completa. Por esta razón, es mejor para una facción, gastar los PRR en refuerzos en vez de reemplazos. De todas maneras, los reemplazos son importantes para recuperar la fuerza de líderes reducidos.

Si tienes dos o más PRR, no puedes sacar dos unidades seguidas de la misma bolsa. Si sacas un Soldado, el siguiente punto debe ser de Colonos, y viceversa. Lo mismo pasa para la Facción Indígena. De esta manera tendrás Refuerzos equitativos y no solo de un tipo.

EJEMPLO: Supongamos que la diferencia entre VRR de las dos facciones es de 3. En este caso, como la facción española jugó un VRR más bajo, gasta 3 PRR para robar unidades. Debe robar un Soldado y un Colono antes de robar un segundo Soldado o viceversa; no puede robar tres unidades del mismo tipo.

Se despliegan las unidades, empezando por la Facción Indígena, según las siguientes prioridades (la primera que aplique) y respetando el apilamiento, aunque la carta de Evento muestre un icono de sobre apilamiento. Se roban todos los refuerzos antes de desplegarlos.

Prioridades de despliegue

1. Despliega primero en tus áreas controladas.
2. De no ser posible por apilamiento (ver Conceptos Clave), despliega en áreas vacías adyacentes a las que controlas.
3. De no existir áreas vacías, despliega en Áreas enemigas adyacentes a las que controlas. En este caso se resuelve un combate inmediatamente (por ejemplo: si la facción indígena despliega refuerzos y provoca un combate, este se resuelve antes de que la facción española despliegue sus refuerzos).

Sin restricciones para los reemplazos: Si decides girar unidades a su Fuerza completa (reemplazos), no hay restricciones de ningún tipo, simplemente elige la unidad y/o líder y dale la vuelta.

IV. Fase de Impulsos:

Cada turno consta de dos a cinco impulsos, indicados en la carta de Destino, en los que se alternan ambas facciones para realizar sus acciones durante cada impulso. En cada Impulso, cada facción resuelve una sola acción. Pasar no está permitido.

La facción Indígena siempre va primero.

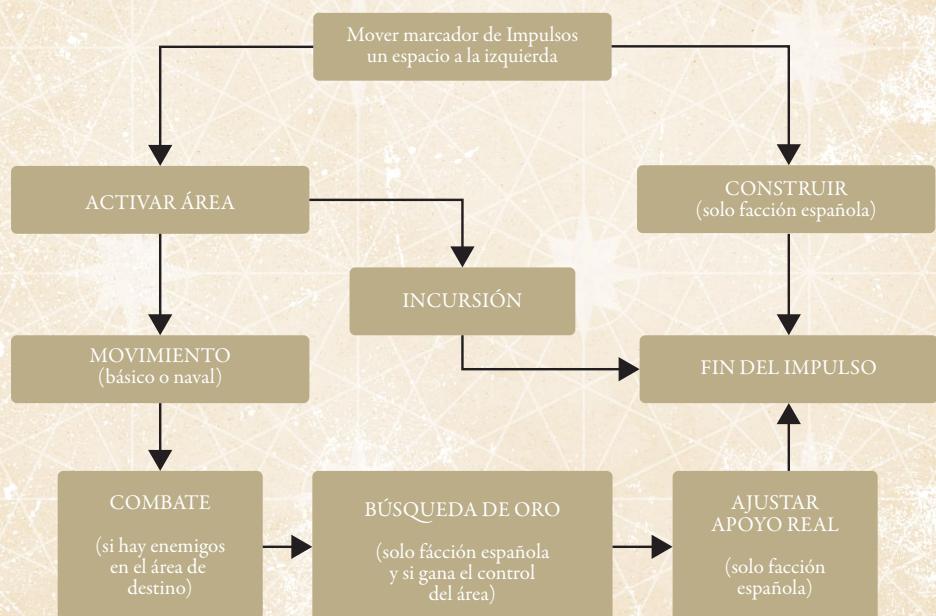
Facción Indígena: La facción Indígena debe ACTIVAR UN ÁREA.

Facción Española: Elige una acción entre ACTIVAR UN ÁREA o CONSTRUIR. Los Escribanos Reales es una acción gratuita que puede realizarse (ver 4.4.3).

Áreas Sobre apiladas

Si una facción tiene áreas sobre apiladas, debe activar primero sus áreas sobre apiladas.

Aclaración: en el raro caso de que no se pueda eliminar el sobre apilamiento en un impulso, los impulsos siguientes siguen teniendo la obligatoriedad de activar primero las áreas sobre apiladas, y así sucesivamente hasta que no exista sobre apilamiento.)



- Primero de todo mueve tu marcador de impulso un espacio a la izquierda en el registro.
- Ahora decide qué área bajo tu control vas a activar (o si quieres construir en caso de liderar la Facción Española).

V. Fase Final:

Realiza los siguientes pasos cuando hayan finalizado todos los Impulsos de ambas facciones:

- a) Chequeo de Victoria: Si no quedan unidades/líderes de una facción, gana automáticamente la Facción contraria y la partida finaliza.
- b) Si el Líder Guacaganarí está en juego por su lado español, tira un dado. Con un 6, cambia de facción. Gira el Marcador a su lado Indígena. Ya no cambiará más durante el resto de partida.
- c) Comprueba si se ha utilizado la Gracia Divina/Yaya durante este turno. Si no se usó el beneficio durante el turno al menos una vez, gira el marcador a su otra cara. La facción contraria tendrá ese beneficio el turno siguiente (Ver Gracia Divina/Yaya).
- d) Se inicia otra secuencia de turno con la Fase de Destino.

4.4. ACCIONES

4.4.1. Activar un área

Puedes activar cualquiera de tus áreas controladas, pero debes activar un área sobre apilada primero.

A continuación, puedes Mover y Combatir con las unidades que elijas, realizar una Incursión o Construir (solo para la Facción Española).

A) Movimiento:

Puedes activar cualquiera de tus áreas controladas, pero debes activar un área sobre apilada primero.

Hay dos tipos de movimiento: Básico y Naval. Cuando se activa un área, las unidades/líderes de esa área pueden realizar cualquiera de esos tipos de movimiento (no tienen que realizar todos el mismo tipo). Una unidad/líder en un área activada para movimiento, no están obligados a mover.

A excepción del Movimiento extendido (ver abajo), las restricciones de apilamiento deben cumplirse en todo momento durante el movimiento.

- **Movimiento Básico:**

Consiste en mover cualquier número de unidades/líderes desde el área activada a una o varias adyacentes. Puedes dividir esas unidades/líderes y moverlas a varias áreas diferentes. Recuerda que las áreas adyacentes son áreas con números correlativos, incluso si están separadas por mar (las áreas 1 y 15 también son adyacentes).

- **Movimiento Naval:**

Consiste en mover cualquier número de unidades/líderes desde el área activada a una o varias no adyacentes (normalmente separadas por mar). Puedes dividir esas unidades/líderes y moverlas a varias áreas diferentes.

Las siguientes restricciones se aplican al Movimiento Naval:

Dificultad de Navegación: algunas cartas de Destino muestran el icono de Dificultad de Navegación . Si la carta de Destino en juego muestra este icono, la facción realizando el movimiento debe reducir una Unidad (girar la unidad a su lado de Fuerza Reducida) o retirar una Unidad ya reducida en el área activada antes de realizar el Movimiento Naval. Esta reducción permite mover cualquier número de unidades/líderes del área activada.

Nota: debido a esta regla, si solo hay presente una unidad reducida en el área activada, no es posible usar el Movimiento Naval en los turnos con Dificultad de Navegación.

Restricción Naval de la Facción Indígena: las poblaciones indígenas no podían navegar a zonas alejadas por carecer de barcos de gran calado. Esto se refleja en el juego de la siguiente forma: la única manera que tienen los indígenas de navegar es gracias a las unidades Rebeldes (grises) que tengan en el Mapa. Por cada unidad rebelde que realice un Movimiento Naval, una unidad/líder indígena puede acompañarla en el mismo movimiento. Recuerda que la Dificultad de Navegación también se aplica a la facción Indígena.

Nota de Diseño: las unidades indígenas pueden realizar un Movimiento Básico y una Incursión a través del mar a áreas numéricamente adyacentes, incluso si están lejos en el mapa, sin esta restricción. Las áreas sombreadas en el mar (que conectan numéricamente áreas adyacentes) representan las corrientes marinas que utilizaban los indígenas con sus canoas; esta restricción solo se aplica a las zonas separadas por mar sin esas corrientes.

- **Movimiento extendido:** Si, al completar un Movimiento de cualquier tipo, una o varias unidades/líderes llegan a áreas sin unidades/líderes enemigos, estas áreas pueden volver a activarse una sola vez más, siguiendo las mismas reglas arriba descritas (pueden usar un movimiento diferente al utilizado previamente, por ejemplo, si una unidad hace un movimiento Básico para la primera activación, puede realizar uno Naval para la segunda).

Nota: es posible, mediante el Movimiento Extendido, activar una “cadena” de áreas, siempre con la restricción anterior presente.

En el Movimiento Extendido se permite el sobre apilamiento temporal (durante ese movimiento) en el/los áreas intermedias. Al final del impulso no debe haber sobre apilamiento.

Nota: la Dificultad de Navegación también afecta a la segunda área: si uno o más líderes/unidades realizan un Movimiento Naval, la facción activa debe reducir/retirar una unidad en esta nueva área (incluso si ya se hizo en el área de inicio).

Nota de Juego: no hay restricciones en el orden de los movimientos. Una facción puede resolver un movimiento extendido con una unidad, antes de mover otra unidad del área activada. O puede mover inicialmente con varios líderes/unidades desde el área inicial y después resolver todos los movimientos extendidos. Si una acción de movimiento resulta con Unidades/Líderes de ambos bandos en la misma área, el movimiento se acaba y el combate será resuelto una vez todos los movimientos han sido completados. Puede ser de ayuda inclinar 90° las unidades que hayas movido para llevar el registro de cuáles has movido y a qué áreas. Devuélvelas a su posición original al final del impulso.

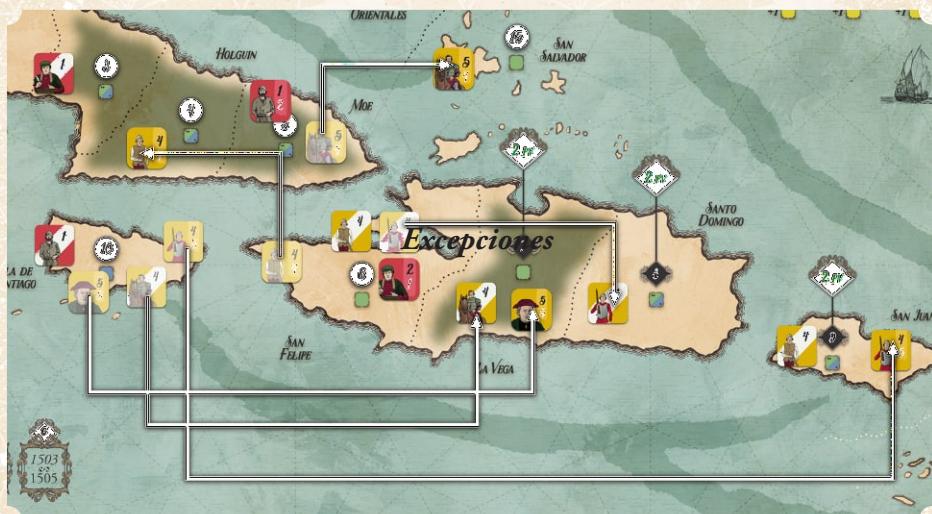
Ejemplo de movimiento extendido



Situación inicial



El jugador español activa el área 3. En este ejemplo de movimiento no hay dificultad naval. Colón se desplaza al área 10, un soldado al área 6 y un peón al área 5. Quedando un escribano en el área 3.



El jugador español cuenta ahora con la posibilidad de realizar movimientos extendidos desde las áreas a las que acaba de mover (5, 6 y 10). En primer lugar, decide activar el área 10 para un movimiento extendido. Colón y un soldado se desplazan al área 7. Mientras que el otro soldado se desplaza al área 9. En el área 10 queda un peón. A continuación, el área 5 es activada, y el soldado se desplaza al área 15, quedando un peón en el área 5. Finalmente se activa el área 6. Un soldado se desplaza al área 4 y otro al área 8 quedando en el área 6 un soldado y un colonio.

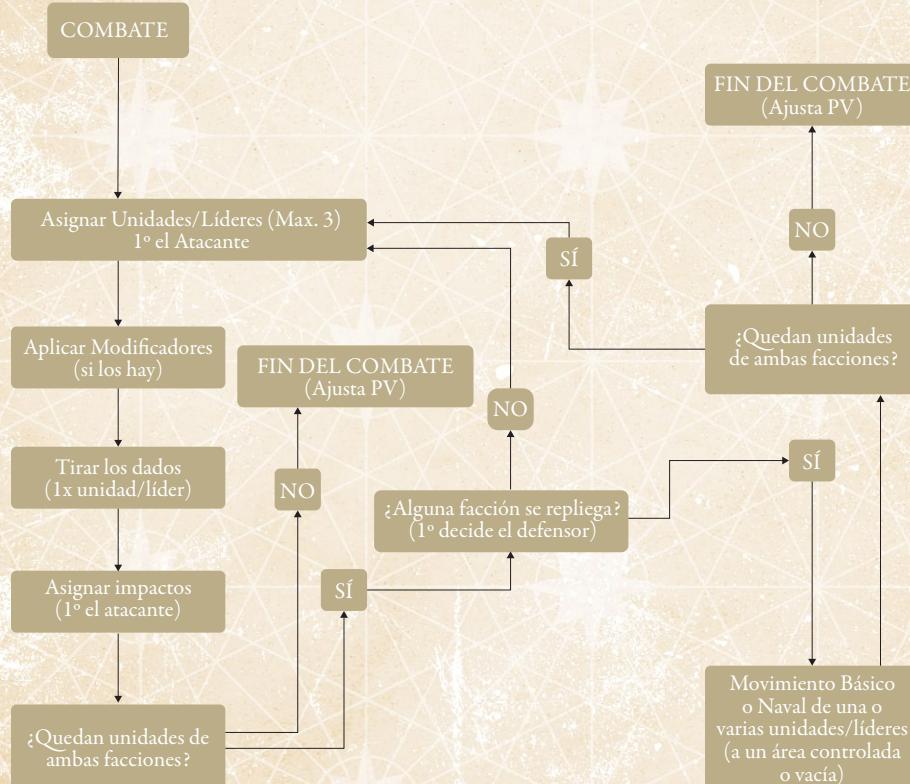
Si la facción española gana el control de un área después del movimiento, mueve el marcador de PV conforme a los puntos que valga el área (1 o 2 PV) y tira por Búsqueda de Oro (ver *C. Búsqueda de Oro* debajo).

B) Combate:

Al acabar la acción de movimiento, se entabla un combate en cada área de destino con unidades enemigas. El atacante elige el orden de resolución de los combates.

Todos los combates son simultáneos a menos que se produzcan por un Evento y este indique lo contrario. En caso de combate no simultáneo, la facción designada atacará y causará bajas a la facción contraria antes de que esta última ataque con sus unidades.

Un combate finaliza cuando no quedan unidades de una o ambas facciones sobre esa área.



Cada facción puede asignar hasta tres unidades/líderes a una ronda de combate. Si hay más unidades/líderes presentes, se consideran en reserva durante esta ronda de combate. En cada ronda de combate, una facción puede intercambiar una unidad/líder por otra de la reserva para respetar el límite de 3 unidades/líderes.

Primero asigna tropas el atacante y luego el defensor.

- Factores de Combate (FC): al atacar, una unidad/líder utiliza su factor de ataque. Si está siendo atacada, usa el factor de defensa.

Modificadores al Combate: suma o resta todos los modificadores aplicables al FC en cuestión; ninguna unidad puede aumentar su FC más allá de 5, ni disminuirlo por debajo de 1.

- Áreas de Jungla (verde oscuro en el mapa. Áreas 3, 4, 5 y 7):
 - +1 al FC de Taínos, Caribes y Colonos cuando defienden.
 - -1 al FC de Soldados, Rebeldes y Colón cuando atacan.
 - Empalizada: +1 al FC de la facción Española cuando defienden.
 - Ciudadela: +2 al FC de la facción Española cuando defienden.
- Tirada de dados: Cada facción tira 1 dado por unidad/líder en combate (máximo 3 dados por facción):
 - 1 es siempre un impacto.
 - 6 es siempre un fallo.
 - Impacto: cada resultado de dado que sea igual o menor al FC de la unidad/líder atacante infinge 1 Impacto a la facción enemiga.
- Asignar Impactos: Por cada impacto recibido, la facción afectada debe reducir un paso de una de sus unidades/líderes involucrados en combate. Si la unidad ya estaba reducida, esta se Retira. Si el líder ya estaba reducido, este se Elimina.
 - Replegarse del Combate: tras la resolución de todos los impactos y empezando por el defensor, cada facción puede replegarse con cualquier número de sus unidades/líderes de esa área. Las unidades/líderes que se repliegan del combate deben ir a:
 - a. Un área vacía diferente a la de origen del atacante, o
 - b. Un área controlada por su facción sin enemigos presentes (no un área donde tenga que producirse otro combate) y respetando los límites de apilamiento.

Se puede usar un movimiento Básico o Naval (con la reducción pertinente si existe Dificultad de Navegación y con las restricciones normales que afectan a la facción indígena. Ver Movimiento). El Movimiento Extendido no está permitido en los repliegues del combate.

Si no hay un área válida para el repliegue, o si tras replegarse del combate, quedan unidades de ambas facciones en esa área, se inicia otra ronda de combate.

- Fin del Combate: El combate concluye cuando no quedan más unidades/líderes de una o ambas facciones en el área.

Si hay una Empalizada o Ciudadela en un área conquistada por la facción indígena, se retiran automáticamente.

Ajusta los PV por conquistar una nueva área. La Facción Española suma 1 PV/2 PV si gana el control del área y la Facción Indígena resta 1 PV/2 PV por cada si gana el control del área. Si el jugador que lidera la facción española ha conquistado un área, deberá realizar una tirada de Búsqueda de Oro.

C) Búsqueda de Oro:

Esto representa el afán de los conquistadores y de la Corona Española por conseguir tesoros en las tierras recién conquistadas.

Al acabar todos los Movimientos o todos los Combates, si la facción española conquista (o reconquista) un área, o debido al efecto de una carta de Destino o Evento que desencadene la conquista de un área, se realiza una tirada de Búsqueda de Oro en la tabla que aparece en la carta de Destino activa por cada área conquistada o reconquistada.

El único efecto en el juego del descubrimiento de oro es subir el marcador de Apoyo Real lo que dará PV extra a los españoles y un incremento en los refuerzos de tropas de las cartas de Evento.

Pero ¡cuidado!, es posible que el Apoyo Real también disminuya, cosa que perjudicará tanto en PV como en refuerzos disponibles. Observa bien la tabla de la carta y determina si vale la pena conquistar un área, ya que cada vez que la facción Española toma el control de un área debe realizar un Búsqueda de Oro.

D) Incursión:

Una incursión es una operación militar para desgastar al enemigo sin entrar en combate directo. Es una acción arriesgada, pero permite interrumpir las operaciones del enemigo.

Alternativamente a mover, puedes activar un área para realizar una incursión sobre otra área adyacente enemiga.

Procedimiento de una Incursión:

- Selecciona un área adyacente con unidades enemigas a tu área activada.
- Tira un dado y aplica modificadores (ver abajo):

Modificadores a la tirada de Incursión:

- +1 si es una Incursión contra un área con Ciudadela.

- -1 si es una Incursión indígena contra un área de Jungla en la que participan solo unidades Indígenas (sin Rebeldes en el área activada).

Resultados del 1º intento de Incursión:

1-2	La facción atacante retira la unidad defensora (no líder) con mayor FC
3	La facción atacante reduce la unidad defensora (no líder) con mayor FC.
4-5	Sin Efecto. Fin del Impulso.
6	La facción atacante reduce la unidad o líder atacante con mayor FC. Fin del Impulso.

Si la Incursión ha tenido éxito (resultado de 1 a 3 en el dado modificado) se puede realizar otra ronda de Incursión en la misma área. El segundo intento, aunque arriesgado, es opcional.

Si realizas una segunda ronda de Incursión en la misma área: Tira un dado, aplicando modificadores y revisa el resultado según la tirada modificada en la siguiente tabla:

Resultados del 2º intento de Incursión:

1-2	La facción atacante retira la unidad defensora (no líder) con mayor FC.
3	La facción atacante reduce la unidad defensora (no líder) con mayor FC.
4-5	La facción atacante reduce la unidad o líder atacante con mayor FC. Fin del Impulso.
6	La facción atacante reduce la unidad atacante o elimina líder atacante con mayor FC. Fin del Impulso.

Nota: un líder puede realizar una Incursión por sí solo, pero corre el riesgo de ser eliminado. Por otro lado, los líderes en un área afectada por una Incursión enemiga nunca se ven afectados por la misma. El atacante no puede Reducir o Eliminar tu líder durante la defensa contra una Incursión.

4.4.2 Construir:

Durante los primeros años de presencia en el Caribe, los españoles construyeron Empalizadas y Ciudadelas. Estas formidables fortificaciones proporcionan un importante impulso defensivo y pueden servir como baluartes cruciales en la batalla por el control de las islas.

El jugador que lidera la Facción Española puede realizar esta acción durante uno de sus impulsos, renunciando a la activación de un área en su lugar. Debes elegir entre construir Empalizada o Ciudadela, no ambas a la vez.

Empalizadas: se pueden desplegar hasta tres Empalizadas en una misma acción de Construir.

Solo se puede construir una Empalizada por área bajo control Español y no se pueden construir en áreas de Jungla. Una Empalizada no cuenta para el límite de apilamiento. En el mismo momento que no queden unidades/líderes españoles en un Área con Empalizada, esta se retira automáticamente. Se podrá reconstruir en impulsos posteriores.

Ciudadelas: se pueden desplegar hasta dos en una misma acción de Construir.

Una Ciudadela solo se puede construir en un área con una Empalizada y un Peón (Colono) reducido o a fuerza Completa. La Empalizada y el Peón son retirados de vuelta a sus respectivas reservas cuando se despliega la Ciudadela (una Empalizada y una Ciudadela no pueden coexistir en una misma área).

Una Ciudadela no cuenta para el límite de apilamiento. Solo son retiradas cuando la facción Indígena controla el área (a diferencia de las Empalizadas que se retiran en el momento que no quedan unidades/líderes en el área).

La Ciudadela cuenta como una unidad, por lo tanto, una Ciudadela en un área sin unidades/líderes españoles se considera bajo control español.

Al final de la partida, si hay tres Ciudadelas construidas en el mapa y la facción española no gana +1PV del Apoyo Real, otorga +1 PV a la Facción española (no es posible para la facción española conseguir +1 PV de ambas fuentes).

Por el contrario, si no se ha construido ninguna al final de la partida, la facción española pierde 1 PV.

4.4.3 Escribanos reales:

Los Escribanos Reales acompañaron a Colón para atestigar, documentar, administrar y cartografiar los nuevos territorios.

En el juego esto se refleja en un aumento de PV de ciertas Áreas.

Las Áreas 1, 2, 7, 8 y 9 proporcionan hasta 2 PV. Eran áreas de vital importancia para la conquista, ya sea porque eran las más fértiles o por su ubicación estratégica.

En la preparación de la partida, estas áreas solo valen 1 PV (tienen un marcador de Pergamino sobre el ícono de 2 PV). La única manera de cambiar su valor a 2 PV es mediante los Escribanos Reales. Una vez realizado, el área pasa a valer 2 PV durante el resto de la partida, sin importar qué facción la controla.

La facción Española puede realizar esta acción gratuita durante:

- Fase de Evento (al desplegar unidades).
- Fase de Reemplazos/Refuerzos
- En cualquier Impulso español (al acabar el Movimiento o el Combate).

No se puede realizar durante la Fase de Destino.

Para realizar esta acción se precisa de la presencia de un Escribano en el área en cuestión. En las fases de Evento y Reemplazos/Refuerzos retira el Escribano y elimina el marcador de Pergamino del área. En la fase de Impulso, la facción Española debe activar el área para retirar el Escribano y eliminar el marcador de Pergamino.

4.5 GRACIA DIVINA/YAYA

Este marcador indica la Intervención Divina. Yaya era uno de los principales dioses Taínos.

Este marcador tiene dos caras: una como  (facción española) y otra como  (facción indígena). Puede usarse por la facción que muestre su cara después de cualquier tirada de Combate o Incursión (incluso durante las fases de Destino o Evento) o por la facción Española después de una tirada de Búsqueda de Oro.

Cuando se usa, permite a la facción:

- Volver a tirar cualquier número de dados después de una tirada una vez; o
- Reducir el valor de uno de los dados de una tirada en -1.

En el caso de un Combate, su uso debe ser declarado inmediatamente después de realizar todas las tiradas de la facción que posee el beneficio del marcador, antes de que la facción contraria realice su tirada o declare un repliegue.

Importante: el marcador de Gracia Divina/Yaya solo puede ser usado una vez por Fase de Destino o de Evento y una vez por Impulso durante la Fase de Impulsos por una sola facción (no una vez cada facción). Una vez usado, gira el marcador y colócalo en la casilla “Usado”.

Si el Marcador Gracia Divina/Yaya está por la cara de tu facción al inicio del turno y no usas su beneficio durante todo el turno, al final del mismo gira el marcador a su cara opuesta.

Nota de juego: como no hay fase de impulsos, el marcador no se gira en el Turno 1.





(I)

Ejemplo



(II)



(III)

I) El marcador muestra la cara Yaya, lo que significa que solo puede usarlo la facción indígena. Esta facción va primera, y en su impulso utiliza a Yaya, que se gira a su cara Gracia Divina, y su mueve al cajetín “Usado”.

(II) Como no vuelve al cajetín “No Usado” hasta el principio del segundo impulso, la facción Española no puede usarlo este impulso. El primer impulso finaliza y el marcador Gracia Divina se mueve al cajetín “No Usado”.

(III) La facción española puede usarlo ahora en su impulso. Incluso si elige no hacerlo, permanecerá con la cara Gracia Divina visible y estará disponible para la facción Española en el tercer impulso.

4.6 FIN DE PARTIDA

La partida finaliza si:

- En la Fase Final de un Impulso no quedan unidades* de una facción sobre el Mapa. En este caso gana automáticamente la facción contraria.
- Al final del Turno 6.

***RECUERDA: una Ciudadela cuenta como unidad para la facción española.**

Si la partida finaliza al final del turno 6, modifica los PV actuales (registrados cada turno por el control de áreas), de la siguiente manera:

- +1/-1 PV según el nivel de Apoyo Real.
- +1 PV si hay tres Ciudadelas sobre el Mapa*.
- 1 PV si no hay ninguna Ciudadela sobre el Mapa.
- 1 PV si el Marcador de Líder “Anacaona” está sobre el Mapa por su cara Indígena.

***RECUERDA: Esta bonificación solo se permite si no se ha obtenido el PV por Apoyo Real.**

Si los PV finales igualan o superan los 15, gana la Facción Española. En caso contrario, gana la Facción Indígena.

Determina el tipo de Victoria en la tabla siguiente:

<i>VICTORIA INDÍGENA</i>		<i>VICTORIA ESPAÑOLA</i>	
0-10 PV	Victoria Decisiva	15-16 PV	Victoria Menor
11-12 PV	Victoria Importante	17-18 PV	Victoria Importante
13-14 PV	Victoria Menor	19-20 PV	Victoria Decisiva

5. MODO SOLITARIO

El modo solitario de Mar y Acero: Los Viajes de Colón ofrece un atractivo desafío para los jugadores que quieran probar sus estrategias contra una IA oponente (en adelante “Nitayno”, que simboliza a un Noble/Líder Taíno).

En el Modo Solitario el jugador lidera la facción española, y el Nitayno (jugador de la IA) lidera la facción indígena.

A continuación, encontrarás algunas pautas para aprender a gestionar al Nitayno. En caso deduda utiliza el sentido común y ejecuta lo que sea más conveniente para la facción indígena.

5.1 CONCEPTOS CLAVE

Hay algunos conceptos importantes que se deben comprender y aplicar antes de empezar la partida en solitario:

Sistema de Extracción de Marcadores: al usar este sistema para el Nitayno, si el marcador de área extraído no es válido, en vez de robar un nuevo marcador, asigna el área siguiente en orden numérico descendente y así sucesivamente hasta encontrar un área válida (por ejemplo: si el área no válida es la 9, en vez de sacar otro marcador, cuenta hacia atrás desde el 9 hasta encontrar un área válida. Si robas la 1, ve a la 15 y sigue contando hacia atrás desde allí).

Guarnición: el Nitayno debe mantener, siempre que sea posible, dos Unidades en áreas de 2PV (aunque tenga Pergamino) y una Unidad en área de Jungla.

Gracia Divina/ Yaya: No se aplica. Ese marcador solo se usa en el modo a dos jugadores.

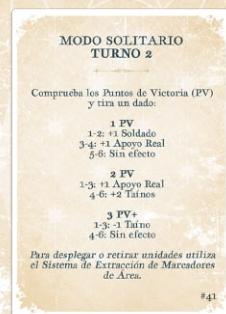
5.2. COMPONENTES Y PREPARACIÓN DE PARTIDA

Componentes:

La partida en solitario incorpora los siguientes componentes:

- Cartas del Nitayno Turno 2 (tres cartas).

Estas cartas consisten en un solo evento. Aplica sus efectos al revelar la carta.



- Cartas del Nitayno Turnos 3-6 (nueve cartas)

Estas cartas tienen dos eventos. El primer evento (arriba) se aplica inmediatamente al revelar la carta. Sigue sus instrucciones. El segundo evento TURNO 6 (abajo) se aplica solo en el último impulso Nitayno del juego.



- 1 Marcador Objetivo . Este marcador sirve para el evento del Nitayno del turno 6 de la carta nº 46.

Preparación:

Sigue la misma preparación que una partida a dos jugadores, con las siguientes modificaciones (el número se refiere al apartado de la preparación a 2 jugadores):

- 11) El Nitayno no robará 5 cartas al comienzo del juego. Simplemente baraja el mazo de cartas del jugador indígena y déjalo a un lado boca abajo.
- 13.1) Prepara un mazo con las 3 cartas del modo solitario del turno 2 del juego y otro mazo con las 9 cartas del modo solitario de los turnos 3 al 6 del juego. Barájalon por separado y déjalos boca abajo a un lado del mapa.
- 15.1) Coloca el marcador de Objetivo al lado del Mapa.

16) Selecciona el nivel de dificultad como se explica en el apartado **5.4. Niveles de dificultad** (pág. 35). Ignora este paso para jugar al modo solitario normal.

Estás listo para el desafío del modo en solitario.

5.3. SECUENCIA DE JUEGO

Juega el turno 1 como se indica en el apartado 4.3.1 Turno Especial 1. Para los turnos 2 a 6 del juego sigue la siguiente secuencia de juego e instrucciones:

- 5.3.1. Fase de Destino.
- 5.3.2. Fase Especial de Solitario.
- 5.3.3. Fase de Evento.
- 5.3.4. Fase de Reemplazos y Refuerzos.
- 5.3.5. Fase de Impulsos.
- 5.3.6. Fase Final.

5.3.1 Fase de Destino

Sigue las instrucciones del modo para dos jugadores. (pág. 12).

Las unidades del Nitayno se despliegan utilizando el Sistema Extracción de Marcadores (ver 4.2/5.1). Si el marcador del área extraída es:

- 1. Un área controlada por la facción Española:** solo despliega aquí si no hay áreas controladas por la facción indígena (todas al límite de apilamiento) o área vacía en el mapa. En ese caso, resuelve un combate inmediatamente después del despliegue.
- 2. Un área no controlada por la facción Española:** despliega hasta el límite de apilamiento. Si el área sigue sin ser válida (ya está al máximo de apilamiento), despliega en la siguiente área en orden numérico inferior, y así sucesivamente hasta desplegar todas las unidades. Solo despliega en áreas españolas si ya no quedan áreas válidas.

Recuerda respetar el límite de apilamiento a menos que la carta de evento del Nitayno muestre un icono de sobre apilamiento.

5.3.2 Fase Especial de Solitario

Roba y revela una carta del mazo del turno 2 del Solitario o del mazo del turno 3 al 6 del Solitario, según el turno de juego actual.

Verifica la posición del marcador de Puntos de Victoria (PV) en ese momento y sigue las instrucciones de la carta en consecuencia.

Para cualquier despliegue o retirada de unidades, utiliza el Sistema de Extracción de Marcadores para asignar un área válida (igual que en la Fase de Destino).

Si la partida está en el turno 6, el último impulso lo realizará el Nitayno siguiendo las instrucciones de esta carta (ver Fase de Impulso abajo).

Si, en el momento de aplicar el efecto, no se puede cumplir por cualquier motivo, se extraerá otra carta del mazo exclusivamente para este fin.

5.3.3. Fase de Evento

Selecciona y revela tu carta de evento de tu mano para este turno. Luego, el Nitayno roba y revela una carta al azar del mazo de cartas de evento Indígena.

Nota: esto es al contrario que el turno de juego del modo 2 jugadores

Asegúrate de cumplir con las siguientes condiciones de prioridad para los eventos de la facción Indígena:

1. Si el Nitayno tiene siete unidades o menos en el mapa y se revela la carta “Perlas de Colón”, revela otra carta y devuelve la carta “Perlas de Colón” al Mazo de Eventos Indígenas. Barájalo de nuevo.
2. Si el número de Soldados Españoles presentes en el mapa es seis o menos y el Nitayno ha revelado la carta “Tormenta en el Mar”, revela otra carta y devuelve la carta “Tormenta en el Mar” al Mazo de Eventos Indígenas. Barájalo de nuevo.
3. De lo contrario, juega la carta revelada.

Para cualquier despliegue de unidades utiliza el sistema de Extracción de Marcadores para determinar un área válida.

Ejemplo: El Nitayno revela la carta “Ovando hace oídos sordos”. El efecto Conflicto Indígena está en juego. Hay una unidad Caribe en el área 1 y otra en el área 2, una española en el área 10. El Nitayno despliega dos unidades Caribe en el área 1, y dos en el área 2. La última unidad Caribe no puede desplegarse en esas dos áreas por el límite de apilamiento, y no puede desplegarse con los Taínos debido al Conflicto Indígena, por lo que se devuelve a la bolsa. Después despliega tres unidades Taínas en el área 10 y resuelve un combate contra los españoles allí.

5.3.4 Fase de Reemplazos y Refuerzos

Calcula los PRR para cada facción según las reglas para dos jugadores (4.3.2)

Extrae un marcador de área válida (área bajo control Indígena) según el Sistema de Extracción de Marcadores, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- a) El color de las unidades que despliega el Nitayno debe coincidir con el color de las unidades presentes en el área objetivo final.
- b) Si hay varios colores presentes en el área, se elige el color con el factor de combate más alto (las unidades de Caribes son prioritarias).
- c) Si el área está vacía (sigue bajo control indígena), utiliza el color marcado en el área. Si el área muestra dos colores, coloca unidades Caribe.

El Nitayno nunca utiliza Reemplazos, solo Refuerzos. Si no quedan unidades en la bolsa de unidades, el Nitayno no puede desplegar más unidades hasta que vuelvan a haber unidades en la bolsa.

5.3.5 Fase de Impulsos

La Fase de Impulsos del Nitayno se divide en dos pasos:

1. Determinar un área a activar. Utiliza el sistema de extracción de marcadores para determinar el área de activación. Debe tener unidades/líderes indígenas presentes.
2. Ejecutar una acción. El Nitayno realizará una de estas dos acciones: Movimiento -y si hay unidades españolas presentes, iniciará un combate-; o Incursión, basada en dos factores:
 1. Área de activación: el tipo de área y el número de unidades Indígenas presentes allí.
 2. Área objetivo: que puedan ser alcanzadas por esas unidades Indígenas.

Si no se puede realizar ninguna acción válida (por ejemplo: la acción es una Incursión, pero no hay unidades españolas en áreas adyacentes), activa la siguiente área en orden numérico descendente con unidades/líderes indígenas presentes. En la improbable situación de que no haya ninguna área válida, el Nitayno no realiza su impulso.

Área de Activación:

Área 2 PV (aunque tenga un marcador de Pergamino):

- 3 o más Unidades – el Nitayno selecciona un área objetivo y mueve.
- <3 Unidades – el Nitayno realiza una Incursión (seleccionando un área de 2 PV si es posible).

Área de Jungla:

- 2 o más Unidades – el Nitayno selecciona un área objetivo y mueve.
- <2 Unidades – el Nitayno realiza una Incursión (seleccionando un área de 2 PV si es posible).

Otras áreas:

El Nitayno selecciona un área objetivo y mueve.

Área Objetivo:

El Nitayno considera todas las posibles áreas que puede alcanzar desde el área activada vía Movimiento Básico / Naval (si hay Rebeldes presentes) / Extendido, y aplica las siguientes prioridades:

Si el área prioritaria no puede alcanzarse, pasa a la siguiente prioridad. Si hay varias áreas alcanzables que tienen la misma prioridad requerida, usa el sistema de extracción de marcadores para determinar el área objetivo:

1) Áreas 2 PV vacías (áreas 1, 2, 7, 8, y 9).

- El Nitanyo moverá las máximas unidades posibles* desde el área activada hacia el área objetivo.

2) Áreas 2 PV con unidades españolas donde podría haber superioridad de Combate (ver abajo).

- El Nitanyo moverá las máximas unidades posibles* desde el área activada hacia el área objetivo e iniciará un combate.

3) Áreas 1 PV vacías.

- El Nitanyo moverá una unidad* (la de mayor FC si hay varias presentes) desde el área activada hacia el área objetivo.

4) Áreas 1 PV areas con unidades españolas donde podría haber superioridad de Combate.

- El Nitanyo moverá las máximas unidades posibles* desde el área activada hacia el área objetivo e iniciará un combate.

5) Áreas 2 PV con unidades españolas (Sin superioridad en combate).

- El Nitanyo realizará una Incursión en el área objetivo.

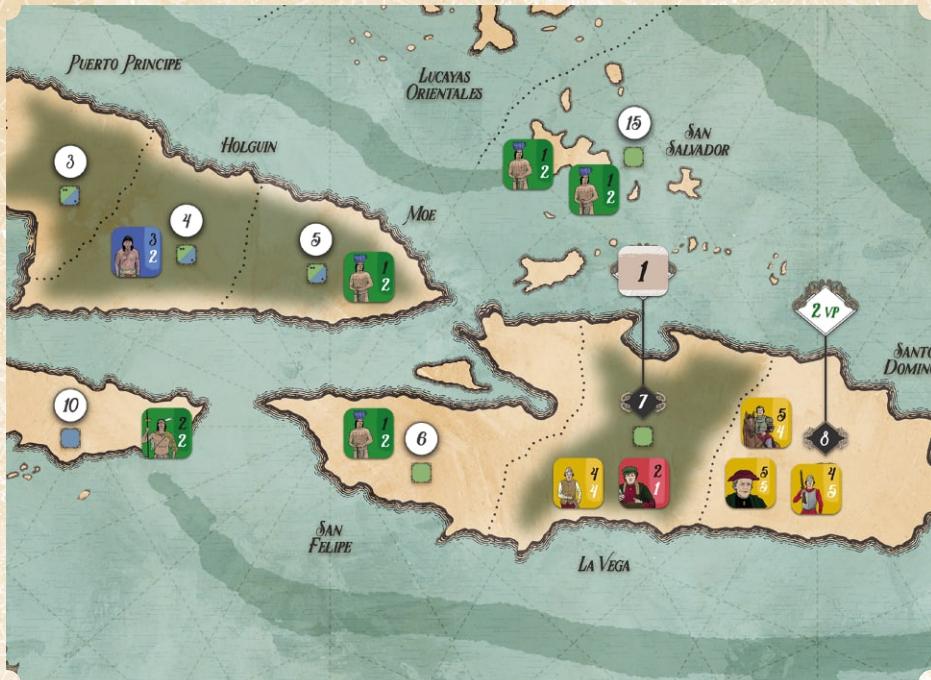
6) Áreas 1 PV con unidades españolas (Sin superioridad en combate).

- El Nitanyo realizará una Incursión en el área objetivo.

* En todos los casos, el Nitayno respetará la guarnición y las restricciones de apilamiento cuando mueva. Siempre moverá las unidades Indígenas con el mayor FC si hay varias opciones.

Nota de juego: Recuerda jugar el Nitayno de manera óptima. Esto significa que debes considerar las opciones disponibles para el Nitayno de realizar el Movimiento Extendido, y/o Naval si hay unidades Rebeldes presentes.

Ejemplo: usando el sistema de extracción de marcadores, el área 7 ha sido seleccionada para la activación. Esta área contiene unidades Españolas. La siguiente área numéricamente más baja y válida es la 6, así que esa será la activada. No es un área de jungla ni 2 PV, lo que significa que el Taino que está allí intentará mover. El Taino solo puede alcanzar 3 áreas: la 5 y la 7 con Movimiento Básico, y el área 4 con Movimiento Extendido a través de la 5. Según el criterio de prioridades, las áreas 5 y 4 no son aplicables como área objetivo. El área 7 cumple la prioridad 5: un área 2 PV con unidades españolas donde no hay superioridad de combate. Así que el Nitayno realizará un Incursión sobre el área 7.



El Nitayno en Combate

Superioridad en Combate: excepto si ataca debido a un evento, el Nitayno solo atacará si tiene más unidades a Fuerza Completa en el área que la facción Española o, en caso de empate, si la suma de los factores de ataque de todas las unidades atacantes del Nitayno es igual o superior que la suma de los factores defensivos de los defensores españoles.

Continuar el Combate: el Nitayno solo continuará el combate otra ronda como atacante o defensor si tiene Superioridad, en cualquier otro caso se replegará.

Repliegues: las unidades Indígenas se repliegan usando el Movimiento Básico (no el Naval) hacia el área con más unidades Indígenas, respetando el apilamiento. Si se alcanza el límite apilamiento y quedan unidades por replegarse, se repliegan a la siguiente área con más unidades Indígenas. Si hay múltiples áreas, determinala mediante el sistema de extracción de marcadores. Si una o más unidades no pueden replegarse, el combate continúa. Si el Nitayno es incapaz de replegar todas sus unidades, priorizará en el orden inverso a como se asignan impactos (ver abajo, por ejemplo: priorizará el replegar a los Líderes primero).

Excepción: durante los últimos 2 impulsos del turno final de partida, y/o si las áreas defendidas son la 1,2,7,8 o 9, la facción Indígena no se replegará del combate.

Asignación de impactos en combate: el Nitayno asignará impactos en combate de acuerdo con el siguiente criterio de prioridad, empezando con las unidades de peor calidad de ese tipo, y siguiendo el siguiente orden (de izquierda a derecha):



Si hay más de una unidad de la misma prioridad, el Nitayno priorizará la retirada de unidades reducidas antes que reducir las de Fuerza Completa. En cualquier caso, si hay unidades de fuerza reducida, debes asignar impactos a esas unidades primero.

Incursiones del Nitayno

Si la Incursión es contra un área 2 PV y tiene éxito, el Nitayno siempre realizará una segunda incursión.

Si la Incursión es contra un área 1 PV y tiene éxito, solo realizará una segunda Incursión si hay Soldados en el área (no si solo quedan Colonos).

Asignando efectos de Incursión:

Esto utiliza una prioridad diferente a la del combate (reflejando el hecho de que las unidades de mayor FC están afectadas por las Incursiones):

Prioridad de asignación de impactos contra unidades Españolas en las Incursiones:



Prioridad de asignación de impactos contra las unidades Indígenas en las Incursiones:



El Nitayno asignará los efectos a un Líder solo si no quedan otras unidades en el área activada.

Si el Nitayno debe retirar una unidad (Indígena o Española) debido a una Incursión y hay más de una del mismo tipo, seleccionará la de Fuerza Completa, si es posible.

Recuerda: si la partida está en el turno 6, el Nitayno aplicará las instrucciones de la parte inferior de la carta del Nitayno para su último impulso. Si el efecto no se puede aplicar, roba otra carta para aplicarla solo a estos efectos.

5.3.6. Fase Final

Comprueba si la partida termina o continúa de la misma manera que el reglamento para dos jugadores (página 16).

5.4. NIVELES DE DIFICULTAD

Si el juego en solitario te parece demasiado fácil y prefieres un nivel de dificultad más alto, te ofrecemos un par de niveles de dificultad adicionales que supondrán un reto para tus habilidades estratégicas.

Gobernador del Caribe (Nivel I)

Aplica las siguientes instrucciones adicionales:

- 1) La facción Española no obtiene el +1 PV adicional por conseguir un Apoyo Real de 8 puntos o más al final de la partida.
- 2) El Nitayno siempre despliega un mínimo de 2 unidades durante la Fase de Refuerzos y Reemplazos (incluso si solo tiene derecho a desplegar 1).
- 3) Si Caonabó (Líder) está presente en el mapa y está en su lado reducido, gíralo a su lado con fuerza completa durante la Fase de Reemplazos/Refuerzos de manera gratuita.
- 4) En la Fase de Eventos, el Nitayno roba 2 cartas de su mazo de eventos y selecciona la que tenga menor VRR para el turno a menos que el evento no tenga ningún efecto, en cuyo caso se utiliza la otra carta. La carta no utilizada se vuelve a barajar en el mazo.

Virrey de las Indias (Nivel II)

Además de las instrucciones enumeradas en el punto 5.4 Gobernador del Caribe (Nivel I), aplica las siguientes instrucciones:

- 5) Debes controlar las 5 zonas de 2 PV (aunque tengan Pergamino) al final de la partida para poder declarar cualquier tipo de Victoria. En caso contrario, pierdes la partida.
- 6) Si no construyes al menos 1 ciudadela antes del final de partida, restas -2 PV en lugar de -1.
- 7) Antes de desplegar refuerzos, el Nitayno gastará PRR en girar las unidades rebeldes a su cara de fuerza completa en lugar de desplegar nuevas unidades hasta que todos los rebeldes estén en su lado de fuerza completa. Luego puede seguir desplegando refuerzos de manera normal si le quedan PRR restantes.
- 8) Si el Nitayno tira 3 dados durante un combate (como atacante o defensor) Y no infinge ningún impacto a las unidades españolas vuelve a tirar los 3 dados.

6. NOTAS DEL DISEÑADOR

Siempre me ha interesado la Era de los Descubrimientos y, especialmente, la llegada de los españoles al llamado Nuevo Mundo. Este acontecimiento fue una epopeya histórica increíble, ya que marcó el primer contacto consciente entre los europeos y otros pueblos a través del Atlántico (o Mar Océana, como se conocía entonces).

Con esto en mente, y tras varios intentos infructuosos, hace más de 5 años (en el verano de 2020) decidí limitar el alcance de mi investigación a los 4 Viajes de Cristóbal Colón.

Hubo numerosas dificultades para determinar el área geográfica concreta para el juego, por lo que decidí centrarme en el descubrimiento del Caribe y sus islas, dejando de lado las costas que el Almirante exploró en Centroamérica y el norte de Venezuela, ya que no dieron lugar a ningún asentamiento permanente, como sí ocurrió con las islas del Caribe.

Además, no existe ningún juego histórico que esté dedicado íntegramente a los viajes colombinos, ya que hay varios que abarcan todos los descubrimientos del Nuevo Mundo, sin detallar estos viajes.

Por todo ello, pensé en crear un diseño sencillo, pero no simplista, que ofreciera opciones estratégicas variables a los jugadores (facciones indígena y española).

El uso del término “Indígena” engloba tanto a los pueblos taínos y caribeños como a los españoles rebeldes que se alzaron contra el poder español; por su parte, el término “Español” engloba tanto a los diferentes tipos de Soldados como a los Colonos.

En el juego, he querido evitar cualquier terminología y opinión político-moral, ya que el tema de la muerte de las poblaciones precolombinas y la introducción de la esclavitud fueron trágicas, pero quedan fuera del ámbito de esta simulación histórica.

El juego posee unas premisas básicas:

- Una secuencia de turnos sencilla.
- Una mecánica ágil que permita jugar partidas de 60 a 90 minutos.

En cuanto a los eventos, los he incorporado basándome en hechos reales y dejando a elección del jugador el orden de uso, permitiendo una mayor rejugabilidad y variación de la cronología histórica.

La mecánica básica es la de activar un Área en cada Impulso del Turno, pudiendo elegir entre dos tipos: movimientos (más el posible combate) e incursiones. Estas últimas se han ideado para dar oportunidades a la facción con menos recursos, con la idea de profundizar en la asimetría de las facciones en el juego.

Para el desarrollo de la partida, también he optado por prescindir de la presencia física de marcadores de barcos o canoas y abstraer su uso a través de las mayores o menores limitaciones de movimiento entre las 15 Áreas terrestres del tablero.

En el método de combate, también he evitado el uso de tablas y modificadores excesivos, para

que se realice de forma ágil en base a los factores de combate de cada unidad y constriñendo los ataques y las defensas en base a los límites de apilamiento por Área (3 para cada facción).

En definitiva, creo que los jugadores se enfrentarán a los mismos dilemas que tuvieron tanto Colón como los Caciques Indígenas o los Capitanes Rebeldes, por lo que la toma de decisiones es a veces «agónica» y se trata de maximizar los efectos de estas.

7. BIBLIOGRAFÍA

Para aquellos que quieran conocer más sobre la Era de los Descubrimientos y los cuatro viajes de Colón, recomiendo lo siguiente:

Libros de ensayo:

- ARRANZ, L.: Cristóbal Colón, Historia 16 Quorum, Madrid, 1986.
- DE LAS CASAS, B.: Los Cuatro Viajes del Almirante y su testamento, Espasa-Calpe, Madrid.
- IRVING, W.: Vida y Viajes de Cristóbal Colón, Nauta, Barcelona, 2002.
- LYNCH, J.: Los Austrias, Crítica, Barcelona, 2003.
- OBREGÓN, M.: Colón en el mar de los Caribes. Historia, Geografía y Náutica del Descubrimiento, Uniandes, Bogotá, 1993.
- VOLTES, P.: Colón, Salvat, Barcelona 1995.

Revistas:

- ARRANZ MÁRQUEZ, L.: “Los viajes de Colón”, Cuadernos Historia 16, núm. 116, 1985.
- LUCENA SALMORAL, M.: “Descubrimientos y descubridores”, Historia 16, núm. 139, 1985.

8. AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, a José Manuel Neva, que creyó en mi proyecto y lo hizo suyo, con un interés y entusiasmo casi superiores a los míos.

En segundo lugar, que no menos importante, a José Rivero, maestro en el arte del diseño, cuya guía e impulso inicial, además de su maravilloso trabajo de ilustración para el segundo prototipo del Mapa y las Cartas, fue esencial para llevar a cabo mi proyecto. Gracias, querido Mentor.

En tercer lugar, a todos aquellos que me han ayudado a probar el prototipo, tanto físicamente como en línea.

A continuación, quiero dar las gracias a mi hija Sara, autora del primer prototipo del Mapa, y a mi hijo Antonio, que me ha servido de sparring en muchas pruebas de juego.

Por último (ella siempre será la primera), a mi mujer, Ana Mari, que ha animado mi trabajo y ha soportado mis ausencias -físicas y mentales- compartiendo su vida con Colón y conmigo.

CRÉDITOS

Diseñador: Antonio Vaquera

Arte: Germán Pasto

Diseño gráfico: David Prieto

Desarrollo: José Manuel Neva

Redactores: José Luís Barca y Sapper Studio

Revisores y probadores: José Rivero, Juan Carlos Pastrana, Raúl Salas, Masama, Nacho, Marc Aliaga, Fernando Calahorro, Profe Bermejo, Ximo, Jarib Flores, José Neva, Joe Fernández, Jean-Luc ...

PARA CONTENIDO ADICIONAL, visita nuestra página de descargas:

www.nevawargames.com/downloads





ÍNDICE

1. Introducción	4	A) Movimiento	16
2. Condiciones de Victoria	4	B) Combate	20
3. Componentes del Juego	4	C) Búsqueda de oro	22
4. ¿Cómo se Juega?	9	D) Incursiones	22
4.1. Preparación de Partida	9	4.4.2. Construir	23
4.2. Conceptos Clave	10	4.4.3. Escribanos Reales	24
4.3. Secuencia de Juego	11	4.5. Gracia Divina/Yaya	25
4.3.1. Turno Especial 1	12	4.6. Fin de Partida	26
4.3.2. Turnos de juego 2 a 6	12	5. Modo Solitario	27
I. Fase de Destino	12	5.1. Conceptos Clave	27
II. Fase de Evento	13	5.2. Componentes y Preparación	28
III. Fase de Reemplazos/Refuerzos	13	5.3. Secuencia de Juego	29
IV. Fase de Impulsos	14	5.4. Niveles de Dificultad	35
V. Fase Final	16	6. Notas del Diseñador	35
4.4. Acciones	16	7. Bibliografía	37
4.4.1. Activar un Área	16	8. Agradecimientos	37