

La eficacia de la artillería, varía según el tipo de buque que dispara y a la distancia que lo hace. La resolución de los bombardeos artilleros se hace con la siguiente tabla, en la que se observa:

En el eje superior horizontal está el **alcance en exágonos**. En el eje vertical izquierdo el **tipo de buque**. Estos son los dos parámetros a utilizar en el combate. Es decir, **el tipo de buque que dispara y a qué distancia lo hace**. Una vez observados estos dos parámetros se obtiene en las casillas interiores los siguientes datos:

- Arriba de cada casilla, el **valor o valores** que es necesario obtener con el dado para que **la andanada haya sido certera**.
- En la parte inferior de cada casilla puede aparecer la palabra "**TOTAL**", que quiere decir que el buque sobre el que se ha disparado se le reducen **tantos "factores de resistencia" como "factores de combate" tenga el atacante**; o una cifra con el signo **menos (-)**, que quiere decir que al buque sobre el que se ha disparado **se le reducen tantos "factores de resistencia" como "factor de combate" tenga el atacante menos esa cifra**.
- "**Factor de combate**", es la capacidad combativa de cada buque. Es el valor que en cada ficha aparece en primer lugar.
- "**Factor de resistencia**", es la capacidad que cada buque tiene de soportar, sin irse a pique, cañonazos del enemigo. Este "factor" viene indicado por cada buque en las **plantillas del tablero**.
- A medida que un buque ve reducido su "**factor de resistencia**", también se le reducen **sus factores de combate y movimiento**.
- El control de la situación de los factores se hace mediante las tablas que se encuentran en los extremos del tablero, divididas por flotas y en las que está individualizado cada buque.
- Antes del comienzo de la batalla, todos los buques se encuentran **intactos** y a medida que van siendo tocados, ven reducidas sus facultades de combate y de movimiento.

Así, un buque que tiene factores 9-4 (siempre se nombra primero el de combate y después el de movimiento) si resulta dañado los ve reducido a 8-3, e incluso a 7-2. Cuando se encuentra en estas situaciones, **sus factores, son a todos los efectos** los que en ese momento tiene. Es decir, ya no podrá mover en un turno 4 exágonos, sino 3 ó 2, y su factor de combate ya no es 9 sino 8 ó 7, según en el estado en que esté. Cuando un buque pierde todos sus factores de resistencia **se va a pique** y la ficha sale del tablero.

En las tablas de resistencia, cada vez que un buque recibe la reducción de un factor se mueve una casilla la ficha de marcas de resistencia (**fichas de explosiones**), esta ficha es la que va indicando en cada momento, según pone para cada barco en su tabla de resistencia, los factores de combate y movimiento que **en es instante tiene**.

Para jugadores noveles, o sólo a efectos de reducir el tiempo de duración de la partida y simplificarla, existe una forma de jugar, que es en todo igual a lo anteriormente expuesto, salvo que se juega **sin reducción de los factores de combate y movimiento** a medida que el buque va siendo tocado y tiene menos factores de resistencia. Así, un buque de factores 9-4, y con 12 factores de resistencia, cuando ha perdido 10 y está a falta de dos para hundirse, su factor de combate es 7 y el de movimiento 2; mediante este sistema simplificado sus factores seguirán siendo 9-4. Este sistema se aleja de la reproducción de la realidad, pero es notablemente más sencillo.

TRAFALGAR. Instrucciones

1/ Componentes:

- Un tablero de la superficie marina, con plantillas para marcar la situación en la que se encuentran los buques y una tabla para marcar turnos.
- Tres plantillas troqueladas de fichas.
- Una pantalla para ocultar la colocación inicial de fuerzas y como soporte de las presentes instrucciones.
- Una bolsa de plástico para guardar las fichas, una vez sacadas de sus plantillas.
- Un dado.

2/ Explicación de los componentes

2.1 Tablero:

Representa la **superficie marina**, y tiene una trama de exágonos, por la que sedesplazan los barcos.

Cada exágono sólo puede estar ocupado por un buque.

Dentro del tablero, y en sus extremos, están relacionados **todos los buques participantes** en la batalla de Trafalgar con su "**factor de combate**", que es la capacidad que cada uno tiene de recibir cañonazos. Una vez agotada esta capacidad, el buque se va a pique y desaparece del juego.

También en el tablero se encuentra una plantilla-calendario para marcar el número de turnos.

2.2 Fichas:

Cada ficha corresponde a un buque, y los hay de cuatro tipos:



Balandras (un palo) (muy rápidas pero poco artilladas).



Corbetas (dos palos) (rápidas y con artillería media).



Fragatas (tres palos) (velocidad media y artillería pesada).



Navíos (cuatro palos) (muy lentos pero con mucha y potente artillería).

Cada ficha tiene las siguientes características:

- **Nombre del barco:** Reproducido de la realidad y que permite identificar unos de otros.
- **Tipo:** Según los mencionados anteriormente (los buques de mayor poste, montan artillería de más calibre y mayor alcance).
- **Factor de resistencia:** Es la capacidad que cada buque tiene de recibir disparos, a medida que el buque va siendo alcanzado se va reduciendo hasta agotarse, momento en que se hunde. Se controla en las plantillas situadas en el tablero. Cada buque comienza con su factor de resistencia intacto. Este factor no está representado en la ficha.

- **Factor de combate:** Es la capacidad que un buque tiene de causar impactos a otro, este "factor de combate", está en proporción con el tipo de buque y con la distancia que alcanza en sus bombardeos.
- **Factor de movimiento:** Corresponde al número máximo de exágonos que puede recorrer un turno (movimiento completo de un jugador), si bien puede recorrer una distancia menor o simplemente no moverse.

Tanto el factor de combate como el de movimiento, **se van reduciendo** a medida que el buque va siendo alcanzado por los disparos del enemigo, es decir, a medida que su **factor de resistencia se va reduciendo**.

2.3. Pantalla:

La pantalla (que es donde van las presentes instrucciones) se sitúa antes de comenzar el juego **en el centro del tablero**, colocándose perpendicular a los lados más largos del mismo.

Sirve para no conocer la posición del enemigo antes de la batalla, y viceversa. Cuando ambos contendientes están con todos sus buques colocados (en la posición que quieran dentro de su zona) **la pantalla se levanta**, y no vuelve a intervenir en la partida.

2.4. Dado:

Para la resolución de los combates. El dado indica, según el tipo de buque y a la distancia a que se dispara, si el tiro **es certero o no**.

3/ Número de jugadores

Este juego está ideado para **dos** contendientes, si bien es posible jugar **un número mayor de personas**, dividiendo los buques de cada bando.

4/ ¿ Quién gana la partida ?

La batalla la vence quien logra la **rendición** del enemigo, ésta es indicada por un jugador cuando se encuentra en situación desesperada. Existe la posibilidad de que un jugador se vea **obligado a la rendición**, este caso se da cuando un jugador tiene el **doble de "potencia de combate"** que el otro. Este concepto de la **"potencia de combate"** se obtiene por la **adición del número de palos de cada buque** de los que aún tiene la flota.

5/ Duración de la partida

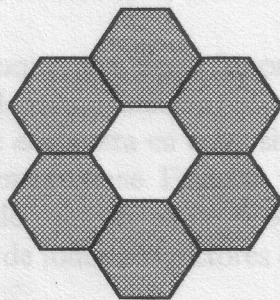
Tiene una duración máxima de **doce turnos**. Se considera un turno **al movimiento y resolución completa** de combates de los dos jugadores. Cada vez que esto ocurre se **avanza** una casilla la **ficha NAC** de marca de turnos. Si una partida no se ha resuelto al acabar el turno doce, se considera empate con victoria del jugador que tenga mayor **"potencia de combate"**.

6/ Colocación al comienzo de la partida

Como se ha indicado anteriormente, al iniciar el juego en el tablero se sitúa la pantalla. En cada uno de los lados se colocan los buques de cada contendiente en la posición que éste desee. Solo existe la limitación, que es general para todo el juego, de que cada buque sólo puede **ocupar un exágono** y de que cada exágono sólo puede estar **ocupado por un buque**.

7/ Mecánica de juego y desarrollo de los combates

- Como ya se ha explicado, un turno es el **movimiento completo** de los dos jugadores. En cada turno, cada buque sólo puede **moverse una vez**.
- El movimiento de una ficha viene dado por su "**factor de movimiento**".
- El "**factor de movimiento**" es el **mayor número de exágonos** que una ficha puede recorrer en una tirada, pudiendo realizar un movimiento inferior, o simplemente no moverse.
- Se considera "**movimiento fraccionado**", al hecho de mover parte del "factor de movimiento", atacar a un enemigo y mover el resto del "factor de movimiento". Este "movimiento fraccionado" está **rigurosamente prohibido**.
- Es obligatorio realizar **primero todos los movimientos** de las fichas propias, y **después resolver los combates**.
- En ningún caso una ficha puede pasar por encima de otra ficha. Si una ficha va en una dirección determinada y en su camino encuentra otra ficha propia o enemiga, tiene que rodearla, nunca puede pasar por encima, aunque esto suponga un retraso en el camino.
- Una vez realizado el movimiento de una ficha, ésta queda **inmovilizada** hasta la siguiente tirada.
- Cada exágono del tablero sólo puede estar **ocupado por una ficha**.
- Se considera "**zona de control**" a los **seis exágonos adyacentes** al que ocupa una ficha.



Los seis exágonos que rodean el exágono en el que se encuentra una ficha, constituye su "Zona de Control".

- La "zona de control" **no puede ser atravesada** por un buque enemigo. Si lo hace, está obligado a **detenerse** en el primer exágono que toque la "zona de control" y a **entablar combate** con el buque que está creando esa zona de control.
- Los buques pueden combatir a diferentes distancias, y contra cualquier buque enemigo, pero en un turno, **sólo puede combatir una vez**.
- Los alcances de la artillería de cada buque, varían según el tipo que sean, y son:
 - Navíos**, hasta **cinco exágonos** de distancia.
 - Fragatas**, hasta **cuatro exágonos** de distancia.
 - Bergantines**, hasta **tres exágonos** de distancia.
 - Balandras**, hasta **dos exágonos** de distancia.

"Trafalgar" es un juego NAC, estando registrado y patentado en sus diversos componentes.

TIPO DE BUQUE	DISTANCIA DEL BUQUE AL QUE SE DISPARA (en exágonos)				
	1	2	3	4	5
BALANDRA (1 PALO)	1 2 3	1 2			
	TOTAL	-1			
BERGANTÍN (2 PALOS)	1 2 3 4	1 2 3	1 2		
	TOTAL	-1	-2		
FRAGATA (3 PALOS)	1 2 3 4 5	1 2 3 4	1 2 3	1 2	
	TOTAL	-1	-2	-3	
NAVÍO (4 PALOS)	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4	1 2 3	1 2
	TOTAL	-1	-2	-3	-4

Tabla de disparos artilleros

En cada casilla las cifras de la parte superior, señalan el valor a obtener con el dado para que el tiro sea certero. En la parte inferior se indica, si la efectividad es - TOTAL -, o si se ha de restar la cifra con el signo menos (-) al factor de combate del buque atacante.