

Santiago 1898



¡Hijos míos! El enemigo nos supera en fuerza, pero no nos iguala en valor. Almirante P Cervera

Cuatro horas más tarde, concretamente a las 13,30" del 3 de julio de 1898 el otrora imperio donde no se ponía el Sol, había pasado a la historia. Nuestra puntería no erró, nuestros marinos siguieron la tradición de morir al pie del cañón ¿Qué falló? ¿Nuestra eterna ecuación de los que hablan y se enriquecen a expensas de los que callan y perecen!

Santiago 1898 es un juego que simula la batalla acaecida en julio de 1898 en aguas cubanas entre la US Navy y la armada española en un número indeterminado de turnos.

Componentes.

Navios. Cada ficha simula un navío participante. Muestran tres datos: Nombre (p. ej. "Texas"), calibre (C) Factor de andanada (A) y Velocidad (V).

Marcadores. Los hay de tres tipos: Timón (Tim), Principal (Pri) y Línea (Lin)
Son necesarios dados de seis caras para jugar.

Preparación para el juego. Una vez elegido bando, el jug. español debe mover a su máxima velocidad desde la casilla **ST** los siguientes navios: *Teresa, Vizcaya* y *Colón*. A continuación el j. USA hace lo propio desde cada una de las casillas marcadas como **US** con los navios: *Iowa, Texas* y *Brooklyn* (Cada casilla cuesta un punto de los impresos en la ficha). Los navios pueden mover en vertical, horizontal o una mezcla de ambos, pero nunca en diagonal

Todo navío debe por lo menos mover una casilla en cada fase de juego. Excepción: ver resultado de combate Timón. El número de casillas que puede mover un navío en cada fase viene detallado en la TS.

Secuencia de juego. Al inicio de cada nuevo turno (Es conveniente fotocopiar varias copias de las TS por si el juego se alargara más turnos de los previstos) cada jugador escribe en su casilla de su tabla de TS hacia que casilla se desplazará cada navío, teniendo en cuenta los factores de movimiento de cada uno de ellos. Así en el primer turno, en la primera fase el j. español escribe de forma oculta sus movimientos en la columna **Z** (Zafarrancho) y el j. USA las escribe de forma oculta en su columna **E** (Evasión), primero escribe el número de la casilla y luego la letra que la identifica tras mostrar la tabla a su adversario ambos jugadores mueven sus navios según las coordenadas elegidas. En la segunda fase del turno el j. USA escribe sus movimientos en la columna **Z** y el español en la **E**.

Si al final de cada fase de movimientos el jugador que ostenta el movimiento **Z** tiene un navío enemigo a su alcance en horizontal o vertical puede proceder a su cañoneo. **PROCEDIMIENTO:** Se suma el factor de calibre del navío que dispara y el número de casillas que le separan de su objetivo, se procede a tirar dos dados de 6 y si la cifra obtenida iguala o supera la suma anterior se ha impactado sobre el objetivo y se aplica el resultado en la tabla de daños, los efectos de la misma son inmediatos.

Tabla de Daños: A la tirada de un dado de 6 se le debe sumar el factor de andanada del navío que dispara y la resta obtenida en la tirada de impactar y la cifra necesaria para ello.

Ejemplo: *El Teresa tiene al Texas a tres casillas de distancia (3+5=8) se lanzan 2 dados de 6 y se obtiene 5+5=10; conseguido el impacto se pasa a la tabla de daños (8-10=2) 2 + andanada 2 + tirada de un dado de 6, que obtiene un 4, total 8, pero el Texas tiene un modificador de -1 en la tabla de Daños (Ver regla especial Cintura) queda en 7 y al Texas se le apila un marcador de **Tim** como este navío ya poseía un marcador **Tim** su velocidad a partir de este momento queda reducido en a 0 (2-2=0).*

Resultados 2, 3 o 4: Al navío objetivo se le apila un marcador de **Pri**. Efectos a partir de este momento este navío tienen -1 en sus factores de calibre y andanada. Los marcadores **Pri** son acumulativos.

Resultados 5, 6 o 7: El navío objetivo recibe un marcador **Tim**. Efectos: el navío tiene desde este momento -1 en su movimiento. Los marcadores **Tim** son acumulativos.

Resultados 8, 9 o 10 el navío se le apila un marcador **Lin**. Efectos: un segundo marcador **Lin** hunde el navío y por ello es eliminado del juego.

Resultados 11, 12 o más el navío es hundido y eliminado del juego.

Avistamiento: Al inicio del segundo turno el resto de navios españoles deben salir de la casilla **ST** (Oquendo, Furor y Terror) y el resto de navios norteamericanos (New York, Indiana, Oregon y Gloucester) de las casillas **US** (Al menos un navío debe salir por cada una de las casillas **US** hasta entrar en juego la totalidad de navios participantes).

Reglas especiales. Embestida Si en alguna fase del juego dos navios coinciden en la misma casilla, ninguno de ellos podrá mover en el resto del turno. Cada jugador tirará en la tabla de daños por su propio navío con un modificador de andanada de +3. Ninguno otro navío podrá disparar sobre ellos en el resto del turno.

Morro y Socapa La casilla de **ST** tiene un factor de calibre y de andanada de 5 y puede disparar sobre navios a su alcance tanto en las fases **Z** o **E** del j español..

Cintura El disparo a los navios Texas, Indiana y Oregon tiene un modificador a la tirada de dado en la tabla de daño de -1.

Torpedos Si los navios españoles Furor o Terror se encuentran a una distancia de una o dos casillas de un navío pueden tratar de torpedearlo (Además del empleo de su factor de calibre) con un tirada de un dado de seis, un resultado de 5 el navío recibe un marcador de **Tim**, con un resultado de 6 el navío es hundido.

Condiciones victoria Gana el j. español si en algún momento del juego logra sacar por la casilla de Punta Cabrerías **PC** dos de los siguientes navios: Teresa, Vizcaya, Oquendo o Colón. También gana si consigue sacar uno de los anteriores más el Furor y el Terror. Cualquier otro resultado es una victoria norteamericana

Créditos. Diseño: Enric Martí. Diseño gráfico: Javier Romero Pruebas de juego: Fernando Buil, Juan J. Elola, José Vicero, Javier Romero.



Tabla TS US Navy

	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7
<i>N. York</i>							
<i>Brooklyn</i>							
<i>Indiana</i>							
<i>Oregon</i>							
<i>Iowa</i>							
<i>Texas</i>							
<i>Gloucester</i>							

Tabla TS Armada Española

	Turno 1	Turno 2	Turno 3	Turno 4	Turno 5	Turno 6	Turno 7
<i>I. Teresa</i>							
<i>Colón</i>							
<i>Oquendo</i>							
<i>Vizcaya</i>							
<i>Plutón</i>							
<i>Furor</i>							