

- La piratería en los juegos de mesa
- Guía Práctica de Heroscape
- El Señor y su Vasallo, Entrevista con Rodney Kynney
- Pass the Pigs
- Reeperbahn
- Goa
- Estrategias para Agricola (I)
- Alpha Ares 2008
- Dos Españas en el Mar
- Ludohumoradas
- Noticias...



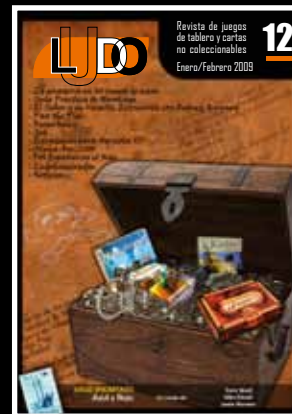
JUEGO ENCARTADO
Azul y Rojo

Un juego de:

Enric Martí
Niko Eskubi
Javier Romero



Sumario



NOVEDADES/ACTUALIDAD 3

ARTICULOS/OPINIÓN

Guia practica de Heroscape	5
El señor y su vasallo (Entrevista con Rodney)	8
La piratería en los juegos de mesa	13

RESEÑAS

Pass the Pigs	20
Reeperbahn	21
Goa	24

AYUDA DE JUEGO

Estrategias para Agricola (I)	30
-------------------------------	----

RASA 37

TERRITORIO GROGNARD

Alpha Ares 2008	38
Dos Españas en el mar	42

JUEGO ENCARTADO 46

LUDOHUMORADAS 71

CONCURSO DRACOTIENDA 72

Editorial

Comienza un nuevo año y, como siempre, esperamos que sea mejor en el ambiente lúdico, que los autores nos sorprendan con más novedades de calidad (ahí tenemos, por ejemplo, los juegos previstos de Martin Wallace para el 2009), que la afición se extienda y sea mas conocida, y que las editoras ofrezcan productos de calidad. En el mercado español parece que todo esto se va cumpliendo poco a poco a pesar de lo mucho que falta por hacer todavía; se van publicando novedades al mismo tiempo que en el resto del mundo, los autores españoles se están dando a conocer y la afición está creciendo.

Queremos que esto siga creciendo, y para poner nuestro granito de arena os traemos un juego de Enric Martí, con diseño gráfico de Niko Eskubi y testeado y maquetado por Javier Romero, tres ases del panorama "wargamero" español. Un juego sencillo de batallas navales para que, en palabras del propio autor, paséis las sobremesas dando cañonazos mientras os tomáis un café.

Todo esto aderezado con un artículo para ambientar el juego y que os pongáis en situación, un repaso a los mejores juegos de piratas, una entrevista que se publica simultáneamente en varias revistas del mundo con Rodney Kinney, autor del conocido programa Vassal, el comienzo de una serie de ayudas para jugar mejor a Agricola y más.

Feliz año lúdico a todos.

Todos los artículos y dibujos contenidos en la revista son propiedad de sus respectivos autores y no pueden ser reproducidos total o parcialmente, salvo expreso consentimiento de los mismos. © Ludo 2008.

Colaboradores

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------------------|
| - (Orador) | - Ignacio López Tarifa (Ilopez10) |
| - Alberto Corral de Diego (Brackder) | - Borat Sagdiyev |
| - Jesús Hernández Sande (Jack & Oz) | - Bié (Murria) |
| - Jorge Benítez (Deinos) | - Roberto (Leolus) |
| - Roberto Flaibani | - Juan Bascuñana (WasQ) |
| - Carmen Méndez (Austercita) | - Javier Romero (Jromero) |
| - Jose Luis Rivas (Shiring) | - Nicolas Eskubi (Niko) |
| - Javier Santos (Javi36) | - Enric Martí |
| - Javier Martínez Cantos (Cheewbacca) | - Javier García (Comet) |



El juego **Buccaneer** de **Queen Games** se llamará, a partir de ahora, **The Pirates**. El motivo del cambio se debe a su mejor comprensión para el resto del mercado europeo. En otros países "buccaneer" no era tan sencillo de traducir y comprender... Aparte de este cambio, el juego permanece igual que estaba.

Por otro lado, aprovechamos la ocasión para informaros de que la **5ª Expansión de Alhambra – El Poder del Sultán** acaba de salir en versión multilinguaje, con español incluido.

La distribuidora Mercurio envió un correo a finales de octubre con la siguiente noticia relativa al campeonato español de Alhambra: "Debido a distintos problemas comentados por los participantes para desplazarse a disputar la final del I Torneo de Alhambra, hemos decidido que este primer año en lugar de celebrar una final, haremos un **sorteo en enero de 2009**, entre todos los finalistas para conseguir una **estancia de 2 noches para 2 personas en Granada, con visita a la Alhambra incluida, en 2009**."

Sentimos las molestias por este cambio, pero creemos que será lo mejor para todos los participantes".



Los chicos de **Edge** se van a tirar al barro con un concepto novedoso en expansiones: un kit de adaptación al español del Memoir'44 que incluya todas las cartas, reglas y escenarios de las expansiones y que nos permitan, por tanto, comprarlas en inglés. Os dejo el enlace al comunicado recién salido del horno de **Edge**:

http://www.edgeent.com/v2/edge_foros_discusion.asp?efid=64&efcid=4&efidt=54209



La editora **Hazgaard** anuncia su próximo juego: **Draco Mundis** de **Christophe Boelinger** (creador de **Dungeon Twister**), un juego de 2 a 4 jugadores de una duración aproximada de 60min. en el que los jugadores llevarán a varios aventureros

con los cuales tendrán que explorar la jungla para ganar puntos de victoria.

La fecha de salida estaba prevista para noviembre/diciembre y en breve se abrirá su página web en la que se subirán las reglas.

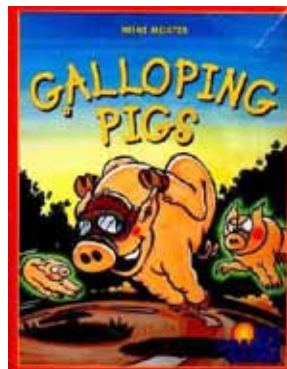
Fuente

<http://www.asmodee.com//jeux-de-societe/news/news.htm?HK=77a59a3a0437f0993ed7e185f98aa3b1&ID=1013>

Entrada en BGG:

<http://www.boardgamegeek.com/game/38408>

Según **MMP**, un número limitado de unidades de **A Victory Lost** está disponible. Sale a 36 \$ más gastos de envío. Ya de paso, comentar que el **ASL Starter Kit 1** también vuelve a estar en stock. Una gran oportunidad para tener un wargame táctico a un precio muy asequible.



Homoludicus publicará **Galloping Pigs**, un juego de **Heinz Meister**, en su edición de **Abacus Spiele**.

Página de Homoludicus:

<http://www.homoludicus.org/>
<http://www.homoludicus.org/Spanish/index.html>

Ficha en BGG:

<http://www.boardgamegeek.com/game/485>

Los ganadores del **2008 Golden Geek Winners** han sido:

Game of the Year: Agricola
Gamer's Game: Agricola
2-Player Game: Hannibal: Rome vs. Carthage
Card Game: Race for the Galaxy
Family Game: Thebes
Children's Game: Chateau Roquefort
Party Game: Say Anything
Wargame: Hannibal: Rome vs. Carthage
Artwork/Presentation: Jamaica



Parece que 2009 va a ser el año de **Martin Wallace** en cuanto a edición de juegos, ya que se prevé que publique unos 6 juegos. En primer lugar llegará **"Waterloo"** un wargame para dos jugadores

que durará entre 3 y 4 horas, y será posible hacer el preorden a partir de este mes de diciembre.

Enseguida llegará **"Automobile"** un juego de 3 a 5 jugadores publicado en su línea de **Treefrog**. Otro de los juegos que va a publicar será **"Rise of Nations"** un juego de civilizaciones de 3 a 4 jugadores, publicado por **Phalanx** y del que ya se puede hacer el **preorder** a un precio de 27,96 € en la web de **Phalanx**.

El siguiente juego va a ser la esperada reedición del **Age of Steam**, que en esta ocasión se llamara **"Steam"** y como todos sabemos va a ser publicado en castellano por **Devir**.

Z-Man ha anunciado en un escueto mensaje que sacará como juego independiente, no como expansión del 1960, la carrera por la presidencia de Obama y McCain. El juego debería salir en unos pocos meses o en un periodo de tiempo relativamente corto.

Ha sido entregado el Tric Trac D'or Francés a los mejores juegos del año 2008 y el ganador ha sido **Agricola**, el número 1 de la BGG. Las puntuaciones y el resto de juegos más votados han sido:



- 315 puntos "**Agricola**" de Uwe Rosenberg
- 197 puntos "**Pandémie**" de Matt Leacock
- 193 puntos "**Race for the Galaxy**" de Tom Lehmann
- 187 puntos "**Brass**" de Martin Wallace
- 179 puntos "**L'âge de Pierre**" (Stone Age) de Michael Tummelhofer
- 176 puntos "**Metropolis**" de Sébastien Pauchon
- 159 puntos "**L'année du Dragon**" de Stefan Feld
- 145 puntos "**Amyitis**" de Cyril Demaegd
- 65 puntos "**Jamaica**" de Bruno Cathala, Malcolm Braff y Sébastien Pauchon
- 50 puntos "**Kahmaté**" de Igor Davin

Aquí os dejo el enlace a la noticia(en francés)

<http://www.trictrac.net/index.php3?id=j eux&rub=actualite&inf=detail&ref=6877>



Ha sido publicado un nuevo título en la colección de juegos de **RBA** que dirige Oriol Comas. En esta ocasión es un tratado del **Backgammon**, en el que pretende explicar de manera sencilla y gráfica las reglas del juego.



Days of Wonder ha licenciado los derechos europeos del **Wit & Wagers**. Ya han sido editadas versiones en francés y en alemán del juego, y una versión en español será publicada el próximo año. Se llamará **Gambit 7**, no Wit & Wagers.

BattleStar galactica tendrá versión en castellano, según a confirmado la propia **Fantasy Flight Games**. Creen que estará disponible en la primera mitad de 2009, seguramente publicado por la editorial española **Edge Entertainment**.

A través de **BGN** puede leerse que **Rio Grande** ha cancelado la publicación de **The Great American Railroad Game** la nueva versión del **Stephenson's Rocket** de Reiner Knizia, por problemas de producción.

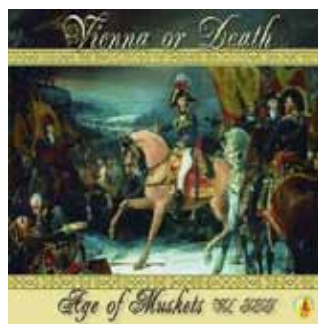
En cuanto a los nuevos títulos que van a publicar: **Chicago Express**, **The Princes of Machu Picchu**, **Alhambra: The Power of the Sultans** y **Alhambra: Limited Gold Edition**, serán puestos a la venta este mes de enero de 2009.

Los próximos días 24 y 25 de enero, se llevarán a cabo en Portugal las jornadas lúdicas **LeiriaCon 2009** con la presencia de Mac Gerdts y Martin Wallace.

Los interesados en ir tienen que hacer una reserva en el correo electrónico soledade.paulo@gmail.com o en spielportugal@gmail.com



Más información en portugués en: <http://leiriacon.blogspot.com/>



Bellica Third generation ha colocado un nuevo producto en preorder y han añadido su ficha a la **BGG** para que todos podamos conocer mejor el juego. Irán ampliando datos e imágenes próximamente. El juego se llama "**Viena o Muerte**".

lema mandado bordar por Moreau en las banderas de sus regimientos cuando empezaron la campaña de 1800.

Más información de este y sus otros juegos en:

<http://www.bellica3g.com/>

Un nuevo magazine dedicado a los juegos de mesa acaba de nacer en Reino Unido. Reseñarán eurogames y ocasionalmente ameritrash y/o dungeons crawlers.

El formato que tienen pensado para la revista es reseñar diez juegos con fotos a todo color, siguiendo el siguiente esquema: dos clásicos (por ejemplo, **Puerto Rico** / **El Grande**), dos fillers (por ejemplo, **Fjord** / **Fiji**), y 6 sobre novedades o juegos menos conocidos (**Ice Flow**, **Tikal**, **Hamburgum**, **Container**, etc).

<http://www.bits-and-pieces.org.uk/>
<http://www.boardgamegeek.com/thread/365378>

Saldrán 3 números anuales. La suscripción para España es de 15 libras, incluidos los gastos de envío y el método de pago es por paypal.

Tenéis 6 páginas de ejemplo de la revista aquí: <http://www.bits-and-pieces.org.uk/B&P%20Sample.pdf>

Noticias extraídas de la BSK



Pequeña guía práctica para el coleccionista de Heroscape



Comencemos

Decir, lo primero, que no pretendo hacer una ley divina ni un documento indiscutible que recoja axiomas indiscutibles. Estas líneas pretenden ser una orientación a los que empiezan, a los que quieren empezar o los que llevan un tiempo... ¿Quién soy yo? Una persona a la cual su novia le regaló en su cumpleaños de hace 3 años un juego que se llamaba **Heroscape**, acompañándolo de las siguientes palabras: "Si no te gusta el juego siempre puedes usar las figuras para rol y los hexágonos para Battletech" No solo me encantó el juego, a mi un Warhammero desencantado con juegos de mil reglas en los que las miniaturas quedan eclipsadas por el valor de las novedades, sino que acuñé un nuevo término que cambiaría mi vida como jugador "queco". De repente **Heroscape** se convirtió en el juego de "quecos" por excelencia, y me entró la vena de coleccionarlos, de ser uno de mis juegos de referencia y sumarme a todos esos locos americanos que pululan por la red en www.heroscapers.com



Coleccionemos y juguemos



Lo primero es que va antes de nada, y si los Master Set se llaman juegos básicos será por algo. Recomendaría comprarse el MS1 RISE OF THE VALKIRIE, no solo viene con 30 quecos y con muchas piezas de juego. Y para alguien que quiere probar qué es esto es imprescindible. Luego recomendaría jugar unas cuantas veces, que nos entre la curiosidad, que empecemos a pensar en meter un nuevo dragón que de a Minring. Decir del MS1 que tiene de las escuadras más cañeras del juego y una amplia variedad para hacernos un poco de idea de todo lo que nos vamos a ir encontrando.

Una vez hayamos empezado a montar nuestros tableritos y veamos que esto se nos queda pequeño, optaría por

el segundo set, el MS 2 SWAM OF THE MARRO. Nos aporta mucho más terreno y nos amplía la colección de esos pequeños seres cariñosos, los Marros. Este segundo set maestro incluye nuevos terrenos, pantanos y expande las posibilidades. Además de configurarnos un ejército casi temático. Con el tiempo aunque vemos que existen 6 facciones, Einar, Utghar, Ullar, Jandar, Vydar y Aquilla que mola mucho hacerse ejércitos temáticos, Marros, Samuráis, No muertos, Robots...



Expansionémonos

Está claro que todo lo que digo aquí esta sujeto a las disponibilidades de stock y creo que muchas de las expansiones están agotadas y nuestros nunca bien ponderados *Wizards of the Coast* están dispuestos a reeditarlas. Bien, para eso está el mercado de segunda mano o Ebay. Recomendando, una vez tengamos los dos set Maestros, comprar terreno; no solo nos ampliará los terrenos, si no que los tableros cada vez serán mayores y de este modo la estrategia y los retos más ricos. Yo empecé por ROAD TO THE FORGOTTEN FOREST y THAELENK TUNDRA, la primera es de las expansiones más económicas que existen y de la segunda son bonitos los glaciares y los hexágonos de nieve. Además la primera nos da arbolitos, lo que es muy necesario para limitar esa maldita línea de visión de los tiradores. Luego, considero imprescindible FORTRESS OF THE ARCHKYRIE, es una gozada jugar a asaltar el castillo o mantener la muralla.

De las dos expansiones que quedan de terreno tengo opiniones diferentes, mientras que VOLCARREN WASTELAND es cara por el carácter promocional que tuvo y que solo se distribuyó en los *Toy's R us* sería de las expansiones que dejaría casi para el final a no ser que una oferta buena nos haga adelantar la compra por oportunidad. Pero el Volcán nos limitará mucho aunque cree nuevos retos, y recordemos que en economía el capital es un recurso limitado, muy limitado. De TICALLA JUNGLE no puedo decir mucho porque no lo he probado,

pero no sería de lo primero que me comprara porque aporta plantitas y árboles, pero no hexágonos lo que me hace plantearme que sin hexágonos difícil poner los arbustos ¿no? Recuerdo que en los blisters de la mayoría de las waves vienen un número pequeño de hexágonos, los cuales sin ser muchos por lo menos nos amplían las tierras de nuestra Valhala.



Quecos y más quecos

Llegados a este punto tenemos mucho terreno y nuestro castillo, además de árboles, glaciares... ha llegado el momento de ampliar nuestras huestes. Yo recomendaría comprar varias waves antes de comprar el volcán o la jungla. Una cosa IMPORTANTE, no comprar blisters sueltos si se puede evitar, a no ser que sean escuadras comunes y porque están repetidas. Luego es muy jodido encontrar ese blister que te falta y que alguien te quiere vender suelto. Las waves se van complementando unas con otras, los departamentos de ventas son muy listos y ni se les ocurre sacarte todo juntito. En cualquier caso, lo normal es que muchos de los quecos y los héroes que aportan en la wave se suelen mejorar. Mi recomendación es empezar por la primera MALLIDDON'S PROPHECY, no solo porque los héroes son bastante buenos, sino que las escuadras son comunes y eso implica que podamos jugar con varias. Además mira tu por dónde que los héroes complementan los bichos del MS1, la W1 nos descubre una nueva facción muy maja: los Gruts. Una vez tengamos la primera wave poco a poco vamos haciendo con todas. Yo recomendaría seguir por wave 2 UTGAR'S RAGE y wave 3 JANDAR'S OATH, que al ser de las primeras que sacaron, poco a poco van complementando las facciones. Una vez tengamos las cosas más o menos equilibrada mi favorita es la wave 7 FIELDS OF VALOR – Me chiflan los vampiros, y pegan duro, muy duro – que con la anterior wave 6 DAWN OF DARKNESS y con este no solo tendremos un ejército nuevo de no muertos con sus vampiros, sombras y zombies si no que además crecemos en nuestros samuráis de Einar. Las waves 4 ZANAFOR'S DISCOVERY y wave 5 THORA'S VENGEANCE son las que peores quecos aportan al juego a mi juicio, hay alguno que se



salva, pero hay que elegir y yo recomendaría comprar antes alguna de bichos grandes intercalada entre estas. De la wave 8 DEFENDERS OF KINGSLAND no puedo decir mucho, porque no me la he comprado, pero los Elfos tienen una pinta interesante en cuanto a los modelados de las figuras. Y los lobos son realmente bonitos.

Bichos, bichos grandes



Las expansiones de bichos enormes son las más vistas sin duda, ¿quién no vio los dragones o los mega robots y ha babeado un poco? Los inventores de esto usan la siguiente frase "Big battles need big soldiers". Pues eso los quecos más rompedores de todo el juego salen en éstas. Recomiendo dejarlas casi al final porque son muchos los puntos que valen y no tiene mucho sentido meter un monstruito de 180 puntos jugando a 300, por lo menos a mi juicio. Si le matan, la mitad de tu ejército muere con él. Lo ideal sería comprarse una de estas cada 3-4 waves de los quecos pequeños para tener variedad. La primera que aconsejo es RAKNAR'S VISION, tiene los bichos mas mata gente del juego y además cuando sacas a Q9 o Braxas notas como una gota de sudor cae de la patilla de tu oponente. Q9 es la mejor tropa de ataque a distancia que existe, puesto en altura y con Raelin +2 defensa detrás es 80% de partida ganada, no hay quien lo zampe. Y qué decir de nuestra querida reina dragón Braxas, cuando la sacas se lleva todos los proyectiles del otro lo que te deja maniobrar a gusto y flanquearle en lo que ella aguanta y aguanta. ORM'S RETOURN es la primera que sacaron pero la que recomendaría comprar después, el motivo sencillo, me gusta más la otra y los héroes son más usables, aunque teniendo la expansión del volcán Brunak es altamente necesario. De la última AQUILLA'S ALLIANCE, no puedo decir mucho pues no la he adquirido aún pero es posiblemente de lo nuevo, lo primero que me compre, ¿por qué? Sencillo, ya era hora de que Einar tuviera un dragón.

Terminando

Existen los FLAGBEARERS o portaestandartes, la verdad es que es chulo tener un queco que sea el abanderado

de los tuyos además de los dados de cada facción, el problema es que no aportan nada significativo para pequeñas batallas y son muy caros económicamente hablando. A no ser que alguien os los venda baratitos o los consigáis en USA, aunque pienso que allí son también especialmente caros. De todos modos no hay buena colección de **Heroscape** sin ellos. Las figuras promocionales de las GenCom y las Víboras de Oxidiana se van de madre, 40 euros por un queco es una pasada. Personalmente recomiendo comprar una normal y pintarla – si vuestra conciencia friki os lo permite – además, de cara a batalla no aportan absolutamente nada. Antes de estas recomendaría que por esos quecos compraras otro master set 1 puesto que el terreno es más necesario que una sola figura.



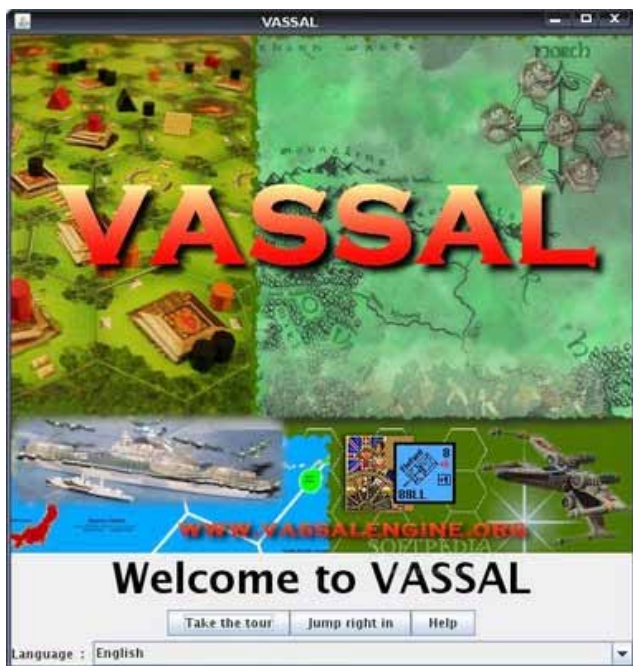
Conclusiones

Espero que estas líneas te hayan servido, lector, para aclararte un poco más acerca de este mundo. De todos modos, si conoces algo que quisieras apuntarme estaré encantado de comentarlo contigo.

Nos vemos en la mesa de juego

Orador





Desde que me conecté por primera vez a VASSAL he soñado con hacer esta entrevista, y ya tenía preparada una lista de preguntas. He añadido nuevas preguntas al hablar con amigos y colegas, y me vi obligado a resumirlas hasta tener esta pequeña lista. Pero antes de comenzar con las preguntas, me gustaría saber algo sobre ti: algo de información biográfica, como tu edad y trabajo, y algo sobre tu viaje en el mundo de los juegos.

Nací en 1963, así que cuando estaba en el instituto ya jugaba al *Squad Leader* original y utilizaba la cuenta de mi padre en el servidor central de la universidad para jugar a aventuras de texto. ¡Una buena preparación para acabar escribiendo VASSAL! Pasé gran parte de mi adolescencia jugando a títulos clásicos de Avalon Hill, SPI, y Metagaming. Al principio me gustaban más los títulos de fantasía y ciencia ficción, como *Starship Troopers*, *Sorcerer*, *Outreach*, *War of the Ring*, *Car Wars*, *Melee*. Ahora no me importa el contexto mientras que las mecánicas de juego sean buenas. Soy fan de *Advanced Squad Leader* desde que se publicó: el único juego con el que he estado tantas horas en línea como con él ha sido *Cosmic Encounter*, con el que pasé muchas noches en vela. Pero me gusta cualquier juego siempre que esté bien diseñado, y me encanta probar juegos nuevos. Solía ser administrador de las sesiones de juegos de tablero en una convención de juegos de rol en Austin, donde usaba como nombre “Mr. Boardgame”, y aún pienso que me sienta bien ese nick. ¡Creo que aún guardo la chapa de esa convención!

Profesionalmente soy desarrollador de software por una serie de avatares profesionales. Soy doctor en Física y trabajaba sobre modelos de turbulencias de plasma. Pero a finales de los noventa empecé a jugar con Java, escribiendo algo que acabaría siendo VASSAL. En 1999 deje la universidad y conseguí un trabajo en inge-

“El Señor y su vasallo”

Entrevista a Rodney Kinney, diseñador y administrador del motor de juego VASSAL, realizada por Roberto Flaibani y editada por Aaron Bell.

nería de software. Ahora mismo trabajo en Microsoft en un grupo de investigación centrado en trabajo relacionado con Internet. Es curioso que un interés secundario en Java me sacara del campo que había escogido e hiciera que acabara trabajando en Microsoft. Pero también tiene su gracia que trabaje escribiendo software y cuando llego a casa siga haciéndolo como afición. ¡Soy así!

Comencemos pues con algo de historia. En los 90, cuando Internet irrumpió en la escena internacional, el pequeño círculo de personas que jugaban por correo se vio transformado por el uso del correo electrónico. En la década siguiente, con el uso del motor VASSAL, encontramos otro salto tecnológico: es posible jugar a juegos de mesa en tiempo real, precisamente cuando comienzan a crecer un nuevo tipo de juegos llamados eurogames. En este contexto, ¿cuáles han sido los pasos fundamentales en la historia de VASSAL? ¿Cuándo se te ocurrió la idea, y cómo te inspiraste? ¿Cuál ha sido tu estrategia hasta ahora?

Cuando estaba haciendo el doctorado, el juego en red estaba aún en pañales. Eran los días de los MUDs y de XTrek, pero mi inspiración principal era un servidor de Go, el Internet Go Server (IGS). Me interesaba el Go, y era difícil encontrar jugadores en persona, pero muy fácil encontrarlos en IGS. También jugaba mucho a ASL [*Advanced Squad Leader*] y siempre ha sido difícil encontrar con quién jugar. Pensé que sería genial tener para ASL algo parecido a lo que había en Go gracias a IGS. Esto es siempre la semilla de aquellos proyectos de código abierto que tienen éxito: el autor crea algo para cubrir una necesidad propia. Sabía que requería mucho esfuerzo mantener distintos clientes para IGS - las versiones para Mac, Windows y Unix las tenían que desarrollar programadores distintos por separado - una lata. En el trabajo, utilizaba Unix sobre Sun. En casa tenía un Mac, pero sabía que la mayoría de la gente utilizaba Win-



dows. Mi sueño de jugar a ASL en línea parecía irrealizable hasta que en 1995 apareció Java. Java cumplió su promesa de que un solo código funcionara en todas las plataformas. Una vez que descubrí que podía escribir algo que funcionara para todos, me animé y me puse a trabajar.



Así creé la herramienta que deseaba para jugar a ASL en línea: VASL. La comunidad la adoptó y yo desarrollé hasta la versión 3.0. En ese momento era un software bastante fácil de usar, y empecé a recibir peticiones de gente que quería jugar a otros juegos preguntándome qué

necesitaban para hacer herramientas parecidas para sus juegos favoritos. Algunos me convencieron para comenzar a trabajar en VASSAL en 2000. En software, hay un dicho: siempre hay que deshacerse del primer intento, así que acabé descartando todo el código que había utilizado para VASL 3.0, pero utilicé todo lo que había aprendido para escribir VASSAL desde cero. Tenía la intención de hacer que fuera lo bastante potente para duplicar la funcionalidad de VASL 3.0. ASL es un juego bastante complejo, así que sabía que si era capaz de crear un motor que pudiera funcionar con ASL, podría funcionar con cualquier juego. Éste es otro principio fundamental en software: hay que hacer primero el trabajo difícil.

Lo más útil que aprendí desarrollando VASL fueron los patrones de diseño de software que hacían falta para que VASSAL pudiera funcionar con otros juegos. No era fácil adaptar el código de VASL 3.0 a otros juegos - algo de lo que me di cuenta en cuanto lo intenté después de recibir un par de peticiones. Sin embargo, VASSAL lo puede utilizar cualquiera aunque no tenga acceso al código original. Es fantástico que un programador pueda escribir código específico para un juego y hacer que funcione sin que yo ni siquiera esté al tanto, y esto ha sido fundamental para el crecimiento de VASSAL. Aún antes de convertirse en código abierto, con esto se consiguió que VASSAL fuera atractivo para muchos desarrolladores. También implica que añadir nuevas características no cueste mucho. Las partes del juego son una lista de características, por ejemplo, y el definir una nueva característica para utilizarla en un caso muy concreto en un juego específico no hace que aumente el riesgo de fallos en otras partes. Eso es fundamental para que el software sea estable.

El que el proyecto sea de código abierto, colectivo y voluntario es uno de los aspectos más atractivos de VASSAL. En 2003, cuando pasaste el código fuente de VASSAL a dominio público, dijiste: “¿Por qué liberarlo? Cada vez hay más usuarios de VASSAL. Se hacen muchos módulos, y cada vez hay más peticiones de nuevas características. Recibo muchos mensajes de programadores que se ofrecen para echar una mano.

Estoy convencido de que VASSAL puede acabar convirtiéndose en algo muy importante, y creo que solo liberándolo puedo conseguirlo. Mientras sea yo el único que programe, solo podrá crecer en función de mi tiempo libre y del interés que tenga en él, y no dejará de ser una más de las herramientas que hay disponibles, aunque sea la mejor (ejem, ejem)”

Así nació la comunidad de desarrolladores y las partes interesadas pueden seguir los debates internos en foros específicos. ¿Cuáles son los siguientes objetivos, a corto y largo plazo? ¿Quiénes son las personas fundamentales en este proceso?

Casi inmediatamente después de abrir el código, muchos desarrolladores comenzaron a trabajar y a crear nuevas características. La mayoría aportaron una sola característica, pero eso fue suficiente para que la cosa avanzara, puesto que hizo que el motor evolucionara mucho más rápido de lo que podría haber hecho yo solo. Brent Easton fue el primer desarrollador que estuvo trabajando de forma constante durante una temporada. Es el responsable del sistema de índices, propiedades dinámicas y correspondencia de propiedades. Esto fue una innovación fundamental, porque ha permitido que existan muchos módulos interactivos que se encargan de lo que sucede en la trastienda del software. Los módulos que utilizan estas características ahorran mucho trabajo a los jugadores, y es increíble que se diseñaran sin ningún tipo de conocimientos de programación. La característica de propiedades dinámicas en un buen ejemplo de la importancia de tener una comunidad de desarrolladores. No fue idea mía, no fue algo que tuviera pensado hacer: salió prácticamente de la nada y ha cambiado el juego. Brent es también responsable del código que hace que sea posible traducir módulos de VASSAL a otros idiomas, otra mejora que ha tenido gran impacto y que posiblemente nunca hubiera estado ahí si hubiera seguido trabajando yo solo.

Desde hace un tiempo, Joel Uckelman ha despuntado como líder de la comunidad de desarrolladores. Ha trabajado mucho para que sea más fácil para los desarrolladores hacer contribuciones - montando el almacén de código, y creando respaldos automatizados para pruebas. Se hace cargo de las discusiones mientras pulimos errores de la próxima versión, con Tim Franklin and Tim McCaron. Joel también ha escrito código muy sofisticado que permite que VASSAL maneje mapas mucho mayores sin saturar la memoria, y está trabajando en librerías gráficas avanzadas para mejorar los efectos visuales. Michael Kieft también está trabajando en eso mismo. Thomas Russ ha ayudado a hacer que VASSAL funcione bien en sistemas Mac, y Ben Smith montó el foro de nuestro sitio. Hay mucha gente echando una mano en aquello que se les da mejor. Es algo que hace que uno tenga esperanza en la raza humana.

A corto plazo, nuestra prioridad en las dos próximas versiones sería hacer que la curva de aprendizaje de VASSAL sea menos pronunciada. Como se pueden personalizar tantas características, se tarda un poco en convertirse en experto en su uso, pero queremos que sea más fácil para cualquiera empezar desde cero y sentirse orientado. Hicimos una encuesta sobre qué características había que mejorar, y las más votadas fueron la instalación y documentación y la velocidad y rendimiento, así que vamos a dedicarles mucha atención a ambas. A largo plazo, estoy trabajando para trasladar el servidor a un protocolo abierto (basado en Jabber), que permita que cualquiera pueda montar un servidor, algo muy importante para la longevidad de la plataforma. También espero que podamos aplicar efectos visuales en los que estamos trabajando, como hacer que el zoom sea más suave y las perspectivas en 3D. También estamos intentando revisar la interfaz para que se utilice toda la pantalla. Me gustaría que los diseñadores de módulos pudieran definir distintos skins, para que cada juego que funcione con VASSAL tenga un aspecto individual y único.

Sigamos con tus declaraciones: “... La comunidad de juegos de mesa en línea se merece un estándar, y un proyecto que sea de toda la comunidad. VASSAL puede llegar a ser eso, pero nunca lo será si sigue controlándolo una sola persona...” ¿De verdad se ha convertido VASSAL en el estándar en el mundo de juegos de mesa en línea? ¿Cuáles son los puntos fuertes y las debilidades de VASSAL, comparado con competidores como BrettSpielWelt, ZunTzu, Cyberboard, y Aide De Camp?

Lo primero que me gustaría aclarar es que estoy a favor de la competencia. Es utópico tener una sola herramienta que satisfaga las necesidades de todo el mundo, y una sola herramienta acabaría estancándose: la competencia es necesaria para que todo avance.



Cyberboard y Aide De Camp son los clásicos de esta categoría. He hablado alguna vez con Dale Larsen. Respeto mucho lo que ha hecho y le animé a que hiciera que Cyberboard fuera de código abierto para que pudiera seguir mejorando. Cuando comencé con

VASSAL, estas dos herramientas ya estaban establecidas, pero ninguna permitía jugar en vivo, que fue la primera cosa que distinguió a VASSAL. Ahora, con las propiedades dinámicas y el sistema de índices de VASSAL, se pueden construir módulos muy interactivos, de manera que incluso cuando se juega por correo electrónico, la diferencia en la funcionalidad de los juegos es muy grande. ZunTzu tiene mucha menos funcionalidad, pero tiene unos efectos visuales increíbles. Como solo funciona con Windows puede aprovechar al máximo las

últimas librerías de interfaz de usuario de Microsoft. VASSAL, al ser multiplataforma, seguramente nunca llegará a tener unos efectos visuales tan impactantes, pero estamos intentando también mejorar en ese aspecto.

BrettspielWelt está en una categoría distinta, porque no permite que los usuarios creen adaptaciones de juegos. Es más parecido a DBA Online, SFB Online, o HexWar, aunque sea gratis. La diferencia es que hace falta un programador para crear un juego. La ventaja es que la interfaz de usuario puede ser diferente para cada juego, mientras que la interfaz para jugar a cualquier juego en VASSAL siempre tiene la misma estructura. Por eso me gustaría poder introducir skins, para que cada uno de los módulos individuales tenga un aspecto diferente.

Hablemos de números. Según las estadísticas del servidor, se puede saber el número de usuarios, el lugar de origen, la frecuencia y duración de la conexión, por persona y por módulo. ¿Se podrían usar dichas cifras para mostrar cómo ha evolucionado el sistema? Sería útil tener datos de tipo sociológico para comprender mejor VASSAL como fenómeno.

Las cifras que manejo siempre tiran a la baja. Por ejemplo, en 2005 pasé a un sitio web dinámico en el que los usuarios podían subir contenidos. Desde que existe el sitio, se han registrado cada mes unas 300 personas, pero se puede bajar módulos y jugar sin registrarse, y no tenemos ninguna cifra de cuántas personas hacen eso. Hay unos 350 módulos albergados en el sitio, y se sube un módulo nuevo cada dos días aproximadamente, pero también mucha gente crea módulos y no los sube al sitio web. El mes pasado en el servidor de juego en vivo jugaron unas 4000 partidas unas 3700 personas y en 350 módulos distintos, pero mucha gente juega por correo electrónico, y éstos tampoco se pueden contabilizar. Si buscas información sobre juegos de mesa en internet, enseguida te encuentras con VASSAL, así que sospecho que muchísima gente que podría acabar usándolo ya han oído hablar de él. Es solo cuestión de hacer que funcione sin problemas y de crear un módulo para el juego que les interese.



Modulo de Fire in the Sky



Modulo de Memoir'44



Modulo de Carcassonne: The Discovery

Conozco de primera mano la existencia de una comunidad muy activa de jugadores de “Commands & Colors: Ancients.” Tienen su propio grupo Yahoo, con más de 300 registros, organizan torneos, y cada día se citan en el ciberespacio a través de VASSAL. ¿Existen otras comunidades en VASSAL? ¿Se han formado grupos entre usuarios y desarrolladores para diseñar nuevos juegos?

Hay bastantes comunidades como la que me comentas, y me parece fantástico. Creo que tienden a organizarse alrededor de un juego determinado, más que alrededor de VASSAL en sí, que en realidad no deja de ser una herramienta. VASSAL acaba siendo una forma más de relacionarse para las personas a las que les gusta un juego determinado. Algunos de los grupos con más miembros se prestan muy bien al sistema, en el sentido de que es fácil comenzar un juego en línea y terminarlo en el mismo contexto. Para algunos juegos nuevos, se está convirtiendo en algo muy común utilizar VASSAL para probarlos. Utilizando VASSAL, el diseñador del juego puede poner distintas versiones a disposición de los probadores, y es un formato muy cómodo para que los que los prueban le envíen informes, ya que, por ejemplo, se puede hacer una captura del juego en un momento determinado.

¿Cuánto cuesta VASSAL, y quién lo paga? Las editoriales deberían tener muchos motivos para apoyarte: VASSAL

les proporciona publicidad gratuita, los jugadores con más experiencia prueban allí los juegos dedicándoles muchas partidas, y pueden darles muchísimos consejos e ideas para mejorar sus productos. ¿Cuál es el comportamiento de la industria hacia VASSAL? ¿Ha cambiado la actitud de las editoriales? Se admiten nombres.

La cuestión económica no es muy complicada. Pago el servidor con el dinero que consigo en los las convocatorias de “Pledge months” que tienen una periodicidad casi anual. Para el servidor de chat central, que sería muchísimo más caro que el hospedaje, dependo de la benevolencia de voluntarios, es decir, de fans que tengan acceso a sistemas estables y conexiones de red. Evidentemente, las donaciones no darían para compensar el tiempo que los creadores dedican a VASSAL si tuviera que pagarles, de manera que el concepto más caro de la factura sería el tiempo que dedican ellos.

La relación de VASSAL con las editoriales varía. Es lo esperable: cada editorial tiene sus propias prioridades, y cada una puede llevar el tema de los derechos como desee. Siempre cooperamos con cualquier restricción que una editorial desee imponer a la distribución de módulos VASSAL basados en sus juegos. Algunas, como SPI y Games Workshop, han pedido de forma explícita que no pongamos módulos a disposición del público, y los usuarios que suban archivos al sitio web de VASSAL tienen que aceptar estos términos. Otras editoriales han cooperado desde el principio. GMT tiene los módulos de VASSAL en su propio sitio web, e incluso han patrocinado torneos en línea. La mayoría de las editoriales tienen una actitud de “vive y deja vivir” que ni apoya ni censura VASSAL. No creo que haya existido cambio en la actitud de las editoriales a lo largo de los años, pero sí que es cierto que VASSAL ha crecido hasta llegar a un punto en que es más difícil ignorarlo, y la mayoría de las editoriales han tenido que tomar una decisión en un sentido u otro.

Incluso siguiendo los principios de código abierto, estoy convencido de que VASSAL podría resultar rentable como negocio. ¿Podrías darnos detalles sobre la iniciativa de Dan Verssen, y sobre cómo está funcionando? ¿Podrías también darles algún consejo a posibles emprendedores?

Los módulos comerciales de VASSAL funcionan con un modelo clásico de código abierto: la opción de proteger las imágenes y pedir al usuario contraseña no es un requisito para la versión gratuita, pero está disponible a cierto precio para cualquiera que quiera ganar dinero con el programa. Dan Verssen Games lleva un par de años vendiendo módulos VASSAL de sus juegos a unos 15 dólares. Muchos compran el juego en PDF para imprimir junto con el módulo VASSAL como parte de un paquete. Los módulos VASSAL tienen su propio nicho de mercado. Desde el punto de vista del consumidor, el coste es bajo, pero también es atractivo desde el punto de vista de la compañía. Vender un módulo de VASSAL puede generar tanto beneficio como vender un juego impreso de 50 dólares, pero sin problemas de distribución y sin riesgo financiero. Hay lugar para que los diseñadores puedan funcionar sin tener que enviar tableros o

CDS a tiendas físicas. La posibilidad de hacer tiradas según la demanda ya ha cambiado la industria de los juegos físicos, y permite que las editoriales distribuyan sus juegos sin tener que invertir grandes capitales. En los juegos de ordenador, sigue siendo muy caro para un diseñador contratar a un equipo de programadores para que cree una versión independiente de su juego. De hecho, hay quien se ha puesto en contacto conmigo en varias ocasiones para que creara juegos específicos utilizando VASSAL. No lo he aceptado porque no tengo tiempo para desarrollar un juego individual y seguir haciéndome cargo del motor. Prefiero dedicarme a mejorar la funcionalidad de VASSAL para que los costes de programación sigan siendo cero, y hacer que sea menor el esfuerzo necesario para crear un programa que satisfaga las expectativas de un juego de mesa comercial. Me gustaría llegar al punto en que un diseñador sin experiencia como programador pueda crear un juego de ordenador de alta funcionalidad con su propio aspecto, incluida la documentación y un instalador multiplataforma. El diseñador podría entonces visitar una página web para crear una versión comercial del módulo, ponerlo a la venta y dejar que funcione el marketing viral. Quizá se tarde unos años en llegar a esto, pero los elementos están ahí. Habrá que ver cómo evoluciona.

La mayoría de los usuarios de VASSAL son wargamers, y esto se refleja en los módulos que hay disponibles. ¿Tienes alguna estrategia para atraer más eurogamers y módulos de eurogames a VASSAL, o crees que sucederá de cualquier modo?

La mejor manera de atraer módulos de un género específico es asegurarse de que VASSAL proporciona una interfaz cómoda para esos juegos. Los eurogames se parecen mucho a los wargames en cómo interactúan los jugadores con el juego: es decir, casi todo se hace moviendo marcadores en un área física de juego. Los juegos de cartas coleccionables son un desafío mayor. En un juego de cartas, la mano del jugador o la baraja son el concepto fundamental, y la ubicación física de las cartas no siempre es importante. Hay algunas adaptaciones bastante logradas pero debería poder hacerse de forma más natural. Por ejemplo, la única manera de ocultar tu mano en VASSAL es ponerla en una ventana aparte, pero sería cómodo poder tener tu mano en la misma ventana de juego. Las miniaturas a menudo presentan problemas en cómo las piezas se agrupan y se mueven como una unidad, ya que no se apilan como en los wargames. Un nuevo desarrollador ha dado recientemente con la solución para esto, así que esto lo veremos muy pronto.

Durante un muy breve periodo de tiempo, hubo una sección dedicada a torneos en vassalengine.org, pero en este momento está cerrada por reorganización. La iniciativa parece interesante, y me gustaría saber algo más. ¿Cómo surgió la idea, y cómo se va a desarrollar?

Por desgracia el código para organizar torneos (que era un producto comercial) tenía una vulnerabilidad de seguridad y hubo que quitar esa parte del sitio web. Crear el software siempre va a ser el aspecto fundamental de desarrollo de

VASSAL, pero tenía su lógica que en vassalengine.org se pudiera hospedar una comunidad que animara a la gente a descubrir nuevos juegos. Tenemos ideas muy interesantes para integrar el software con el sitio web de modo que la gente pueda abrir el cliente VASSAL, ver qué juegos se están jugando, y descargar el módulo de algún juego nuevo directamente desde el cliente. Si se reúne más información, como quién está jugando y a qué, se podrían mostrar similitudes entre juegos y proponer recomendaciones, como en Amazon. Esto sería muy útil para los jugadores y serviría para que se desarrollara la afición.



No tenía más preguntas para el Sr. Kinney, pero como suele suceder, sus respuestas hicieron que me surgieran más ideas y preguntas.

Me gusta pensar en VASSAL como un planeta desconocido, poblado por miles de jugadores que se reúnen en comunidades que giran alrededor de juegos específicos o proyectos, siempre transitando por nuevos caminos, creando nuevos juegos, mejorando juegos ya existentes, etc. Hacer un mapa de todo esto me pareció muy interesante, de modo que he diseñado un cuestionario para obtener información sobre las características socio-demográficas de los jugadores (edad, género, nacionalidad, ocupación, etc.) y sus patrones de comportamiento en VASSAL. Sería interesante comprobar si existe continuidad en los lazos establecidos entre jugadores, y si esto se podría entender como una nueva forma de crear relaciones sociales en Internet.

Con esta encuesta se podría crear un censo de las comunidades de jugadores, averiguar más sobre los servicios ofrecidos a los miembros de estas comunidades, y medir las contribuciones originales. Por ejemplo, la frecuencia con que se crean nuevos juegos y módulos de VASSAL, y con qué frecuencia se actualizan juegos ya existentes. Como ejemplos excelentes de comunidades VASSAL tenemos la de los Frenchmen of the VASSAL Forge y sus juegos originales, la “Commands & Colors VASSAL Players League”, que tiene su propio sistema de ranking y torneos, y desde luego VASL.

El proyecto llamó enseguida la atención del Sr. Kinney, que se ofreció a hospedarlo en el sitio web de VASSAL. Por tanto, me gustaría invitar a todos los jugadores a participar en esta encuesta en cuanto el cuestionario esté en Internet. ¡Hagamos un mapa del planeta VASSAL!

© R. Flaibani 2009

Traducción: Carmen Méndez



La piratería en los juegos de mesa: una forma de vida

El género de piratas está ampliamente extendido tanto en el cine como en la literatura, inclusive los videojuegos. Los juegos de mesa no son una excepción, y corsarios, bucaneros y filibusteros tienen su lugar entre dados y fichas de cartón. Es una temática apasionante, que intenta reflejar una vida de aventuras, riesgos y peligros. Combates, tesoros y fama, todo reunido para dar un sabor a salitre a nuestras tardes de ocio.

¿Quién no ha querido ponerse al mando de un barco y zarpar rumbo a lo desconocido?

La larga historia de los piratas

La piratería nació tan pronto el hombre se echó al mar. Es una historia tan vieja como la de la religión o la propia desigualdad. Desde la Antigüedad hay casos documentados, de cómo el mítico rey Minos luchó con los piratas del Egeo para hacerse con el control de los mares, o de la llamada Costa de los Piratas en el Golfo Pérsico. La piratería no dejó de existir en época medieval, donde los vikingos -nombre genérico para varios pueblos nórdicos- sembraron el terror en media Europa con sus incursiones. Ya en la Edad Moderna, el Mediterráneo y el Caribe en las Américas, fueron epicentros de la actividad de estos bandidos del líquido elemento. Oriente también vivió durante siglos las acciones de indios, chinos y malayos, entre otros. De hecho, durante la Primera Guerra Mundial fue famoso el caso del crucero alemán Emden, corsario en el Índico, cuya historia daría para muchas más líneas que este breve artículo. Incluso en nuestros días, a pesar de todas nuestras modernidades y un mundo globalizado, en zonas como Indonesia o Somalia -donde en abril de este año fue secuestrado un atunero vasco-, la piratería pervive como una forma de vida.

La literatura romántica nos ha transmitido una imagen algo distorsionada de los piratas. Hoy, con películas de la factoría Disney mediante, los vislumbramos como libres,

independientes, aventureros, incluso a veces honorables y firmes partidarios de “un hombre, un voto”. Como en las leyendas, en todo hay un poso de verdad, pero no podemos olvidar que, a pesar de algunas excepciones, los piratas fueron criminales, sanguinarios y crueles, empujados por la ambición y la búsqueda de fortuna. Muchos cometieron actos deleznable, pero su halo de misterio y, sobre todo, su sed de libertad y aventuras, nos hipnotiza y atrae, encasillados, asfixiados por la sociedad y la rutina.



La piratería era robar con violencia y crueldad, sobrevivir, no buscar tesoros escondidos con adolescentes enamoradizos

Las historias personales de unos y otros, sus biografías, son auténticos cuadros que reflejan las alegrías y, sobre todo, miserias de la época. Una época donde todavía había muchas tierras que hollar, donde el hombre podía escaparse de la justicia de los hombres y forjar su fortuna a costa de las vidas de otros, sólo con arrojo y osadía. Pero, antes de entrar en harina, sería conveniente

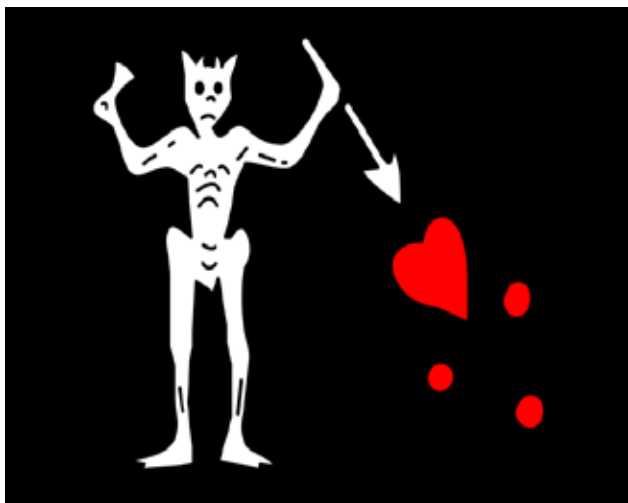
hacer un breve repaso sobre las diferencias entre los tipos de piratas.



La piratería en los juegos de mesa: una forma de vida

Filibusteros, bucaneros y corsarios: piratas todos

Por un lado encontramos a los piratas, nombre genérico. Es casi igual que decir ladrones o merodeadores del mar. Sin más dueño o señor que la estructura interna de la organización del propio barco -o barcos-, con su capitán a la cabeza, tenían algunos códigos de conducta y llegaron a asociarse en determinadas épocas y lugares. Así ocurrió en el Caribe, auténtico nido de piratas debido a los conflictos, lejanía de las potencias europeas, la despoblación -tras la muerte de muchos de los habitantes originales de las islas- y la importancia del tránsito comercial. La política de respeto entre buques de pabellón Jolly Roger -la calavera con dos tibias o espadas cruzadas-, y la constitución de la Hermandad de la Costa-cofradía que tenía como punto de encuentro la isla de Tortuga- son los signos más evidentes de su organización durante el siglo XVII en esta zona.



Las banderas, todas ellas genéricamente llamadas Jolly Roger -un término cuyo origen es difícil de establecer-, eran señas de identidad de los piratas. De izquierda a derecha: Jack Rackham, también llamado "Calico Jack", y Edward Teach "Barbanegra"

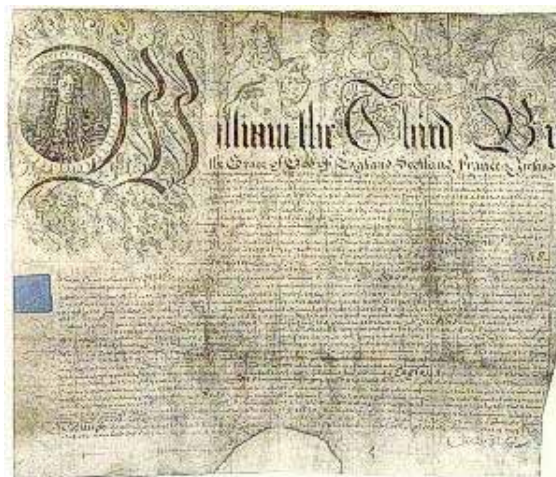
El origen de los filibusteros es más confuso. Al parecer la palabra tiene su origen en el término inglés fly-boat, barco rápido, o el holandés vrijbuite, "el que va en busca de botín". Este tipo de piratas eran esencialmente de navegación de bajura, y destacaban por atacar poblaciones costeras. Los filibusteros caribeños podrían tener su paralelismo en el ámbito europeo con los piratas del norte o vikingos -término polémico que podría venir de Vik in, "bahía adentro"-.

Los bucaneros fueron piratas afincados en tierra firme, llamados así por ahumar la carne de vaca y cerdo. Asentados primero en La Española, fueron expulsados y se acabaron uniendo a filibusteros en la isla de Tortuga.

Como vemos, las diferencias entre filibusteros, bucaneros o piratas son mínimas, y aunque en su origen pudiera haber sutiles apreciaciones sobre cada uno de ellos, al final se convirtieron en sinónimos. Es el término corsario el que es mucho más específico. Debe su nombre a la llamada Patente de Corso, documento que,

emanado de la Corona -o de la autoridad pertinente en tiempos contemporáneos-, autorizaba a un capitán y a su tripulación a atacar navíos de naciones enemigas. Los corsarios estaban sujetos a esa especie de contrato, verdadera gracia, por la cual se comprometían a actuar a favor de la nación en cuestión, y repartir botín con el Estado. Estas patentes de corso permitieron en muchos casos que determinados piratas alcanzaran un digno status en los países concesores. Es paradigmático el caso inglés, pero no es cierto que no hubiera corsarios al servicio de la Corona española, aunque fueran menos frecuentes.

"Por Orden de Su Majestad Carlos II, rey legítimo de Inglaterra, se otorga al Almirantazgo la capacidad de emitir y dispensar Patente de Corso mediante la concesión de este documento a cualquiera de los súbditos de Su Majestad o a otros, a los que considere apropiadamente cualificados para detener, capturar y aprehender barcos, navíos y mercancías pertenecientes a aquellos que son enemigos reconocidos de Su Majestad y la Corona de Inglaterra o a cualquier otra persona que el portador de este documento haya juzgado enemigo del Rey y la Corona de Inglaterra; y que estas personas deben ser llevadas ante la justicia de Su Majestad, o si dicha orden no pudiese ser llevada a cabo con la debida presteza, que el portador de este documento emitirá su juicio dentro de la jurisdicción de Su Majestad el Rey, según las Leyes de Inglaterra(...)"



Ejemplos de Patente de Corso.



Por una botella de ron: zarpando desde casa

¿Pero qué nos encontramos a la hora de echar una partida a un juego de tablero? Tantas vicisitudes y riesgo deben encontrar contrapartida en un juego. Los cañones vomitando metralla, los duelos a espada, las persecuciones y los enfrentamientos contra los galeones cargados de tesoros.

La auténtica atmósfera pirata debe contener, en sus justas y proporcionadas medidas: riesgo, aventuras, combates entre barcos y en tierra, algo de grog (o sólo ron, en su defecto), y muchos, muchos tesoros. Cuando nos sentamos en una mesa estamos deseando vivir las peripecias de alguno de nuestros villanos favoritos –usualmente aquél que al final no era tan malo, sino un idealista incomprendido-. ¿Un juego de tablero puede ofrecernos tantas emociones como podemos ver en las pantallas, leer en las novelas de Verne y Salgari, o jugar en nuestros ordenadores? La respuesta es sí, pero repasemos...

BLACKBEARD/BLACKBEARD: THE GOLDEN AGE OF PIRACY (AVALON HILL/GMT GAMES)



Barbanegra es uno de esos piratas que marcan época. Las mechas ardiendo en torno a su rostro, su fama de cruel y sanguinario, su connivencia con el diablo, todo contribuyó a forjar una leyenda más terrorífica de lo que este pirata fue en realidad.

Este juego es todo un clásico. Editado a principios de los años 90 por la antigua Avalon Hill, ha visto este último año una remodelación completa por parte de su autor Richard Berg. La edición de 2008, de GMT Games, ha sido adaptada a los nuevos tiempos, cambiando mecánicas e intentando subsanar los problemas que presentaba la versión original.

Tanto en el juego original (de 1 a 4 jugadores) como en la edición de 2008 (de 1 a 5), los jugadores encarnan a diversos y famosos piratas –incluyendo a Anne Bonny y Mary Read; sí, hubo mujeres piratas– con el objetivo de

amasar fortuna, labrarse un nombre, y retirarse antes de que la muerte les alcance. Recorren para ello no sólo el Caribe, si no también el Golfo de Guinea, la costa Este de África y la India. Saquean, capturan rehenes, buscan tesoros y se enfrentan a los cazadores de piratas –Comisionados del Rey-. Todo ello siguiendo acertadas directrices históricas, como la evolución de la posición de las diversas coronas ante la piratería, la influencia de los conflictos europeos, o la habitual lacra del escorbuto.

Si bien el juego de Avalon Hill tenía puntos a su favor, como la gran cantidad de opciones a disposición del jugador, había muchos puntos oscuros que lastraban su desarrollo. El tiempo muerto entre las actuaciones de unos jugadores y otros, el turno aleatorio, o el factor suerte, convertían lo que debía ser uno de los juegos más completos sobre piratas, e históricamente precisos, en un juego mediocre.

La nueva edición, hecha por el mismo autor, sorprende por la calidad de sus componentes y el evidente esfuerzo de actualización, pero también por no haber sabido modelar un nuevo sistema que subsane problemas, creando incluso nuevos: el sistema general de activaciones ha sido sustituido por un clásico card-driven; el mapa de hexágonos por grandes áreas; y, aunque el tiempo muerto se ha corregido parcialmente, el halo de azar y fatalidad no ha desaparecido.



La piratería en los juegos de mesa: una forma de vida

A muchos jugadores no les ha convencido el nuevo sistema. El manual es algo confuso, la inclusión del motor de cartas parece igual, o más azaroso que el de activaciones, y el movimiento táctico de los barcos por los hexágonos se ha sustituido por un sistema de áreas más propio de eurogames. Además, la suerte, lejos de desaparecer, está presente en todo.

Berg defiende que ha sido consciente de todo ello, y justifica el azar como muy realista de acuerdo a la vida de los piratas. La puntuación en la BoardGameGeek roza el 7 por abajo, aunque se ha agotado la primera impresión y se está gestando una revisión a fondo del manual (ya disponible en la web oficial).

Pros y contras: Todo en este juego tiene un estupendo refrendo documental, y hay simulaciones muy interesantes como la mecánica de celebrar las victorias o la lealtad de la tripulación. La opinión, como ya se refería, se encuentra dividida, y, una vez más, nos encontramos ante un juego con profundidad histórica, diversidad de opciones y sabor pirata, pero lastrado por su concepción general, que parece hacerlo poco apetecible para la media de jugadores.

Hay rumores iniciados por el propio diseñador de hacer una continuación centrada en Barbarroja y los piratas berberiscos del Mediterráneo. Veremos en qué queda.

SWORD AND SKULL (AVALON HILL-HASBRO)



Un sencillo juego de la nueva Avalon Hill de Hasbro, con mecánicas mucho más tradicionales, similar a La Ruta del Tesoro o el Monopoly en su planteamiento de tablero (una serie de casillas concatenadas recorren éste a modo de itinerario). Los jugadores controlan a un par de personajes –un pirata y un oficial– con la misión de recuperar una bandera para el Rey de los Piratas.

La historicidad se diluye en un juego para toda la familia, donde, en su lugar, aparecen elementos fantásticos más propios de las fábulas tejidas en torno al mundo de los piratas. Elementos sobrenaturales y mágicos que, a veces, se echan de menos en otros juegos, sobre todo por los aficionados a ciertas aventuras gráficas ambientadas en una conocida Isla de los Monos.

Pros y contras: Zombies, vudú y bestias marinas en un juego sencillo, divertido y lleno de combates y eventos, que pasa sin pena ni de gloria por esta lista de juegos de piratas. Los jugadores habituales lo hallarán poco profundo, encorsetado por un sistema ya anticuado, y repetitivo.

PIRATE'S COVE (DAYS OF WONDER)



Una pequeña joya, sencilla y divertida. De Days of Wonder, como otros juegos de la casa, destaca por sus bonitos componentes. Un juego para todos los públicos, donde el trasfondo histórico desaparece, y las mecánicas recuerdan más a los juegos europeos o eurogames.

En esta ocasión cada jugador es un pirata con su propio barco, que navega por un pequeño archipiélago para conseguir el mayor botín, que sólo puntuará si consigue enterrarlo con éxito. La mecánica fundamental del juego es el sistema de elección de destino. En una rueda similar a la de El Grande, se marca la isla a la que se va a viajar –cada isla tiene un cometido, mejorar cañones, recopilar información, reparar, reclutar...–, si se coincide con otro barco pirata –bien de un jugador, bien los llamados piratas legendarios, manejados aleatoriamente– hay lucha.

Pros y contras: Vistoso, simple y divertido, a costa de una profundidad histórica casi inexistente. Los combates, la suerte y la astucia, así como el juego apropiada de las cartas de evento y mejora (como los loros), hace que cada partida sea distinta y disfrutable.



WINDS OF PLUNDER (GMT GAMES)



Un juego más familiar de lo habitual en el amplio catálogo de GMT. Al igual que en Blackbeard, la figura de Barbanegra se convierte en un referente, siendo en este juego un cargo importante que decide tanto los empates a la hora de fijar la dirección del viento como quién podrá ser el primer jugador. Como el propio autor refiere, en esta ocasión no se trata de una simulación histórica, si no más bien un juego de ambiente.

El objetivo del juego es acumular puntos de victoria. Ello se hace a través de mecánicas sencillas pero entretenidas como descubrir tesoros ocultos, abordar barcos de otros jugadores o alcanzar fama en los puertos. Para todo ello se gastarán puntos de acción.

De entre los diversos recursos ponderables en la partida, tales como la tripulación o víveres, destaca la gestión del viento, que sirve tanto para votar al Barbanegra del turno como para decidir el movimiento en base a la dirección del viento. Asimismo, se obtienen ventajas asociadas a tener mayorías de recursos: tripulación, armas y provisiones. Por último, reseñar que existen diversas cartas de acción que permiten desde motines hasta tormentas.

Pros y contras: Sencillo –sólo unas 10 páginas de reglas; comparable al Twilight Struggle-, y entretenido. Se podría englobar dentro de la categoría de eurogames por su uso de elementos usuales en estos (cubos de madera, mayorías etc.) aunque el tema está bien integrado. Su trasfondo histórico, en cambio, no es destacable, aunque ligeramente superior a juegos como el Pirate's Cove.

SEA ROVERS (THE GALACTIC ATTIC/HISTORY IN ACTION GAME)



Otro juego que, según reza el sello de la serie “History in Action”, pretende capturar el sabor histórico de los piratas del Caribe. Este Sea Rovers –“vagabundos del mar”- hecho de la nada de forma artesanal, se distribuye en dos formas: electrónica y física. Puede comprarse como un print and play -imprime y juega- o ya hecho.

Sea Rovers ofrece un buen aspecto visual, trabajado y adecuado. Se presenta como el juego de los piratas y bucaneros reales, dejando poco a la imaginación y leyenda. El tablero ofrece un aspecto más cercano al Blackbeard original, hexagonado, y las cartas están muy cuidadas y bien ilustradas.

El objetivo aquí es amasar una fortuna en doblones. Para ello se pueden atacar puertos, interceptar los barcos de otros jugadores, y buscar tesoros. Las cartas cobran especial relevancia, además de los dados, sirviendo para ayudar a tus piratas o lastrar a los demás.

Podéis leer una estupenda reseña en <http://www.labsk.net/index.php?topic=22682.0>

Pros y contras: Se trata de un juego con buen trasfondo histórico –aunque los combates entre piratas fueran escasos, incluye una regla que permite el llamado acuerdo o parlamento entre ellos antes de un ataque-, algo férreo en cuanto a su mecánica –más cerrada en cuanto a posibilidades-, y mucho más centrado en el juego de cartas y combinaciones de éstas.

El principal problema viene dado por su propia forma. La calidad de los materiales depende de qué modalidad se compre –y la física no deja de ser un print and play montado por el propio autor; se mire por donde se mire, no es una compañía profesional-. Además, no es tan fácil de conseguir como otros juegos, pues no se vende en tiendas, si no en su propia web. Quizás su autor, Van Overbay, encuentre una distribuidora en el futuro.

Las reglas están en permanente actualización y sujetas a cambios. Además, parece que habrá expansiones de cartas en camino.



La piratería en los juegos de mesa: una forma de vida

AGE OF PIRACY (BLOODLINE GAMES)



Prototipo

También conocido como Merchants and Marauders, este juego de Bloodline Games se ha convertido en la esperanza de muchos aficionados. Su cuidada estética, su planteamiento, el pequeño toque rolero, todo recuerda intencionadamente al videojuego de Sid Meier: Pirates!

Se trata de un juego ambientado en el Caribe, con unas miniaturas de barcos estupendas y la posibilidad de un control casi total de los navíos (carga, pabellón, tipo de proyectiles...).

De momento todo queda en una primera impresión favorable. Veamos que nos depara el futuro.

CARTAGENA (RIO GRANDE)

CARTAGENA (RIO GRANDE)



Es más un juego de piratas que sobre piratas. Me explico. Cartagena, y las continuaciones que han sacado en los últimos tiempos, se fundamentan en unos hechos históricos, la fuga de la prisión de Cartagena de Indias en 1672. Los piratas no luchan, no amasan fortunas, ni siquiera tienen barcos. El objetivo del juego es escapar con el máximo número de piratas siguiendo un recorrido.

Para alcanzar esto se sigue una mecánica simple pero entretenida en la que un pirata avanza hasta el símbolo desocupado de la carta que se juegue. Así con todos los piratas hasta llegar a la barca que les sacará de allí.

Pros y contras: Es un juego rápido, a veces imprevisible, que no refleja para nada ningún aspecto en concreto de la vida de los piratas.



Un eurogame sencillo y vistoso. Los jugadores mueven sus barcos por el tablero intentando saquear puertos y obtener cajas de mercancías, que llevarán a los puertos seguros o escondites. La novedad radica en que los barcos no son en principio de nadie, pero sí los puertos seguros, por lo que gran parte de la mecánica del juego se cimenta en sobornar a la tripulación de los distintos barcos con ron.

Pros y contras: Rápido y efectivo. Uno de esos juegos que verán mesa más de una vez. Sin embargo, como en la mayoría de juegos de este tipo, la relevancia temática es nula. Ello no lo hace menos divertido, pero acorta la experiencia y puede llevar al cansancio.

JAMAICA (CRÓMOLA/ASMODÉE)



Otro juego de piratas. El argumento reza así: Henry Morgan, ahora gobernador de Jamaica, organiza una carrera alrededor de la isla. Cada jugador tiene preparado su barco, y ha de acabar el recorrido con más oro que el resto. Comienza entonces algo más propio de Los locos de Cannonball o Ratas a la Carrera, una divertida competición donde casi todo es posible, pero cuyo trasfondo pirateril se reduce a la estética.



Pros y contras: Divertido, incluso elegante en su concepción y desarrollo, pero sin más.

FIRE AND AXE (ASMODÉE)



No es un juego de piratas al uso. He decidido incluir este juego como referencia directa a los llamados piratas del Norte, los vikingos. Editado por Asmodée, este juego, visualmente muy atractivo, refiere mediante la mecánica de sagas las distintas hazañas de estos rudos hombres a lo largo de los siglos del Medioevo. Las sagas no son más que objetivos para conseguir puntos de victoria, pero resumen estupendamente los movimientos y ataques más importantes de las tres naciones contempladas: Noruega, Suecia y Dinamarca. Desde la llegada a América hasta la colonización de Islandia y los ataques a París o Santiago de Compostela, la consecución de las distintas sagas, agrupadas por nacionalidades, nos dará la victoria.

En Fire and Axe cada jugador lleva un drakkar vikingo. A lo largo de la partida toma decisiones como cargar más o menos hombres o productos comerciales, dónde comerciar, dónde atacar o dónde colonizar, todo ello mientras consulta las runas y lucha contra los elementos.

Como novedad encontramos la importancia táctica de calcular los días de navegación y los mares que se van a atravesar.

Pros y contras: Juego interesante, entretenido y muy bonito estéticamente. No obstante, su principal defecto está en su dilatada duración para un juego de este tipo, al menos dos horas y media por partida.

Muchas aventuras por descubrir

Quedan aún juegos por comentar en esta pequeña lista, juegos de cartas como el Buccaneer, Corsari o Plunder. En algunos casos nada tienen que envidiar a sus hermanos mayores, los de tablero; en otros, son un divertimento adecuado, usualmente más rápidos y con menos referencias a su contexto histórico.

A modo de epílogo comentar que la piratería aparece reflejada como tal en multitud de juegos. Desde los

wargames, como el Pax Romana -donde hay referencia directa a los piratas cilicios- o el Here I Stand -un medio de los turcos de menoscabar el poder Habsburgo y Papal- hasta los eurogames, como el Oltre Mare -que mediante una mecánica algo abstracta refleja la toma de recursos y mercancías por parte de estos-.

Los piratas forman parte de nuestro mundo. Llevan haciéndolo siglos. A un nivel netamente superior en comparación con el bandolerismo en tierra, y traspasando fronteras, el ladrón de los mares siempre tendrá asociado un halo romántico, de libertad, de ser el dueño de uno mismo y vivir conforme el capricho del viento y las aguas. Todos, en lo más profundo de nuestros corazones, amamos esa pueril imagen. Todos, en nuestra alma socarrona y pendenciera, somos piratas.

¡Hasta más ver, grumetillos!

¿Un libro sobre el tema?: Earle, P., *Piratas en guerra*, Melusina. Barcelona, 2004.

¿Una película?: Difícil decantarse. Desde clásicas, Errol Flynn mediante, hasta las más modernas como *La Isla de las Cabezas Cortadas* o la saga de *Los Piratas del Caribe*, el género siempre estará vivo.

¿Un videojuego?: Sid Meier's Pirates!

Jesús Hernández Sande



PASS THE PIGS™



Nombre: Pass The Pigs

Autor: David Moffat

Editorial: MB Games / Winning Moves

Año: 1977

Jugadores: 2-10 jugadores

Duración: 30 minutos



Abrimos el juego y, como veis, es muy sencillo. Lo sacamos del blister, pues ese es su continente, y extraemos un estuche en plástico, agradable al tacto, y con un diseño bien ejecutado con la silueta de los "Pigs", con un tamaño adecuado para su transporte. Abrimos el

estuche y nos encontramos pocos elementos pero muy atractivos: dos lápices, un pequeño bloc para anotar las puntuaciones, y en portada un resumen de las puntuaciones, y por fin el alma "mater" del juego, los "PIGS" bien colocados en su hendidura para protegerlos. En definitiva, para ser un "fillers" tiene una presentación de gran calidad.

Entramos al desarrollo del juego; es muy sencillo y aditivo, casi un juego de dados pero algo mas atractivo, pues el desarrollo del juegos es tirar, arrojar, los pobres "Pigs" y ver en que posición caen, y según sea, iremos sumando puntos hasta alcanzar 100, este el objetivo del juego.



Por tanto una vez elegido el jugador inicial, comenzamos. Lanzará los "Pigs" tantas veces como quiera, y considere oportuno, sumando puntos según su "postura" al caer, parará cuando quiera o caigan en la postura lateral diferente llamada "Pig out"



El resto de puntuaciones serían:

- TROTTER: un Pigs de pie son 5 puntos.
- DOUBLE TROTTER si los dos Pigs caen de pié son 20 puntos.
- RAZORBACK si cae de espaldas un solo Pigs, serían 5 puntos.
- DOUBLE RAZORBACK si son los dos Pigs los que caen de espaldas 20 puntos.
- SNOUSER si cae de morros apoyado en dos patas, uno solo son 10 puntos.
- DOUBLE SNOUSER si caen los dos de morros apoyados en dos patas, suman 40 puntos.
- LEANING JOWLER si un solo cae de morros pero apoyado en una pata y una oreja, son 15 puntos.
- DOUBLE LEANING JOWLER, son los dos los que caen de morros apoyados en una pata y una oreja, serán 60 puntos.
- MIXED COMBO es cualquier combinación de las anteriores, un Pigs en dada postura, ya sea de espalda, de pié, de morros a dos patas, de morro con pata y oreja, suman los puntos individualizados.
- MAKIN BACON si una vez lanzados quedan juntos tocándose, puntúan cero, y pasa el turno.
- PIGGY BACK esta posturita es algo complicada, ¡pero! un Pigs sobre otro, indudablemente gana la partida.



Makin' Bacon



Piggy Back

El juego es de 1995 y publicado por MB Games, en Reino Unido, lo jugué por primera vez en 1996, y conseguí un ejemplar hace tres años, lo adquirieron en el aeropuerto de Londres.

Jose Luis Rivas Os



Nombre: Auf der Reeperbahn Nachts um halb zwei / Times Square
Autor: Reiner Knizia
Editorial: Kosmos
Año: 2006
Jugadores: 2
Duración: 30 minutos

Cae la tarde, y el Reeperbahn se prepara para una nueva noche de gente guapa, fiestas, y mucho movimiento. Los clubs más importantes abren sus puertas, dispuestos a convertirse en el referente de la diversión de la zona, el sitio al que todo el mundo quiere ir, el club más elegante y distinguido. Y para ello, ¿qué mejor que contar con la visita de alguno de los más importantes personajes que se mueven habitualmente por la zona? No estaría nada mal que Brilly Lili se pasara esta noche por tu club. A buen seguro que eso atraería a un buen montón de visitantes, deseosos de verla. Lástima que vaya siempre acompañada de sus guardaespaldas, que atemorizan a la clientela. Bien pensado, quizá sería mejor atraer a ese extraño personaje que se mueve oculto por las sombras bajo su enorme sombrero, el tal Schampu Charly... En cualquier caso, no hay que olvidarse de otros personajes menos glamourosos, pero tan conocidos como Lola o Hans, que no sólo atraen a público por sí mismos, sino que es sabido que pueden ayudar a que Charly o Lili se decidan por uno u otro club...

La calle de los clubs

“Auf der Reeperbahn Nachts um halb zwei”, titulado “Times Square” en inglés, es un juego de la serie de dos jugadores de Kosmos, creado por Reiner Knizia. Está ambientado en una calle en cuyos extremos hay dos clubs, cada uno de los cuales pertenece a un jugador. Se trata de un juego de movimiento de piezas sobre las casillas de la calle, movimiento para el cual han de jugarse cartas o utilizar ciertas acciones especiales. El

objetivo final es conseguir que uno de los dos visitantes más especiales acabe en tu club, o lo más cerca posible del mismo.

Times Square se presenta en la típica caja de Kosmos para esta serie de juegos, idéntica a la de, por ejemplo, Exploradores. Está decorada muy temáticamente, con una composición muy evocativa de lo que sería una calle repleta de locales de ocio, con luces de neón y demás. En el interior encontramos los componentes del juego: un tablero que representa una calle, en cuyos extremos encontramos los dos clubs; una baraja de cartas, y seis piezas de madera para representar a los personajes que pululan por la calle. Estas piezas son una chulada, cada una de ellas es diferente (salvo los guardaespaldas, que son dos iguales) y tiene forma de persona real. Encontramos a Lili en color verde y a Lola en rojo, como dos mujeres fatales, Hans con su acordeón, en amarillo, y los dos guardaespaldas, con toda la pinta del mundo de guardaespaldas, en gris. Charly está en verde, y no parece una persona, porque de hecho es una botella de champán con chistera. Realmente, se trata de un tipo peculiar...



Los colores de las fichas y cartas están relacionados, de modo que, de forma general, para mover una ficha en el tablero, habrá que jugar cartas de ese color. Pero hay varias consideraciones aparte, como veremos. Todos los componentes cumplen perfectísimamente su función, son bonitos, y en el caso de las fichas, muy originales. Es muy de agradecer que no se hayan limitado a poner peones o fichas redondas de colores, lo que hubiera funcionado exactamente igual de bien a nivel de juego.





Auf der Reeperbahn Nachts um halb zwei / Times Square

Mi fiesta es la mejor

El objetivo del juego es que tu fiesta se convierta en la más estupenda de la calle, y para ello debes conseguir que alguno de los personajes más seguidos de la ciudad, a saber, Lili o Charly (las piezas verdes), se interese por entrar en tu club. En el momento en que uno de ellos entre en la casilla de tu club, la partida acaba. Otra forma de acabar es que el mazo de cartas se termine por segunda vez. En ese caso, ganará quien tenga a Lili más cerca, y si está en el centro de la calle, quien tenga más cerca a Charly (efectivamente, la mujer gana el desempate, como todos sabemos que ocurre en las fiestas de discoteca realmente).

El juego es muy sencillo, pero las reglas tienen varias truculencias y pequeños detalles para ser tan pocas, por lo que no vamos a entrar en profundidad en ellas, ya que se haría muy pesado explicarlo todo en detalle. Nos vamos a quedar por tanto en una visión general del juego, para que os hagáis una idea del funcionamiento.

Como se ve por el objetivo, realmente se trata de un juego de "tira y afloja", en el que cada turno vamos a contrarrestar de alguna manera el turno anterior del contrincante. Básicamente, la idea es usar las cartas para mover figuras, es lo más habitual que se hará en un turno. Las cartas mueven la figura del mismo color, de modo que jugando una carta verde moveremos a Lili (como explicaremos, Charly no se mueve usando cartas), con las rojas a Lola, las amarillas para Hans, y las grises para los guardaespaldas de Lili. En un turno jugaremos tantas cartas como queramos, pero todas del mismo color. Y con cada una de ellas moveremos la figura tantas casillas como indique la carta, en la dirección que nos convenga. Por supuesto, el movimiento tiene ciertas condiciones. Lili siempre debe estar entre sus dos guardaespaldas, y no puede compartir la misma casilla con ninguno. Por tanto, mover a Lili no es trivial, antes es posible que haya que mover alguno de los guardaespaldas, y eso habrá que hacerlo en el turno anterior. Lógicamente, al mover los guardaespaldas se debe seguir observando esta norma. Mover a Hans sí es directo, al igual que mover a Lola. Pero las cartas de Lola, las rojas, tienen una gracia especial, y es que pueden funcionar como comodines. Para ello es necesario que Lola esté entre nuestro club y la figura de Lili. Mientras esto ocurra, con las cartas rojas podremos mover cualquier otra figura (salvo Charly), pero sólo esa. Es decir, no podemos usar una roja para mover a un guardaespaldas, y luego otra para mover a Hans en el mismo turno. Por tanto, Lola es poderosa, pero tiene sus límites. ¿Y Hans? Bien, Hans representa otra posibilidad



diferente de jugada, en lugar de usar cartas. En nuestro turno, una opción es no jugar carta, y usar la capacidad especial de Hans, que es atraer a su misma casilla a un guardaespaldas o a la propia Lili. Por supuesto, cumpliendo con la restricción de que Lili siempre debe estar entre sus dos guardaespaldas. De modo que tener a Hans de

nuestro lado, puede hacer que alguna figura se de un largo paseo.



La tercera acción posible es descartarnos. En este caso, o en el caso de haber jugado cartas para mover alguna pieza, robaremos del mazo para tener otra vez ocho en la mano, como se reparten al principio del juego.

Charly es un tipo raro

Charly es un personaje con forma de botella de champán con chistera. Indudablemente, es extraño. Y hemos visto que no le afectan las cartas, ni los poderes de Hans. Charly sólo se decide por lo que ve en el tablero, y para ello espera al final de cada turno, tomando una u otra dirección según como vea de animado cada club. Al final del turno de un jugador, Charly se mueve hacia su club. Se moverá una casilla por cada figura que esté de hecho dentro del club del jugador. Y además, se moverá otra casilla si tanto Lili como sus dos guardaespaldas están en esa zona de la calle. El centro de la calle está señalado por una alcantarilla, para facilitar ver esto. De modo que si las tres figuras están más allá de la alcantarilla, allá que irá Charly. Y recordemos que si Charly llega a tu club, eres el ganador... En las reglas indica que Charly debe moverse siempre por la zona sombreada. Indudablemente eso le da un toque misterioso a Charly, pero creo que es una de esas reglas que nadie en el mundo entiende, ya que obviamente no tiene ningún efecto sobre el juego.

Y con esto acaba el turno del jugador. Una vez jugadas las cartas, o usado a Hans, o habiendo descartado, y en su caso robado hasta tener ocho, se mueve a Charly, y el turno pasa al siguiente. Y así sucesivamente hasta que alguno alcance alguna condición de victoria, o el mazo de robo se agote por segunda vez.

Puro vicio

Para mí, el Reeperbahn es puro vicio. Es un juego muy original, similar a En Garde, también de Knizia, pero notablemente más complejo en sus posibilidades (lo



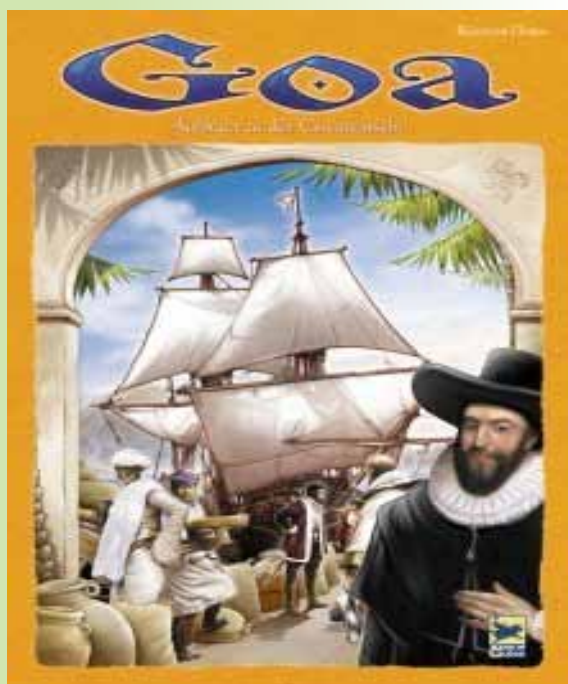
cual no lo hace mejor ni peor, en mi opinión). Comparte con este la mecánica de tanteo de la situación, el tira y afloja, el “ahora deshago lo que has hecho tú”. Pero claramente Reeperbahn ofrece más opciones. Las partidas son relativamente cortas, unos veinte minutos, y es un juego muy dado a la revancha inmediata. Personalmente creo que la ambientación que tiene es sumamente atractiva, sobre todo por lo diferente que es. Y las piezas y la estética general son una chulada considerable. Por ponerle una pega, diría que las reglas tienen ciertas ambigüedades interpretativas. Los foros de la BGG están bastante llenos de preguntas acerca del movimiento de las piezas y como usar las habilidades especiales de Lola o Hans. De hecho, parece que gran parte del problema es que la interpretación de las reglas de la edición inglesa y la alemana pueden ser distintas en ciertos aspectos. Yo por mi parte aplico el famoso dicho de “aceptamos barco”, y he llegado a una interpretación que me satisface a mí. Pero quien quiera puede entretenerse durante un buen rato siguiendo las discusiones de interpretación... En tal caso, tened cuidado, porque el juego tiene edición en inglés y en alemán, y en cada caso los nombres de las figuras son distintos. Puede ser cómico seguir una conversación en donde los nombres empiezan a mezclarse constantemente.



En definitiva, un juego sencillo, muy divertido y original. Uno de los juegos más interesantes de la serie de dos jugadores de Kosmos. Que lo disfrutéis. Yo por mi parte, ¡me voy de fiesta al Reeperbahn!

Javier Santos





Nombre: Goa
Autor: Rüdiger Dorn
Editorial: Hans im Glück/ Rio Grande Games
Año: 2004
Jugadores: 2-4
Duración: 90 minutos

1 Introducción

Cuando se es mercader portugués de principios del siglo XVI uno anhela administrar prósperas haciendas, colonizar las más exóticas islas imaginables y lucrarse gracias a caras especias traídas de los lugares más remotos. Ahora, si las aspiraciones son altas es preciso saber obtener el máximo rendimiento a las posesiones, y escapar de derroches. Añádanse buenas dotes para la planificación y el racionamiento, así como un buen ábaco si, efectivamente, uno desea ser el mercader más próspero.

En esta reseña visitamos Goa. Una excusa en forma de juego para disfrutar exprimiendo el cerebro, calculando el modo y la forma de obtener especias (entre otras cosas preciosas) en el momento justo y en la cantidad exacta. Gestión óptima para adelantarse a los contrincantes en la fundación de colonias, con leves toques de azar que enriquecen la experiencia y obligan a la improvisación.

Durante hora y media larga, los jugadores (de 2 hasta 4) construyen barcos, obtienen especias, recaudan impuestos, realizan expediciones y fundan colonias, en matemática competición por aunar la mayor cantidad de méritos, o mejor dicho, la mayor cantidad de esas pequeñas unidades etéreas que en el mundo de los juegos cuantifican los méritos:

los puntos de victoria. Si bien ninguno de los ingredientes introduce innovación, el resultado combina de forma sencilla y eficaz elementos fácilmente comprensibles por los jugadores. En resumen, Goa logra hacerse un hueco en el apretado panorama de los juegos de gestión de recursos que tan buenos títulos atesora.

En los siguientes apartados se tratan varios aspectos del juego. El apartado 2.1, “el material”, describe en extenso el contenido físico. El apartado 2.2, “el juego”, presenta de forma simplificada las reglas transmitiendo los conceptos generales, pero sin entrar en excepciones ni abundar en ejemplos, ya que el interesado puede referirse al manual original para más detalles. El apartado 2.3, “la opinión”, pretende ser un paseo a través de las sensaciones que produce el juego después de varias partidas, describiendo todo lo posible la experiencia, y centrándose en “qué” sucede más que en “cómo” sucede. Por último el apartado 3, “conclusiones”, resume los puntos más importantes analizados y comenta para qué tipo de público es indicado el juego.



2 Análisis

La edición revisada es la de Hans im Glück (2004) en idioma alemán.

2.1 El material

Entre los elementos encontramos (1) un tablero central de juego (donde se depositan cartas y baldosas), (2) un tablero de suministros por jugador (donde se ubican las plantaciones y las colonias), (3) un tablero de desarrollo por jugador (donde consta el progreso en cada uno de los aspectos del juego), (4) cartas de ducados, expediciones, colonizadores, barcos, y acciones adicionales, (5) baldosas de juego (que se adquieren a través de subastas), (6) baldosas de colonias (que los jugadores irán recopilando), (7) marcadores de varios tipos, y (8) saquitos de madera en varios colores (para representar las especias).



Efectivamente los componentes son abundantes. Sin embargo, a diferencia de como sucede con otras “cajas colmadas”, no es frustrante recoger el material ya que el soporte tiene un tamaño proporcionado para el contenido, y éste se distribuye perfectamente en los espacios destinados a tal efecto.

En general la calidad de los componentes es buena, aunque algunos detalles podrían haber sido mejorados. Se agradecería si los tableros auxiliares que utilizan los jugadores fueran un poco más gruesos, aunque esto no afecte funcionalmente. Sí que se echa muy en falta algún casillero donde indicar la ronda y la fase en la que se encuentra el juego. Además, también habría tenido valor la clásica pista de puntos de victoria alrededor del tablero -aunque sólo se utilice al final del juego-, de modo que no tengamos que guardar lápiz y papel dentro de la caja o realizar cuentas de cabeza en un momento tan delicado. Por suerte, todas estas carencias están resueltas -aunque de forma casera- gracias a unos tableros auxiliares diseñados por otros tantos jugadores apasionados.

2.2 El juego

2.2.1 Preparación

El tablero de juego se sitúa en el centro de la mesa y sobre él, en los lugares correspondientes, las baldosas de colonia y todo el conjunto de cartas formado por ducados (la banca), colonos, barcos, acciones adicionales y expediciones. Cada jugador toma un tablero de suministro, y ubica los marcadores de subasta sobre él. Cada jugador toma un tablero de desarrollo, y ubica los marcadores de éxito en la posición más retrasada de cada columna. Los jugadores reciben una cantidad de barcos, colonos y ducados que dependen del orden inicial de juego. El jugador inicial recibe, además, la baldosa de bandera.

2.2.2 Primera parte del juego

Se rellenan los 25 espacios del tablero de juego depositando al azar baldosas de juego marcadas en el reverso con la letra “A”. Cada una de estas baldosas representa un beneficio (plantaciones, obtención de ducados, colonos, barcos, puntos de victoria, etc.) que obtendrá el jugador que la adquiera. El color de la baldosa indica si cuando se recoge la baldosa debe utilizarse de inmediato o si puede reservarse, así como si sólo sirve para un uso o si periódicamente estará disponible. A





continuación, durante 4 rondas se realiza primero una fase de subasta y luego 3 fases de acción.

En la fase de subasta, los jugadores se turnan ubicando sobre las baldosas de juego disponibles sus marcadores de subasta. Comienza el jugador inicial a componer una hilera depositando la bandera y poniendo sobre ella su marcador numerado con el "1". A continuación, el resto en sentido horario continúan con los marcadores consecutivos, hasta que finaliza de nuevo el primero. Las baldosas marcadas se subastan según el orden que determina la numeración de los marcadores, durante una subasta un tanto peculiar. Para cada una, el dueño inicia la subasta con un valor de puja de 0 ducados. El resto de jugadores tienen la oportunidad de sobrepujar una única vez, quedando la última palabra de nuevo para quien inició la subasta. El ganador paga los ducados ofrecidos al subastador, que en caso de ser uno mismo debe pagar a la banca.

Generalmente, cuando una baldosa es adquirida toma efecto inmediatamente. Por ejemplo, si se trata de una plantación el jugador la ubica sobre su tablero de suministro en un espacio libre, o si se trata de una cantidad de cartas el jugador las toma de inmediato. Al finalizar la subasta de todas las baldosas marcadas los jugadores realizan intercaladamente 3 acciones cada uno.

Existen dos grandes grupos de acciones que el jugador puede realizar: (a) progresar en una columna del tablero de desarrollo y (b) realizar la acción asociada a una columna del tablero de desarrollo.

Progresar en una columna significa adelantar el marcador de éxito hacia el siguiente casillero, invirtiendo la cantidad y tipos de especias indicadas en el paso, así como un barco por cada especia requerida. Cuanto más adelantado se encuentra el marcador, mayor es la cantidad de recursos necesarios para consolidar el avance, pero también mayor es la mejoría obtenida. El jugador debe obtener -salvo contadas excepciones- las especias de sus plantaciones y los barcos de su mano.

Realizar la acción asociada a una columna del tablero ofrece una ventaja específica al jugador. De izquierda a derecha, las columnas proporcionan (1) barcos, (2) sacos de especia para las plantaciones, (3) ducados, (4) cartas de expedición y (5) apoyos para un intento de colonización. La magnitud de esta ganancia está relacionada con lo avanzado que se encuentre el marcador de éxito correspondiente.

En cualquier momento durante su propio turno, el jugador puede utilizar sus cartas de expedición para obtener instantáneamente algunos recursos o facilitar la consecución de sus acciones, aunque siempre puede conservarlas para efectos de puntuación.

Al concluir las 3 acciones, aquellos jugadores que dispongan de cartas de acción adicional pueden utilizarlas para disfrutar de más acciones que les permitan prosperar a mayor velocidad que los oponentes, a razón de una acción por carta gastada.

El juego continúa de este modo hasta que se han cumplido 4 rondas con sus correspondientes fases de subasta, acción y acción adicional.

2.2.3 Segunda parte del juego

Las baldosas de juego restantes en el tablero de juego se retiran y se rellena nuevamente al azar con las marcadas en el reverso con la letra "B". La función es la misma que con las primeras, aunque las nuevas resultan largamente más potentes. El juego se prolonga, entonces, durante otras 4 rondas sin variaciones respecto a lo explicado en el apartado anterior. Tras estas rondas se alcanza el final del juego.

2.2.4 Final del juego

El ganador se determina por medio de una suma de puntos de victoria. A este efecto cuentan: (a) el progreso de cada marcador de éxito, (b) la cantidad de colonias fundadas, (c) la colección de símbolos en las cartas de expedición, (d) la cantidad de ducados guardados y (e) las baldosas especiales de puntuación.

2.3 La opinión

2.3.1 Primeros pasos

Iniciarse en Goa no es en absoluto traumático, aunque sea compitiendo con jugadores de mayor nivel. Toda acción supone siempre un avance así que aún estando completamente perdido el jugador tendrá la agradable sensación de progresar, sintiéndose un participante más e incluso un candidato válido para la victoria. Esto no significa que Goa se juegue solo. Es recomendable que la persona que conduce la partida haya estudiado concienzudamente el reglamento para no olvidar detalles importantes, que los hay. Frecuentemente



surgen despistes respecto a: cómo utilizar exactamente los marcadores de subasta, cuándo puede jugarse una carta de expedición específica, qué cosas están permitidas en una sola fase de acción, cómo funcionan algunas baldosas concretas, cuál es el límite de la mano y cuándo se comprueba, etc.

Al igual que en otros juegos del mismo palo la curva de aprendizaje puede resultar empinada, no tanto por complejidad del reglamento como por la asimilación de las relaciones entre los elementos, los tiempos y el valor en puntos de victoria de cada acción. Una vez superado este periodo de acondicionamiento aparecen multitud de estrategias a explorar: la esencia pura de Goa.

2.3.2 Las estrategias

Ingresar muchos ducados todas las rondas y dominar las subastas, o controlar la bandera y aprovechar su acción adicional, o ser el primero en fundar las colonias más demandadas, o inflar sistemáticamente las pujas para encarecer el mercado, o simplemente una combinación de éstas.

Multitud de caminos hacia un fin común, y todos muy bien equilibrados. Tras varias partidas el juego no se resiente en absoluto, de modo que acaban por surgir casi tantas teorías como jugadores.

Trazar planes complejos es, sin embargo, casi siempre frustrante. A diferencia de otros juegos similares, un error de cálculo no se recupera esperando más turnos. Cuando se pierde algo, simplemente se gana otra cosa. A menudo esto significa que durante toda la ronda no podrás avanzar tu estrategia por donde querías. Para aclarar, un ejemplo: esperas adquirir en una subasta una baldosa de plantación de clavo, pero alguien te la arrebató y finalmente consigues 2 acciones adicionales; ya no vas a llegar a tiempo de ser el primero en colonizar Madras; ¿quizás sea el momento de replantear la ronda jugando 5 acciones consecutivas e ingresar gran cantidad de ducados?



Seguramente no deberías basar tu estrategia en coleccionar cartas de expedición. Hay demasiados símbolos para reunir una buena cantidad de alguno, y frecuentemente estas cartas acaban por molestar en tu mano, especialmente cuando te ofrecen ducados a cambio de tus escasas especias o colonos cuando ya has satisfecho tus ansias de colonización. Además, el límite de la mano es pequeño y sólo en los últimos momentos de la partida puedes acceder a eventos que inflan tu mano al margen de la comprobación del límite, confiando buena cantidad de puntos a la suerte.

2.3.3 El ritmo vertiginoso

La partida transcurre rápidamente y las acciones escasean. Es común creerse en mitad de la partida y de repente ver que quedan sólo una o dos rondas. A menudo, una vez desplegadas las baldosas de la segunda parte, se observa a los participantes inquietos y nerviosos recorriendo velozmente con la mirada todos los tableros. Todo esto aclara por qué las inicialmente infravaloradas acciones adicionales son tratadas por los jugadores expertos como tesoros, convirtiéndose éstas en las verdaderas protagonistas de la fase de subastas.

Si no quieres quedarte rápidamente atrás, es recomendable gastar algo de tu dinero en cada una de las fases de subasta con tal de obtener algún recurso nuevo, pues los ducados por sí mismos no hacen gran cosa en la mano durante las fases de acción.

2.3.4 La subasta

Se trata de esa fase donde los jugadores allanan el terreno del resto de la ronda. Apuntan a las baldosas de interés y recuentan sus ducados. Es el momento de intentar acceder a un buen puñado de recursos que den soporte al resto de acciones de la ronda.

Entonces, a parte de lo evidente, ¿qué se puede hacer en la fase de subasta que no se pueda hacer en las fases de acción? Ciertamente tiene sus parecidos. La diferencia radica en que durante la fase de subasta (a) en lugar de agotar barcos y especias se gasta dinero, (b) los progresos no están asegurados porque el resto de jugadores pueden interferir superando las pujas y (c) casi siempre obtener una baldosa resulta cuantitativamente más beneficioso que realizar una única acción. En definitiva, la fase de subasta supone un empujón importante en el desarrollo de la estrategia de cada cual, momento en el que sin embargo, los oponentes pueden tomar la palabra para evitar o encarecer tal progreso.

En cuanto a mecánica, es interesante el planteamiento de subasta que hace Rüdiger Dorn. Tal como se ha indicado los jugadores pujan en una sola ronda, y quien la inicia es quien la finaliza. Además, está el detalle de a quién se paga dependiendo de quién se la lleva. Seguramente el tablero

central de baldosas es una abstracción demasiado –valga la redundancia– abstracta, pero cumple perfectamente su función. En conclusión, la subasta tiene pleno sentido incluso a 2 jugadores.



Probablemente las baldosas que más se devalúan a lo largo del juego son las que ofrecen colonos. Por lo tanto, la baldosa roja del colono es más débil que el resto y en todo caso cabría adquirirla en la primera o segunda ronda, puesto que más adelante puede ser tarde para amortizarla. El resto de baldosas rojas son interesantes y evidentemente se repite la recomendación de adquirirlas cuanto antes. Probablemente la mejor sea la que ofrece la especia porque en muchas ocasiones sólo una de ellas marca la diferencia entre poder

progresar a tiempo o tener que replantear penosamente la situación.

Quizás la baldosa más infravalorada sea la de la bandera. Cada vez que es adquirida bonifica con una acción adicional. Ya por ello es interesante. Sin embargo, según se desarrolle el vaciado del tablero central, puede permitir a un dueño hábil marcar las baldosas más interesantes o perjudicar al resto obligando a marcar las menos cotizadas.

2.3.5 Las dos partes

La idea de dividir el desarrollo del juego en dos partes es interesante, aunque ciertamente surge de la propia mecánica de subasta que vacía progresivamente el tablero central. Del conjunto de 25 baldosas se selecciona una por jugador cada ronda. Claramente en una partida de 2 o 3 jugadores no es obligatorio recomponer en la quinta ronda. Sin embargo resulta acertada esta división que rellena el tablero porque, por un lado, mantiene el interés en la subasta al ofrecer baldosas más atractivas y potentes, mientras que por otro, presenta más baldosas candidatas para ser marcadas.

El resultado es que la primera parte es la del planteamiento. El momento de jugar ordenadamente, calcular muy bien todos los esfuerzos, y separarse lo mínimo de la estrategia deseada. Aquí surgen las primeras divergencias obligadas respecto a los planes y algunas pequeñas hostilidades durante la





subasta. Mientras, la segunda parte es la de la lucha abierta. El momento de apuntalar la estrategia, buscar el modo de aprovechar lo obtenido de rebote, y sobrepasar sin piedad. La lucha por las acciones adicionales. En definitiva, la intensidad se mantiene todo el tiempo.

2.3.6 La dichosa interacción

Se acusa con frecuencia a Goa de ser un juego donde la interacción apenas existe. Efectivamente en la fase de subasta la hay, mientras que el resto de la ronda se juega casi en solitario.

Pero en realidad el problema no es que sólo haya interacción en una fase, sino que el resto de fases se pueden prolongar demasiado. Quien más padece el tedio de las fases de acción son los jugadores experimentados que ya tienen la estrategia formada. 3 acciones por ronda y jugador, más las correspondientes acciones adicionales, pueden llegar a suponer demasiado tiempo muerto si no estás entretenido reconstruyendo la estrategia.

En conclusión, las fases de acción casi podrían hacerse de forma simultánea, al menos para las acciones que no son adicionales. Si bien se perdería control sobre lo que hacen los demás, el tiempo de las rondas se reduciría de forma considerable.

2.3.6 El tablero de desarrollo

Este es el elemento con el que tanto disfrutamos los aficionados a los juegos europeos. Recopilar recursos para gastarlos y desplazar un cubo de madera a un estado superior es de lo más sugerente. La mecánica de invertir especias y barcos es sencilla, efectiva y muy gráfica.

Además el autor ha sabido crear incentivos interesantes en forma de cartas de acción adicional y cartas de expedición, para que el jugador no deje marcadores de éxito retrasados y al mismo tiempo intente llegar a las posiciones más adelantadas en primer lugar. Sin duda objetivos contrarios que obligan a difíciles decisiones.

Todo ello sin descuidar la fundación de colonias, si no quieres verte limitado a progresar con marcadores que comparten los mismos tipos de especias. Resulta en este apartado vital ser el primero puesto que el jugador elige entre las plantaciones libres. Sin embargo, la mecánica de la fundación de colonias está empañada por la obtención aleatoria de colonos que no suele agradar a algunos jugadores: en particular a los más sesudos.

3 Conclusiones

Goa de Rüdiger Dorn es un juego constructivo de tipo europeo que incluye gestión de recursos, subastas y una pizca de azar. Acepta de 2 a 4 jugadores, pero resulta óptimo para 4. La duración aproximada es de 2 horas, y está recomendado de 12 años en adelante.

El reglamento es de una complejidad media, y aunque cuenta con varias excepciones fáciles de olvidar, dispone de muchos ejemplos aclaratorios. Contiene material en cantidad y de buena calidad, que exige bastante espacio para desplegar todos los tableros y componentes necesarios.

El juego requiere capacidad de cálculo, previsión y faroleo. El jugador debe cubrir muchas necesidades en pocos turnos mientras maneja muchos recursos muy interrelacionados. El vencedor se determina por recuento de puntos de victoria.

En resumen, un buen juego con personalidad propia, y muy longevo gracias a lo compensado y depurado que se encuentra, pero tal vez un poco falto de interacción.

Javier Martínez Cantos

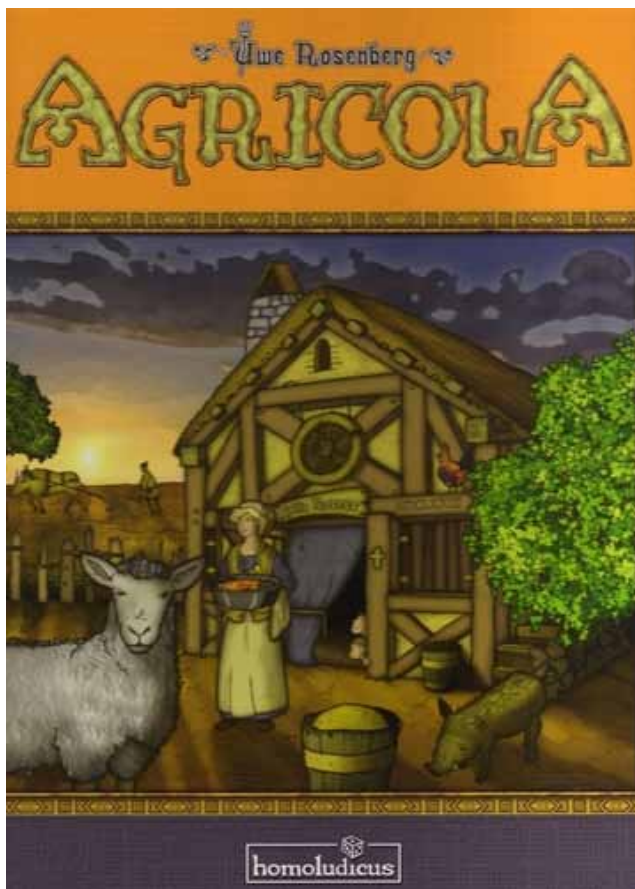
Fotografías: Rosa María Rodríguez



AGRICOLA

Estrategias complejas para Agricola (I)

Escrito por Brad Cooper



¿Cómo comenzar a escribir una guía de estrategia para uno de los juegos más populares de BGG? Comenzaría por hacer una pregunta retórica y contestarla de todos modos. Esta va a ser una guía de estrategia bastante larga con una revisión del mazo E. No voy a incluir una reseña del mazo I, del K o del Z porque prolongará una guía que ya es demasiado larga. Entonces... ¿Cómo es que la llamo "Estrategias complejas para Agricola" si no voy a comentar nada del mazo complejo? Bien, el caso es que ya he escrito otros artículos de "Estrategias complejas..." para *Colonos de Catán*, *Kingsburg* y *Scepter of Zavandor* y quiero que este artículo cuadre con los demás, por lo que mantendré el mismo título. Además, no mencionaré nada del juego en solitario. No lo encuentro interesante y, además, ya parece que hay un montón de guías y discusiones en los foros sobre este modo de juego. Cuando sea apropiado o necesario, estableceré diferencias para dos, tres, cuatro y cinco jugadores.

El objetivo de esta guía es ayudar a otros jugadores a comprender cómo jugar a *Agricola*, pero con un estilo competitivo consistente. Pienso que si emplean las estrategias que aparecen aquí, no ganarán todos los juegos que hagan, pero tampoco quedarán los últimos. A algunas personas les sucede que no saben lo que hacer o no hacer. Algunos miran sus granjas de 21 puntos y no conocen la manera de mejorar las acciones realizadas en la partida, y hacerlo mejor la siguiente vez. Esta guía es para este tipo de jugadores. Si vences dentro de tu grupo habitual jugando a *Agricola*, este artículo probablemente no te haga significativamente mejor jugador, pero puedes encontrar una o dos cosas que puedan ser útiles.

Una vez aclaradas estas premisas, vayamos al asunto importante de la estrategia. Quiero dividir esta guía en tres secciones básicas. La primera sección "Gestionando tu granja - El vistazo general", tratará sobre las estrategias básicas para el juego inicial, medio y final de una partida. La segunda sección "Alimentando a tu familia", entrará en el debate entre la estrategia basada en el grano y la estrategia basada en los animales. En la tercera sección, "Realizando Acciones", iré revisando todos los espacios de acción disponibles del tablero, valorándolos, mencionando cuándo escogerlos, en qué orden, etc. La cuarta sección "Engañando a tu oponente", se centra en algunas técnicas específicas que puedes emplear para frustrar los planes de tu contrario. Finalmente en la "Reseña de cartas", comentaré cada Adquisición Mayor y Menor, así como los oficios del mazo E tratando de dar estrategias básicas así como enumerar los beneficios y desventajas de cada carta. (Nota: En Ludo, dada la extensión de estas estrategias, publicamos las dos primeras secciones en este número y en posteriores entregas dividiremos el resto del artículo según su extensión para que no se haga excesivamente largo y aburra a los lectores).

Gestionando tu granja - El vistazo general

Agricola no es un juego en dónde haya varias formas de ganar. Realmente solo hay una estrategia y es diversificando tu granja. El primer punto consiste en saber que lograr esta diversidad es dónde reside la diversión. Todo el mundo necesita tener las mismas cosas, pero no puede hacerse lo mismo al mismo tiempo. Seguro que puedes tener un montón de animales, pero no puedes ignorar completamente arar campos y acumular hortalizas/cereales. Del mismo modo, probablemente no quieras tener a tu familia en una choza de madera durante toda la partida. Esto



significa que tienes que preocuparte por conseguir de todo durante toda la duración del juego. Y que no se te olvide alimentar a la familia. La penalización por no tener suficiente comida para ello es muy elevada. Hay algunas áreas dónde puedes anotar muchos puntos, así que vamos a echarles un vistazo.

	-1 punto	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
Campes	0-1	2	3	4	5+
Pastos	0	1	2	3	4+
Cereales *	0	1-3	4-5	6-7	8+
Hortalizas *	0	1	2	3	4+
Ovejas	0	1-3	4-5	6-7	8+
Jabalíes	0	1-2	3-4	5-6	7+
Vacas	0	1	2-3	4-5	6+
* Tanto plantados como recolectados	-1 punto por cada parcela sin utilizar 1 punto por cada establo vallado 1 punto por cada habitación de adobe 2 puntos por cada habitación de piedra 3 puntos por cada miembro de la familia				

Resumen de las cartas de ronda		
Período 1	Período 2	Período 3
<ul style="list-style-type: none"> • 1 oveja • Sembrar / Hornear pan • Adquisición • Construir vallas 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformar / Adquisición • 1 piedra • Ampliar familia / Adquisición menor 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 jabalí • Coger 1 hortaliza
Período 4	Período 5	Período 6
<ul style="list-style-type: none"> • 1 vaca • 1 piedra 	<ul style="list-style-type: none"> • Arar 1 campo / Sembrar • Ampliar familia sin habitación 	<ul style="list-style-type: none"> • Reformar / Construir Vallas

¿Qué pasa entonces con lo de “una gran casa”? Bien, si tienes una casa de cinco habitaciones de adobe, sumarás 5 puntos. ¿Y una casa de piedra? 10 puntos. Y aunque tu familia esté limitada a 5 miembros, tu casa no lo está. Puedes ser capaz de aumentarla hasta más de 5 habitaciones, aunque no lo he visto a menudo, así que por lo que respecta a la guía, me referiré tan solo a la casa de cinco habitaciones. Hacer crecer a tu familia y construir una casa mejor son las únicas áreas del juego que proporcionan más de 4 puntos. Así que si empleas tu tiempo tratando de ser el que más vacas tenga, tan solo conseguirás 4 puntos por 6 vacas. Compara esto con los 9 puntos extra por miembros de familia y los 10 puntos por las 5 habitaciones de piedra. Lo importante sobre tener habitaciones extra es que permiten albergar miembros de la familia extra. Y tener miembros de la familia extra proporciona la habilidad de construir incluso más habitaciones, y así una y otra vez. Tener miembros de la familia adicionales, proporciona además un beneficio adicional que no posee el aumentar el nº de habitaciones, y son las acciones adicionales que puedes realizar con los nuevos familiares. Las acciones extra no están tan sobre potenciadas como algunos creen, pero son útiles en definitiva. Esto resta valor a la intención de tener una casa grande y bonita respecto a la intención de tener una gran familia. Así que, si se te presenta la elección de tener tu familia al máximo o en cambio, tener tus ovejas a tope, la respuesta es sencilla: familia primero. Creo que eso funciona así. Si fueras un granjero con economía de subsistencia hoy en día, aumentar tu familia y mejorar la vivienda, son las opciones que se llevarían a cabo. En cambio, en los tiempos que corren, reformar tu casa y luego aumentar tu familia serían las prioridades de esta lista.



Casa y Familia

Soy un ferviente defensor de una gran familia y una casa bonita. Temáticamente tiene sentido. ¿Te gustaría que te recordaran por ser el tipo que tenía un montón de jabalíes y ovejas, o por el muchacho que tenía una casa maravillosa y una familia encantadora? Cuando se echa un vistazo a la tarjeta de puntuación, se puede observar que el mayor potencial de puntos está unido al aumento de la familia. Puedes anotar hasta 15 puntos al final del juego si logras 5 miembros. Este número es un poco engañoso. Comienzas con 2 miembros de la familia, así que significa que tu potencial real son solo 9 puntos adicionales.



El asunto es que los buenos jugadores ya saben de antemano que tener más familia y una casa grande sirve para anotar un montón de puntos. Esto es lo que probablemente hagan. Solo estoy mencionándolo porque necesitarás hacer “Aumentar la familia” y “Reformar”... al igual que el resto de jugadores, así que tenlo presente en tus cuentas. Si eres el quinto jugador y piensas “Bien, todo el mundo busca “Aumentar la familia”, así que creo que podré tomar esa oveja”, entonces te verás metido en problemas.

Si todo el mundo tiene la misma prioridad para aumentar la familia y mejorar su casa, entonces evita que una o dos personas se escapen jugando estas opciones.

Tener 6 vacas, 8 ovejas y una casa de madera con cinco habitaciones, te dará un total de 8 puntos, mientras que no tener vacas, ni ovejas y una casa con cinco habitaciones de piedra, te proporcionará los mismos 8 puntos. Métecelo en la cabeza. Tanto las familias como las casas te dan realmente muchos puntos. No es necesario que vayas a tope en estas categorías, pero si tienes la oportunidad de ampliar tu casa, renovarla o aumentar tu familia, deberías pensar más de una vez por qué no quieres hacer esta acción. Si eres un novato en el juego, estas indicaciones te servirán de guía. Al final de la tercera cosecha, deberías haber ampliado tu casa en al menos una habitación. Al final de la cuarta cosecha, deberías tener al menos 3 miembros de tu familia, y deberías haber reformado tu casa a adobe. Hacia el final del juego deberías tener 4 miembros en tu familia y reformar la casa a piedra. Los jugadores expertos podrían hacer estas mismas acciones en menos tiempo. Lo importante es que no es necesario ser el primero en aumentar la familia. Pero es importante que no se deje a todo el mundo desmarcarse en este aspecto. Puedes ganar a tus contrincantes incluso si tienes una familia más pequeña que la suya, pero será muy difícil si tú tienes dos miembros menos que el contrario.

Anotando puntos

Ahora que hemos tratado la importancia de la casa y la familia, echaremos un vistazo al resto de la granja. Creo que muchos jugadores están obsesionados en puntuar el máximo en un área en particular. He visto gente concentrándose en cómo pasar de 2 puntos a 3 puntos en ovejas. He visto personas luchando para alimentar a su familia sin renunciar a su cuarta hortaliza, en lugar de realizar una acción de “ir a pescar” para que la zanahoria en cuestión siga en su reserva propia. De momento, lo mejor que se puede hacer es pensar cómo anotar un punto en cada categoría. De este modo, no se sumarán muchos puntos al principio, pero es una manera de jugar que previene tener negativos. Recuerda que con la excepción de los campos arados, casi cualquier cosa que consigas te proporcionará 2 puntos, puesto que pasas de tener un -1 a un +1, lo que es un salto de 2 puntos. En general, los jugadores se dan cuenta de este detalle, pero suelen pensar “No importa. Hay mucho tiempo para hacerlo”. En realidad, no. No deberás preocuparte de anotar puntos rápidamente, pero si deberías prestar atención en eliminar puntos negativos a lo largo del juego.

Hay siete áreas básicas donde puedes tener puntuaciones negativas: campos, pastos, ovejas, jabalíes, vacas, cereales y hortalizas. También se puntúan negativos al dejar espacios sin utilizar, pero para los propósitos de esta sección de estrategia, los ignoraremos de momento. Así pues, para evitarte perder un punto por cada una de las áreas enumeradas anteriormente, necesitas hacer un mínimo de 8 acciones (necesitarás 2 campos para sumar el +1, incluso si tienes una ocupación que

te supone arar dos veces, has de hacer la acción de “aprender un oficio”, luego siguen siendo 8). Ahora, si te has expuesto a tener negativos en 3 áreas al final del juego, tendrás un montón de problemas, incluso si tienes 5 acciones. En el último turno, necesitarás emplear tres de tus cinco acciones en los espacios que te eliminarán los negativos... así que es una buena jugada el evitar que de tus 5 últimas acciones, 3 no vayan encaminadas a eliminar puntos negativos.



Otros jugadores buscan también rellenar los huecos libres de su tablero personal. Como regla general, debería intentarse restar un punto negativo por cosecha. Esto significa que al final de la cosecha 1, deberías tener 2 campos arados o un cereal o un pasto. Esto no es posible algunas veces, pero el no tener puntos negativos al final del juego es un proceso. Puedes hacerlo a lo largo de las diversas cosechas o puedes hacerlo al final del juego. Si tienes problemas en recordar en qué áreas has hecho puntos negativos, anótalas en un papel y vete tachándolas al final de cada cosecha, conforme lo vayas consiguiendo. Si no las vas tachando, tal vez te estés quedando demasiado atrás. Esta es la clase de actividad que aventaja a una granja de 20 puntos del resto. Una vez que hayas tachado uno de los negativos de tu lista, trata de no borrarlo. En otras palabras. Si tomas una única vaca, no te comas la vaca antes de que tengas otra. Estarías retrocediendo.

Si has prestado atención a tus negativos durante todo el juego, te darás cuenta de algo estupendo durante los dos últimos turnos de juego: no tendrás la sensación de “Estoy bloqueado”, sino que tendrás multitud de oportunidades de anotar muchos puntos. En lugar de estar rezando para poder ser jugador inicial para tomar la última hortaliza en la sexta cosecha para reducir tu negativo, podrás ser capaz de escoger la acción que más puntos te ofrezca. ¿Puedes construir cercas suficientes para tres pastos más? Quizá quieras reformar tu casa. Pudiera ser que otra vaca te diera otro punto de victoria. Tener los prerrequisitos hechos desde el turno uno o dos puede ser una buena jugada.

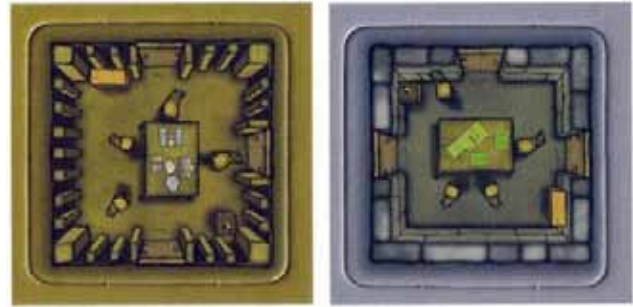




¿Y para rellenar las parcelas vacías? Trata de no preocuparte por esto desde el principio. Puedes construir lentamente habitaciones y campos cultivados para usar estos espacios, y podrás construir vallas tarde o temprano para evitar espacios vacíos. Encuentro que no es realista completar todos los espacios en cada partida. Conforme se acerca el final, ando buscando tener cuatro habitaciones en mi casa, alrededor de 4 espacios de pastos y unos cuatro campos arados. Esto da un total de unas tres parcelas vacías, lo que no es nada malo. Obviamente, aquí hay algo de alternancia. Algunas veces habrá más campos. Otras veces más pastos. Otras veces más habitaciones... Pero encuentro que mentalizándome que solo necesito cuatro espacios para cada cosa, generalmente me permite alejarme de ir el último en sitios vacíos. Completar estos espacios además, no es algo que suceda al principio del juego. Esto tiene lugar principalmente cuando decides "construir vallas". No hay una regla fija sobre la cantidad de espacios que deberías tratar de rellenar en cada turno. Lo único que sé decir es que si estás retrasándolo para el último turno y eres capaz de construir vallas, deberías ser uno de los dos primeros jugadores. Incluso los jugadores que ya tienen vallas construidas, suelen añadir un par de pastos más con la madera que les sobra en las dos últimas rondas.

Mentalizándote de que vas a reducir los negativos durante todo el juego, además, hay algunas metas de carácter general. En las primeras dos cosechas deberías tratar de montar tu "producción de comidas" y ponerla en marcha. En la tercera y cuarta cosecha, deberías buscar la manera de ampliar tu casa y comenzar a aumentar tu familia. En las dos últimas cosechas, deberías emplear cada acción para anotar entre dos y cuatro puntos. Si tus oponentes tienen experiencia, deberías verles realizar estas estrategias disimuladamente desordenadas. Estarán haciendo un poco de cada cosa a la vez. La razón es que tienen suficiente experiencia para saber dónde sí y dónde no, pueden aumentar puntos al final del juego. Si estás teniendo problemas para pasar de 25 puntos, hazte una idea de qué es lo que hay que hacer en cada fase y trata de seguir con ese plan. Así que, a modo de resumen:

- 1.- Aumentar tu familia es una prioridad. Necesitas tener el mismo número de familiares (o más) que el resto de participantes. No te quedes muy atrás en este apartado.
- 2.- Construir habitaciones y reformarlas es una buena manera de anotar puntos. Puedes conseguir más puntos mejorando esto que con el tradicional sistema de acumular recursos. No siempre serás capaz de construir una casa con cinco o seis habitaciones, pero construir al menos una casa de piedra de cuatro habitaciones o una casa de adobe con 5 habitaciones es algo que debería estar en el primer puesto de tu lista de prioridades.



- 3.- Trata de eliminar uno o dos puntos negativos en cada ronda (sin contar todavía la cantidad de espacios vacíos que te queden). No retrocedas en este sentido, por ejemplo, comiéndote tu única oveja, hortaliza...
- 4.- No te estreses con el asunto de ocupar huecos de tu granja. Considera vallar cuatro espacios, arar cuatro campos y construir cuatro habitaciones. Esto es muy fácil de hacer en un juego normal si te has marcado esta meta desde el principio. Recuerda, las cartas lo cambian todo. Pudiera ser que acabaras con 7 pastos y 2 campos, o con una casa de 6 habitaciones. Tan solo mantén clara la idea que tener 3 espacios sin ocupar no es el final del mundo, pero tener 7 desocupados, probablemente sí lo sea.

Alimentando a tu familia

Existe mucho debate sobre si la mejor manera de alimentar a tu familia es a base de hornear pan o la de sacrificar animales. Hay, por supuesto otras maneras pero generalmente es difícil encontrarlas sin alguno de los dos métodos anteriores. Enseguida podrás tener éxito con cualquiera de ellos, pero cuando tengas 3, 4, o 5 miembros de la familia, será difícil alimentarlos con uno de estos métodos tradicionales.



Muchos argumentan que el sacrificio de animales es más fácil que hornear pan porque éste necesita más acciones para poder hornear pan en primer lugar. Otros dicen que el hornear pan proporciona mucha más comidas que puede evitar preocupaciones en el juego más adelante. Yo opino que el juego está muy equilibrado entre estos dos sistemas.



Ganadero

Definitivamente, hay ciertas ventajas a la hora de convertirte en un “comedor de carne”. Sacrificar animales no necesita una acción. Si tienes un hogar o una cocina, puedes declarar que el animal va a ser sacrificado y convertido en comida. La otra cara de la moneda es que no puedes comer carne cruda. Para cocinarla debes tener un hogar o una cocina (o alguna carta específica para ello) con el fin de transformar animales en alimento.

La cruz real de la estrategia de acumular animales es dejarles reproducirse. Lo que es bastante ineficiente es tomar un jabalí, sacrificarlo a cambio de tres comidas y luego tener que tomar otro jabalí en el turno siguiente, matarlo, y así una y otra vez. Una vez que los animales comienzan a multiplicarse, te permitirá conseguir comida gratis durante tanto tiempo como tengas espacio para ellos. Si tienes tres jabalíes al comienzo de la cosecha, simplemente sacrifica uno para conseguir 2 o 3 comidas y luego durante la fase de reproducción, tendrás otro nuevo para reemplazarlo. Si quieres jugar la estrategia ganadera con eficacia, debes tener la disciplina suficiente como para permitirles que se reproduzcan. Si tan solo tienes 2 animales o menos en tu granja, si puede ser, no los sacrificas. Haz cualquier otra cosa para conseguir comida, incluso si esto significa realizar la acción de “jornalero”. Si los animales no se reproducen, tan solo estás “desnudando a un santo para vestir a otro” en lo que respecta al binomio comida/puntos de victoria.

Realmente solo hay dos problemas principales al jugar con la estrategia de ganadero. El primero de ellos es que es la estrategia que la mayoría de los jugadores identifican rápidamente como una forma rápida de conseguir comida. En un juego a 4 jugadores, por ejemplo, si hay cuatro personas que van a cocinar animales, siempre habrá escasez de algo. Solo dos personas conseguirán la carta de “cocina”. Los otros dos irán a por el “hogar” y aunque esto signifique que no haya tanta eficacia en transformar comida de animales como la vaca. Además en un juego a 4, solo hay tres acciones que permitan obtener animales. Con cuatro “carnívoros”, habrá siempre uno que se quede sin nada. Esto significa menos animales para todos, menos comida, y más complicado poder alimentar a la familia.

Las buenas noticias son que si estás planeando comer rápidamente ovejas, solo necesitarás un hogar. Un hogar transforma 1 oveja en 2 comidas, exactamente igual que una cocina y gastando bastante menos adobe. Obviamente, la cocina te ofrece más opciones y da más puntos de victoria, pero si solo te vas a alimentar de ovejas, es lo más apropiado.

El segundo problema de la estrategia de alimentarte a base de animales es el vallado. Para reproducir animales de manera efectiva, necesitarás conseguir 3 de un tipo. Si vas a tener animales, necesitarás sitio en donde guardarlos. En el juego inicial, solo hay un sitio donde construir vallas. Si todo el mundo va por delante, de nuevo te verás en un montón de problemas. No puedes reproducir animales si no hay sitio en tu granja para tenerlos. En cambio, hay una alternativa al vallado en el transcurso de los primeros turnos. Si construyes una habitación, tendrás la opción de construir establos. Con dos establos sin vallar, podrás tener en tu granja un total de 3 animales, uno en cada establo y el otro en casa a modo de mascota. Esto te permitirá matar un animal durante la fase de cosecha y tener todavía hueco para que los otros dos se reproduzcan, lo que te proporcionará algo de tiempo hasta que puedas construir vallas.

Vallaryconstruirstablostienenunproblemasubyacente. Ambos requieren madera. Durante las primeras fases del juego, si usas madera para construir vallas, no lo empleas para construir tu casa. Y si no aumentas tu familia primero, permites que otro tenga una o dos acciones por ronda más que tú. Estas acciones extra que estás regalando son precisamente la diferencia que existe entre las que empleas en “hornear pan” y las empleadas en “cocinar animales”. Esta es la razón por la que digo que el juego está equilibrado. Es algo bastante brillante.

Hornear Pan

¿Es posible ganar en *Agricola* sin matar animales? ¡Por supuesto! Además es una de las mejores maneras de conseguir un montón de comida para tu familia. Si decides hornear pan, comenzarás más lento que otros jugadores, pero no tendrás que preocuparte de alimentar a tu familia en el último par de cosechas. La gente dice que se emplean demasiadas acciones en hornear pan, así que ¿por qué no lo comparamos con la estrategia de “cocinar animales”?

Arar un campo
Tomar un grano
Sembrar
Tomar los recursos para construir un horno
Comprar un horno
Hornear pan

Coger madera
Construir vallas
Tomar animales
Conseguir recursos para obtener una cocina
Comprar una cocina



Por supuesto que los dos párrafos anteriores están simplificados. Un jugador que se dedique a “hornear pan” puede querer más de un solo campo arado, del mismo modo que sembrará y horneará pan más de una vez. Un ganadero además podría ser capaz de conseguir los recursos para comprar una cocina en una única acción, mientras que el horneador de pan, necesitará al menos dos acciones para su horno. Pero lo básico es lo mismo en ambos. Un panadero necesitará una acción adicional o dos. Te llevará más tiempo hornear pan, pero una vez que lo pongas en marcha, será imparable.

La disposición inicial para esta estrategia es conseguir 3 granos, un horno y un campo arado. Generalmente no planto mi campo en la primera cosecha. Lo que hago es tomar un grano tan pronto como sea posible. Después intento recoger recursos para hacer mi horno y comprarlo. Cuando compro el horno, horneo el trigo que ya he obtenido. Sé que me deja sin grano, pero tener mucha comida al principio es una gran ventaja. ¿Qué horno consigo primero? Bueno, el horno de piedra es ciertamente mejor en los turnos finales, pero el de adobe es más apropiado para el inicio del juego, así que es el que me gusta conseguir. Solo seré capaz de cocinar un grano por cada acción de hornear pan que escoja. Ahora bien: ¿por qué voy a por el horno antes de tener un campo plantado? En realidad, es algo psicológico. Solo hay dos hornos en el juego. Si consigues uno rápidamente, generalmente desmotiva a los demás el seguir con una estrategia de hornear pan... al menos con un horno. Si obtienes un horno rápidamente, solo quedará otro y que se ahorre para poder obtenerlo sin garantías de conseguirlo supone encontrarse en una situación peligrosa. Si has empleado tiempo para conseguir los materiales, pero han volado los hornos, tendrás muchos problemas. Es decir, no puedes comprar un horno antes de tener grano. No tiene sentido. Conseguir una acción gratis de hornear pan es demasiado importante. La única excepción a esta regla es si tienes el oficio de Panadero, que te permite hornear pan durante la fase de cosecha sin emplear una acción para ello.



La siguiente prioridad es conseguir dos o más granos y un campo arado. Yo primero aseguro tener dos granos antes de sembrar, por lo que si al final planto uno de los dos, puedo hacer pan con el otro. Si llevas la cuenta, esto son dos acciones extra de hornear pan sin necesidad real de tener que escoger una acción extra.

Después de la primera cosecha es dónde realmente recibo un grano para mi campo y tomo otro más, aro un segundo campo (si lo necesito) y entonces siembro un trigo y horneo el otro. En este punto, ya obtengo dos contadores de grano por cosecha. La comida comienza a ser algo más sencillo para el que sigue esta estrategia en este momento. Ser un horneador de pan requiere ser paciente. Dependiendo del nº de jugadores, pudiera ser que no realices todos los pasos arriba mencionados hasta la tercera cosecha. Confía en mí, te recompensará. Si compras un horno sin ser capaz de hornear pan, estás malgastando una acción. Los “panaderos” novatos se concentran en tener su primer trigo plantado y se saltan la acción de hornear pan, para asegurarse que la primera cosecha estará plantada. Más adelante, se encuentran con problemas para alimentar a la familia, lo que ocasiona que el jugador novato afirme que “hornear pan es una acción demasiado costosa. La estrategia del ganadero es más adecuada para ganar”.



Versión inglesa de las cartas de hornos

Ocasionalmente, tus oponentes dejarán abierta la opción de “toma 1 grano” o “arar un campo” en la primera o

segunda rondas. Esto generalmente significa que tus oponentes están dedicándose a acumular recursos. Si te encuentras con problemas para conseguir recursos para comprar un horno, tira entonces a plantarlo en el campo. Lo ideal es que tengas el horno antes de sembrar, porque te permitirá arar y hacer pan a la vez. Pero si no tienes recursos para construir el horno, sigue adelante y planta algo.

Vegetariano

En esta sección se asume que tienes una cocina. Si vas a cocinar hortalizas, necesitas convertirlas en tres comidas. Yo nunca hago planes para comer hortalizas. La razón es simple. Generalmente aparecen cuando el juego está avanzado y proporcionan un PV cada una. Un jabalí te proporciona 3 comidas, pero te da algo menos de 1 PV (dependiendo de cuántos tengas). Pero una hortaliza es 1 PV por si misma. A menos que ya tengas 4 hortalizas, o tengas el riesgo de tener que quedarte con una carta de mendicidad, probablemente no cocinarás hortalizas y bajo ninguna circunstancia deberías cocinar la única zanahoria que tuvieras en tu poder, ya que se lleva 2 PV y estás malgastando otra acción ya que querrás adquirir de nuevo otra hortaliza antes de que termine el juego para evitar los puntos negativos.

La excepción a “no cocines tus hortalizas” (asumiendo que no estás cocinando la última de ellas) es la siguiente: si solo tienes dos animales de un único tipo y cocinar uno de ellos te evitará que se reproduzcan, cómete la zanahoria en lugar de sacrificar uno de la pareja porque esto no les permitiría reproducirse. La otra excepción sería si tu única alternativa para comer consiste en emplear dos acciones para ello (necesitas la comida de “jornalero” y la de “ir a pescar”) Un punto de victoria no es peor que malgastar dos acciones. Más adelante, un PV no es tan bueno como una acción. En el último turno si necesitas 2 comidas y no has reformado tu casa a piedra, deberías comerte la hortaliza y emplear la acción en “reformar”.

Si tienes cartas que te permiten conseguir zanahorias al principio del juego, podrías querer cocinarlas. Ser un hortelano está más cerca de ser un ganadero que un horneador de pan. Querrás tener el mismo utensilio de cocina que el ganadero: un hogar. Y además los campos que ares, los sembrarás de zanahorias y no de grano. Esta es la razón por la que los que emplean hortalizas para alimentarse, funcionan mejor con los ganaderos que con los panaderos. Los ganaderos plantarán hortalizas para comérselas, mientras que los horneadores de pan, las utilizarán para sumar PV.

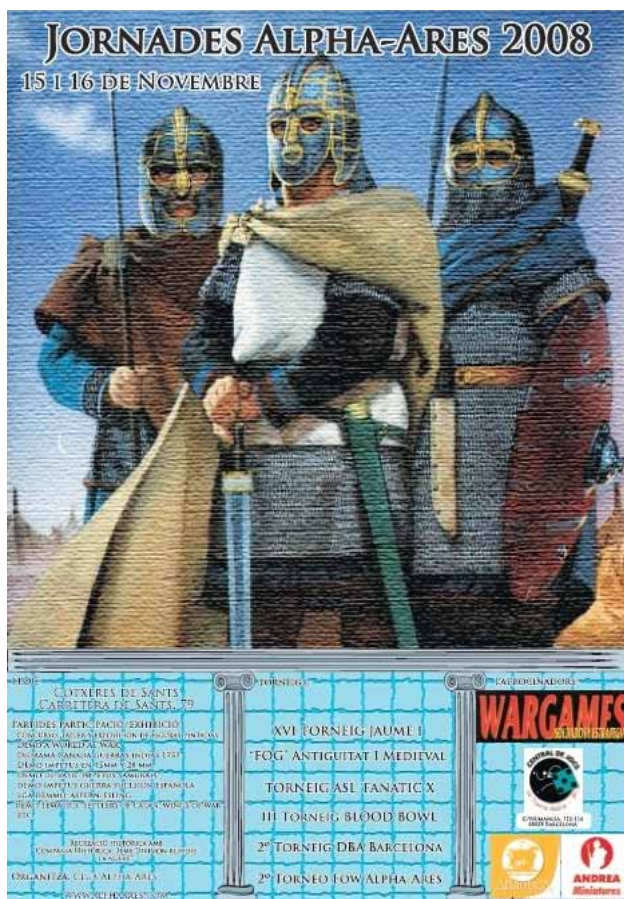
Traducido por: Ignacio López Tarifa





RASA





Los días 15 y 16 de noviembre tuvieron lugar en Barcelona, una vez más, las **Jornadas Alpha Ares**. La asistencia fue bastante multitudinaria el sábado y algo menor el domingo, y es que en el global de los dos días puede que hubiera un menor número de asistentes que el año pasado (¿quizás debido a las 24 Horas de Sabadell, que se celebraban el mismo fin de semana?)



Una vez más, la opción mayoritaria de los asistentes fueron los **wargames de figuras** (DBA, FoW y demás sistemas habituales) con una menor presencia de wargames de tablero y de temáticos como el Blood Bowl.

ALPHA ARES 2008

En el apartado de figuras noté una mayor variedad de sistemas y épocas que el año pasado, lo cual daba ciertamente un gran colorido al evento. Aquí tenéis una selección de imágenes de las diferentes actividades con figuras, realizadas durante el fin de semana.



Macroescenario FoW del frente del Este



Escenario Medieval Japonés



Torneo DBA



En el apartado de **wargames de tablero** había poco pero muy selecto.



Eurofront 2



Escenario Napoleónico



Rise of the Roman Republic



Torneo ASL Fanatic (10ª edición)



Torneo Blood Bowl y Macro partida Wings of War

Además, también hubo **otras actividades lúdicas** de distinto pelaje.



Taller de pintura de miniaturas



Colonos del Catán (¡los eurogamers también existen!)



Por último, también hubo espacio para la reivindicación sindical como podéis ver en la siguiente foto.



Por lo demás, este año hubo una menor presencia de los miembros de BSK (<http://www.labsk.net>). Yo al menos sólo vi a Barcino y Acv, aunque creo que Quietman también se pasó brevemente por allí. Como siempre, agradecer especialmente a Pere Cerdán y al resto de miembros del **Club Alpha Ares** su estupenda acogida. Hacen que uno se sienta como en casa en todo momento.

Confiemos en poder acudir de nuevo el año que viene para montar más y mejores partidas.

Borat Sagdiyev





DOS ESPAÑAS EN EL MAR

*brazos de acero bruñido,
en lejanías puesto el mirar
se oye al marino cantar:
“Sigue adelante, marino fiel,
que tú serás el vigía
y de la patria gran timonel”*

Félix V. Ramos

De la voluminosa bibliografía generada por nuestra guerra civil (1936-39) las específicas dedicadas a su vertiente naval son una ínfima minoría y las escritas con menos pasión y más rigor todavía más raras si cabe. Se puede alegar a ello que las operaciones terrestres son las que más atención despiertan entre autores y aficionados, sin embargo otro teatro marginal, el aéreo, goza de una fructífera y continua profusión de títulos. También es necesario señalar que todo ataque, contraataque, defensa, asedio de la contienda tenía como factor fundamental la mano que movía los hilos del suministro bélico y que este llegaba mayoritariamente por vía marítima.

El prestigioso autor Carlos Engel señala en su última obra que Franco ganó la guerra en tres puertos: El de Algeciras al forzar El Estrecho, el del Musel al finiquitar el frente Norte y el de Vinarós al partir el territorio republicano en dos, demos pues un atisbo general a esta singladura por nuestros litorales históricos.

LOS HOMBRES Y LAS MÁQUINAS

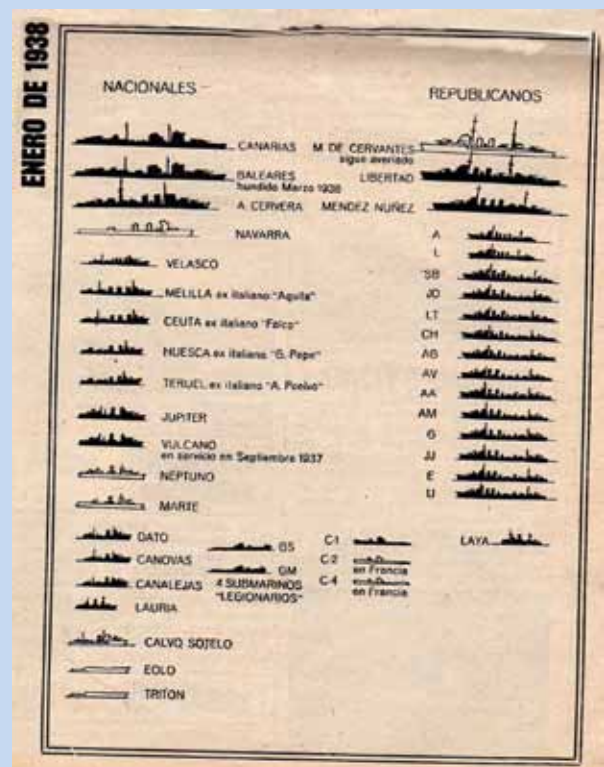
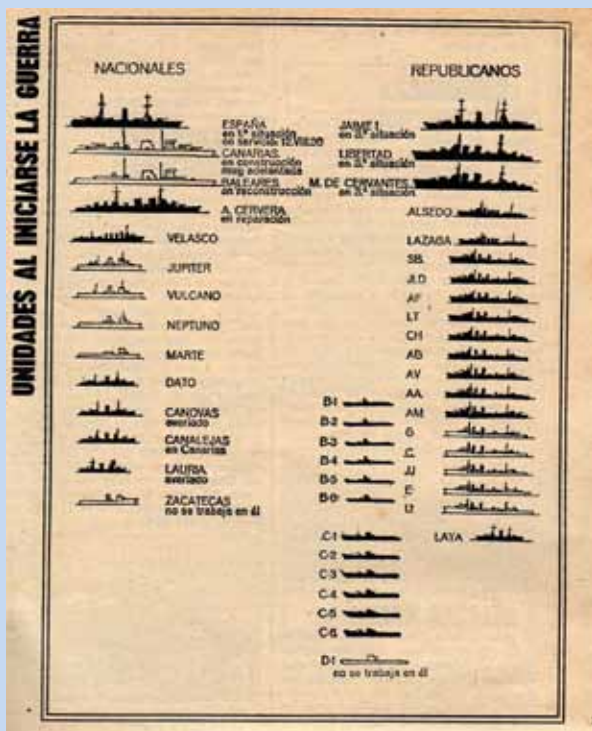




Antes de iniciar este capítulo es necesario precisar pese a erróneos anhelos de algunos sectores actuales; que la España de aquella época era un país pobre y casi miserable, y no precisamente consecuencia de un gobierno o corto período sino de una larga y agónica decadencia, que había tenido sus tiros de gracia no en la pérdida de territorios o en derrotas terrestres sino en los hundimientos de la flota en Trafalgar (1805) y Santiago y Cavite (1898). En razón a ello debemos de tener muy presente que tanto los oficiales al mando como el último de los grumetes tenían como premisa fundamental la conservación de los buques que tanto esfuerzo y sacrificio habían costado al erario público, como una pantalla de humo de una España que quería ser, pero que en realidad no era.

La oficialidad de la Armada en bloque apoyará la sublevación y pocos son los elementos que no lo secunden y en razón a ello el bando republicano estará plagado de adeptos geográficos que por razones de seguridad personal adoptarán una forzada lealtad. Los ajusticiamientos sin causa se producirán de forma masiva en ambos bandos, aunque el bando nacional aireará con su normal escaso rigor los producidos en el otro bando, omitiendo como de costumbre las purgas producidas entre la marinería del Ferrol y Cádiz como escarmiento y advertencia. Tampoco se suele tener en cuenta la desidia del gobierno republicano al permitir que los oficiales sospechosos permanecieran encerrados a bordo de sus buques en activo, y así cualquier bombardeo de los mismos o de los barrios portuarios de las bases republicanas por parte de la aviación y marina enemiga y donde se alojaban las familias de las tripulaciones, eran el detonante incontrolado de sangrientas represalias y es una auténtica villanía culpar a quienes se hallan exentos de ley y orden ¡Que virtud la española para eludir responsabilidades!.

Los navíos mayoritariamente se alinearán en el bando republicano (Ver cuadros) aunque el nacional contará con escasos aunque muy aptos elementos que se irán incrementando con la compra a Italia de vetustas unidades, y armando a mercantes y tunearlos en útiles cruceros auxiliares. El pertrecho de los buques será bajo la omnipresente improvisación española y así se dará paso a rocambolescas composiciones: dirección de tiro comprado en el mercado negro de Portugal, artillería antiaérea alemana, secundaria italiana, etc. El canibalismo en razón a la escasez no implicará únicamente a las marinas ya que el siempre escaso ejército de tierra codiciará el succulento arsenal, siendo el caso más conocido el del acorazado republicano Jaime I cuya artillería principal será montada en afustes ferroviarios, algunas fuentes poco doctas en geografía o historia militar la ubican apoyando a las tropas de El Campesino en el asedio de Lleida durante la ofensiva nacional de Aragón distancia totalmente fuera de su alcance pues dónde realmente estaba emplazada en el túnel del Masroig (Tarragona) como dan fe los numerosos testimonios norteamericanos del Lincoln acuartelados en Marça-Falset y que iban a curiosear los vistosos uniformes navales de sus sirvientes.



TRES ESCENARIOS UN SOLO DRAMA

El Estrecho: Pese a la acertada decisión del gobierno republicano de desplegar el grueso de la flota para impedir que el combativo ejército de África pueda cruzar a la península, el caos y desorden de los primeros tiempos impedirá que esta situación se prolongue y ante la llegada de unidades nacionales del Ferrol causará poco menos que pánico en su adversaria,

que sucesivamente tendrá que soportar los regulares ataques de la aviación italiana y alemana junto a la presencia de hasta 25 submarinos de la primera nacionalidad que como acto más destacado ocasionarán la inutilización prácticamente para toda la contienda de crucero republicano Cervantes. La conquista por fuerzas terrestres italo-españolas del puerto de Málaga convertirá este teatro en un embudo en el que cualquier unidad gubernamental tenía escasas posibilidades de salir indemne.

Cantábrico: En este frente la flota nacional ostentará la iniciativa de principio a fin: minando puertos, capturando mercantes plenamente identificados desde su puerto de partida, apoyando con eficacia las operaciones terrestres e impidiendo la evacuación por mar de las constantes y continuas poblaciones conquistadas. La estrategia republicana la podemos resumir en: ¿Dónde vas? Dónde vengo, manzanas traigo; es decir, la indecisión de oficio. Cuando por fin se decida a enviar un número suficiente de unidades, las tripulaciones de las mismas carecerán del más mínimo espíritu de combatividad y deberán ser sustituidas por dotaciones civiles vascas. A pesar de ello una mina hundirá al acorazado nacional España causando el consecuente quebranto moral y físico, la aviación republicana tratará de forma persistente de adjudicarse la autoría, y sin dudar de la indudable pericia del as implicado, la escasa carga bélica del aparato tripulado (Un I-15 Chato/Curtiss) descartan de raíz tan peregrina argumentación.

Mediterráneo: Aislada a este único teatro la flota gubernamental se dedicara de forma casi exclusiva a dar escolta a los mercantes provenientes de los puertos soviéticos del Mar Negro, tarea dificultada ininterrumpidamente por los submarinos italianos y el grave error estratégico de no tomarse de forma más enérgica al capitán Bayo y su infructuosa conquista de Mallorca (1936) así como las rápidas incursiones de los cruceros nacionales que campan a sus anchas a pesar del riesgo parejo a su osadía, cuya consecuencia más destacada será el hundimiento del Baleares, al que no se le sumarán más unidades por el nulo sentido de la explotación del éxito mostrado por la marina republicana. Igualmente el tratamiento infantiloides dado por los medios nacionales a esta signficada pérdida carece de apelativos: "La sección de Falange formó en cubierta y brazo en alto, cantando el Cara al Sol se hundió con el buque" ¡Spain humor non stop!

EL CLUB DE LA COMEDIA: LA NO INTERVENCION

Se puede llegar a establecer que el viejo continente aprende de sus antiguos errores, pero si observamos su cínica política en: Los Balcanes o Georgia veremos que la República española no creó un precedente. Así, no sólo la beligerancia de forma activa de fuertes contingentes reglados en apoyo del bando rebelde, que en modo alguno pueden ser contrarrestados por iniciativas individuales semirománticas de las Brigadas internacionales, y el continuo y generoso suministro de todo material necesario para el mantenimiento de la sublevación, sino el charlotesco control naval internacional para evitar el tráfico de armas, que por supuesto sólo se hará efectivo para uno de los bandos a lo que hay que añadir que los buques italianos y alemanes no solamente actuarán como escudos disuasorios y vigías de la flota nacional, además lo harán de forma activa y reiterada en las hostilidades, atacando y neutralizando la poco predispuesta arma submarina republicana (Operación Ursula) o bombardeando puertos desarmados como Almería ¡Parece que el ataque a una base bien defendida como Cartagena no era plato de gusto para la superior raza aria, hecho que nos pondrá en antecedentes del penoso papel de la Kriegsmarine en la próxima contienda mundial, pese a exageradas diabluras del Bismarck y compañía!

La Royal Navy pese a sus abiertas simpatías por la marina nacional será objeto de numerosos y provocativos ataques llevados a cabo por la Kondor, pero dónde realmente lo absurdo llega a la cúspide es con los ataques de submarinos piratas a buques ingleses y de otras nacionalidades ¡Sinceramente, cuesta de imaginar en el Mare Nostrum la torreta de un sumergible del que emerge un individuo con atrezzo de carnaval: parche al ojo y guacamayo al hombro que con voz chillona exclamará: Alora, un atimo solo!

En la práctica pocos serán los navíos republicanos que no lleven a bordo un "mexicaniski" como asesor, aunque bien es cierto que su contribución a la lucha no se verá reflejada en resultados aparentes, efecto que se ve excelentemente reflejado en el resumen de un asesor ruso en un submarino republicano: ¡Los hombres simplemente se niegan a disparar a otros buques españoles! En las excelentes lanchas torpederas copias de un modelo británico suministradas por la URSS las tripulaciones de este país son mayoría y será donde se





produzcan las primeras bajas de esta nacionalidad y arma, concretamente en el incendio producido por un aparato nacional a una lancha frente a la costa de Arenys de Mar (Barcelona) hazaña de no poca monta, pues la aviación de ataque estaba a años luz de la letalidad que alcanzará años más tarde, teniendo como punto sin retorno el hundimiento del gigantesco Yamato en su suicida travesía hacia Okinawa (7.IV.1945).

de la guerra civil" ABC, VVAA "La marina" Edit. Delta, VVAA "La guerra civil española" Edit. Codex, Revista de historia naval números: 14, 41, 48, 55, 67 y 78, Revista Defensa, especial nº 43 "La guerra en el mar Cantábrico".

Enric Martí

ESTELAS DEL OLVIDO

Sin duda nuestra contienda seguirá generando un cuantioso número de obras, algunas de ellas basadas en este factor olvidado, sin embargo no será tarea fácil indagar en la psicología de aquellos hombres que tripulaban los navíos, pues por poner un ejemplo cualquier soldado de infantería ha tenido en toda guerra un mayor o menor porcentaje de decisión individual sobre sus acciones, algo que sus camaradas en el mar debían de afrontar de forma colectiva en un rígido organigrama alterado en ocasiones por la Parca y en nuestro caso en particular a este común destino debemos añadir no pocos elementos que por obligación o devoción no estaban en el bando que hubieran elegido libremente. A pesar de ello tenemos que tener como concepto primordial: que ninguno de ellos previamente en la peor de sus pesadillas habría soñado que la vorágine de la fatal ley humana les involucraría en una lucha de aniquilación entre hermanos.



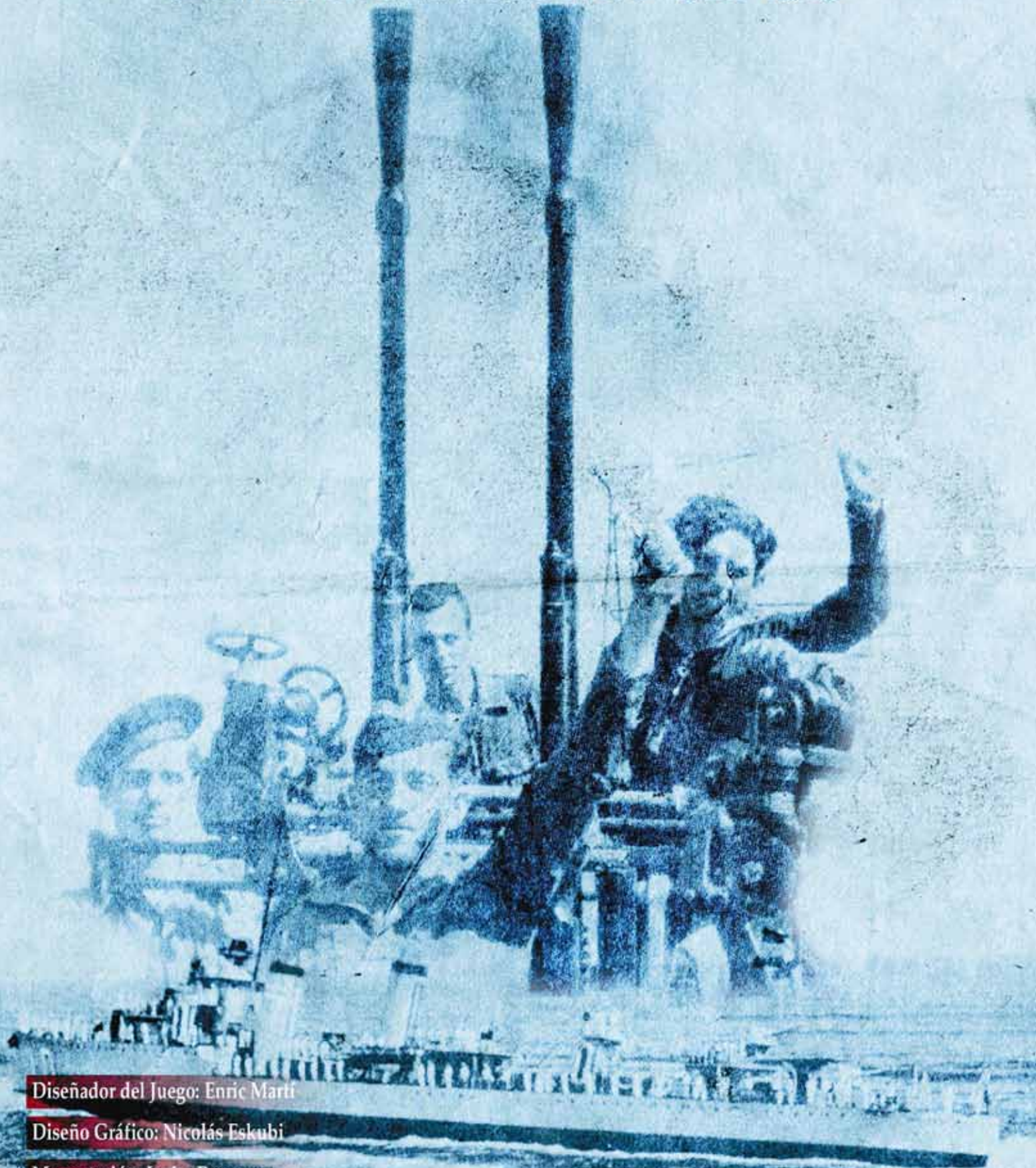
BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Aguilera, A "Buques de guerra españoles" Edit. San Martín, Alcofar, J.L "Las fuerzas navales en la guerra civil española" Edit. Dopesa, Alcofar, J.L "La marina italiana en la guerra de España" Edit. Euros, Alonso Bruno "La flota republicana y la guerra española" Edit. Grafos, Alpert, M "La guerra civil española en el mar" Edit. Crítica, Benavides, M.D "La escuadra la mandan los cabos" Edit. G Comerciales, Cambra, F.P "Frente del mar" Edit. Yunque, Cerezo, R "La armada española. Siglo XX" Edit. Poniente, Cervera, J "la guerra naval española" Edit. San Martín, Gretton, P "El factor olvidado" Edit. San Martín, Manrique, J. M "Las armas de la guerra civil española" Edit. La esfera de los libros, Oliveira, M "Las dos Españas en el mar" Edit. Cerón, Sueiro, D "La flota es roja" Edit. Argos-Vergara, VVAA "Doble diario



Azul y Rojo

La Guerra Civil en el mar, 1936-1939



Diseñador del Juego: Enric Martí

Diseño Gráfico: Nicolás Eskubi

Maquetación: Javier Romero

Azul y Rojo. Reglas de Juego.

*Frente al Cabo de Palos sobre las aguas
retumban los cañones sobre las llamas.
Qué será, ay, qué pasará, qué estará pasando
la Marina española que está luchando.
Para qué tantos humos, tantos faroles
sí nuestros marineros son españoles.*

Azul y rojo (AyR, a partir de ahora) es un sistema de juego que simula las acciones navales de nuestra guerra civil de 1936-1939.

Escalas.

Cada ficha simula un navío concreto. La distancia entre hex y hex es de una milla náutica. El juego se divide en doce escenarios, reales e hipotéticos. Estos últimos con muchas posibilidades de que hubieran podido producirse y si no fue así fue por razones políticas, estratégicas o de puro azar.

1. Índice.

Componentes del Juego.
Preparación del Juego.
Secuencia de Juego.
Condiciones de Victoria.
Escenarios.

2. Componentes del Juego.

Fichas y Marcadores.

AyR incluye un total de 180 fichas y marcadores. Las fichas o unidades representan buques individuales (acorazados, cruceros, destructores, buques auxiliares). Cada ficha lleva impresa una serie de factores y símbolos que informan de sus características, y capacidades de combate (Véase figura 1). El color de fondo de cada ficha determina el bando al que pertenece (gris: rebeldes, verde:

republicanos).

El juego también incluye una serie de marcadores empleados para resolver diversas funciones del juego y cuyo uso se explicará más adelante.

3. Preparación del Juego.

Una vez escogido escenario y bando, cada jugador separa sus navíos y coloca tres de ellos (Sólo pueden desplegarse tres navíos por bando y turno) en los hexes identificados con las banderas de su bando.

Ambos jugadores colocan boca abajo los marcadores separados de movimiento y andanada y los revuelven. También pueden colocarlos en un recipiente opaco.

El jugador cuyos navíos son listados en primer lugar en el escenario será denominado jugador A, el otro jugador será el B.

4. Secuencia de Juego.

Cada escenario de AyR se juega en un número indeterminado de turnos, hasta que uno de los jugadores se declara vencedor en función a las condiciones de victoria del escenario (Véase 5. condiciones de victoria). A lo largo del juego las fases secuenciales son las siguientes,

Fig. 1

Fichas y Marcadores
Ejemplo de unidad.



Tipos de Unidades:

BB= Acorazado
CA= Crucero
CL= Crucero Ligero
DD= Destructor
M= Minador
L= Lancha torpedera
GC= Guardacostas
Bou=Bou (pesquero artillado)

Tipos de Marcadores:



minas



torpedos



aviación
naval



marcador
movimiento



marcador
andanada

una vez ambos jugadores han colocado sus navíos en los hexes de salida.

En todo escenario en que uno de los bandos o ambos posean más de tres navíos, tras los tres primeros y en turnos sucesivos cada jugador deberá dar entrada a los mismos, sin que sea posible mantenerlos en reserva o reservarlos para entrar un turno posterior.

Movimiento jugador A
Andanadas jugador A
Movimiento jugador B
Andanadas jugador B

Movimiento

2

Cada jugador en su fase de movimiento coloca delante de sus navíos tantos marcadores de movimiento como hexes desee mover. Deberá escogerlos sin mirar y colocarlos uno detrás de otro sin mirar el verso del marcador (Valor numérico o especial).

Podrá colocar tantos marcadores como puntos de movimiento posea su navío.

Todo navío debe mover como mínimo un hex por turno.

Ningún navío puede pasar por encima de otro hex ocupado por un navío propio o adversario.

Ningún navío puede entrar en los seis hexes que rodean a un navío adversario ni trazar una línea de marcadores de movimiento por estos hexes.

Un navío puede trazar una línea de movimiento que entre en los seis hexes que rodeen a un navío propio, pero si al final de su movimiento quedará dentro de uno de estos hexes, deberá retroceder hacia el último hex fuera de las cercanías del navío amigo.

Zigzaguar.

Ningún navío puede terminar su fase de movimiento en un hex utilizado por su adversario en su fase de andanadas inmediatamente anterior para crear una línea de tiro y abrir fuego sobre él (Ver andanadas). Si su capacidad de movimiento no le permite alcanzar un hex cercano alejado de la citada línea debe retroceder al último fuera de esta línea.

Una vez se han colocado todos los marcadores deseados a los navíos de su bando, el jugador los gira por su verso y asume su

Ejemplo

El jugador A dispone de 6 barcos en el escenario. El primer turno deberá hacer entrar 3 barcos. El segundo turno deberá hacer entrar los otros 3 barcos en uno cualquiera de los tres hexes de entrada correspondientes, no pudiendo retener la entrada de dichos barcos para turnos posteriores.

coste dependiendo de los puntos de movimiento de su navío. Si llega a un hex en el cuál el navío no pueda asumir su coste deberá finalizar su fase de movimiento en el hex anterior. (Teniendo en cuenta que sea cuál sea el coste del marcador todo navío debe mover como mínimo un hex por fase de movimiento.)

Marcadores de movimiento especiales



Minas.

El navío finaliza su movimiento en este hex y lanza 1d6 con un resultado de 5 el navío pierde la mitad de sus puntos de resistencia que le queden en su plantilla (Ver andanadas) con un resultado de 6 el navío es eliminado del juego.

Aviación naval: Existe un marcador de movimiento de aviación por bando, todo jugador debe asumir su coste en puntos de movimiento para poder entrar en el hex y para su posible utilización en el juego.

Los jugadores deben asumir el coste de todos los marcadores de aviación pero sólo podrá utilizar el de su bando. Si no se ha llegado a asumir su coste un bando no puede utilizar el marcador de aviación aunque pertenezca a su bando.

Uso de aviación naval. Tras la fase de movimiento el jugador coloca el marcador de aviación naval sobre un buque enemigo



El acorazado España hundiéndose tras chocar con una mina el 30 de Abril de 1937.

a su elección y lanza 1d6 si consigue igual valor numérico o inferior al marcador de aviación naval el ataque aéreo tiene éxito y el navío sufre una pérdida de dos puntos de resistencia (Ver andanadas) que se aplican de inmediato. El marcador es sacado del tablero y removido por su reverso hasta su utilización en la fase de movimiento del jugador adversario.

Una vez finalizada la fase de movimientos se devuelven los marcadores de movimiento fuera del tablero (o al recipiente opaco), se remueven por su reverso y se guardan hasta su utilización en la fase de movimiento del jugador adversario.

3

Andanadas (Disparo)

Para disparar sobre los buques de su adversario cada

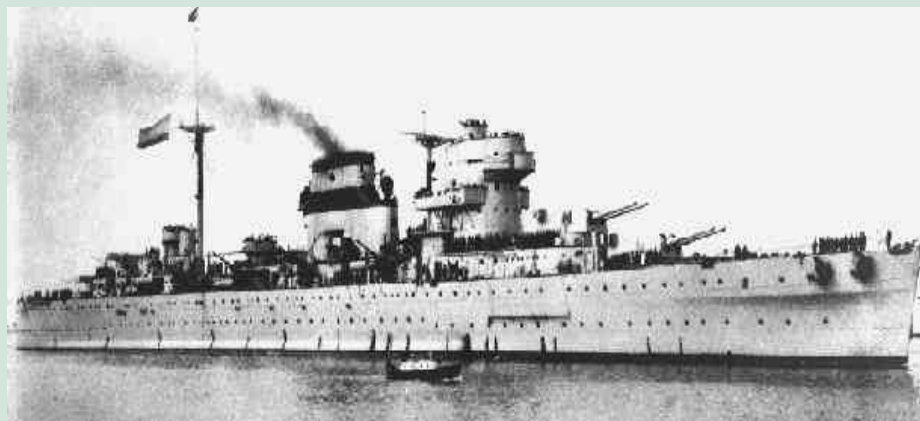
navío debe trazar una línea recta hacia su objetivo, libre de otros buques propios o adversarios. Todo navío fuera de esta línea recta no puede ser alcanzado por la andanada.

Un navío sólo puede efectuar una andanada sobre un solo objetivo por cada fase de andanada del juego.

Varios navíos pueden disparar sobre un mismo navío adversario siempre y cuando cada uno tenga su propia línea de fuego. El jugador coloca tantos marcadores de andanada como hexes le separan de su objetivo por su reverso sin revelar su valor numérico (0 especial). El máximo de marcadores que puede colocar un navío para disparar es 7.

Una vez todos los navíos con opción de andanada han colocado sus marcadores, se les da la vuelta y se suman sus factores añadiendo a la suma su factor de fuego. Seguidamente se lanzan 3d6: si supera la cifra el navío adversario ha sido alcanzado causando tantos puntos de resistencia como puntos se supere la suma de marcadores y factor de fuego. El máximo número de puntos de resistencia que se pueden causar por una andanada es de 3. Obviamente toda suma que de cómo resultado 18 o más impide el lanzamiento de dados por andanada.

Los puntos de pérdida de los navíos (Detallados en cada



El Almirante Cervera

escenario) se tachan en sus casillas de resistencia. Cuando un navío recibe más puntos de pérdidas que casillas posee es hundido y retirado del juego.

Escorados. Los navíos poseen en su casillas de resistencia una que contiene la letra E, de “Escorado”. Esta indica que cuando el navío alcanza esta casilla pierde un punto de movimiento y aumenta en +1 su factor de fuego en todas sus sumas de andanadas durante el resto de la partida.

Santa Bárbara: Todo lanzamiento de dados que de tres resultados iguales (Tres unos, tres cua-

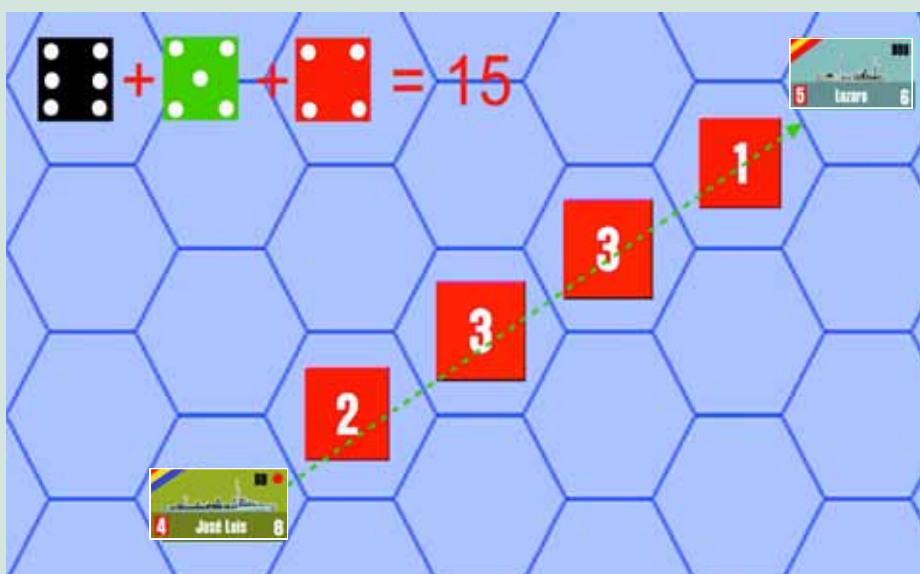
tros, etc.) simulan un impacto crítico en el navío objetivo y supone a nivel de juego la eliminación inmediata de navío alcanzado independientemente del número de casillas de resistencia que le quedasen.

Marcadores de andanadas especiales



Torpedos. Todo navío debe asumir en sus andanadas el valor numérico del marcador de torpedo.

Los navíos con capacidad de torpedos además de la tirada de andanadas finalizada ésta realizarán otra con 1d6 dependiendo de la distancia en la que se haya descubierto el marcador de torpedo con respecto al navío objetivo, así si este se haya adyacente al navío la tirada tendrá éxito con: 2, 3, 4, 5 o 6. Si el marcador se encuentra a 2 hexes del navío objetivo la tirada tendrá éxito con: 4, 5 o 6 y si el marcador se encuentra a tres hexes del navío objetivo la tirada tendrá éxito con un 6. Conseguido la cifra mínima de impacto el navío es eliminado del juego de forma inmediata. Obviamente si el marcador de torpedo se encuentra a una distancia de 4 hexes o más del navío objetivo impide el lanzamiento de dados por torpedo.



Ejemplo: El jugador republicano traza una línea de fuego desde su navío el José Luis Díez hasta un objetivo situado a 4 hexes, girados por su verso los marcadores de andanada suman: $2+3+3+1=9$, al que se suma el factor de fuego del navío 4; igual a 13, el jugador lanza los dados y obtiene: $6+5+4=15$ por ello el buque adversario sufre dos casillas de pérdidas.

Si en una línea de andana se encuentran dos marcadores o más de torpedo y el navío que dispara tiene capacidad para ello se tirará 1d6 por marcador. Si la suma de una línea de andanadas impide el lanzamientos de dados (18 o más) pero en la misma hay marcadores de torpedo y el navío tiene capacidad para su lanzamiento, el jugador lanza tantas tiradas de torpedo como marcadores encuentre en su línea.



Aviación naval.

Idéntico procedimiento a los marcadores de movimiento: Los marcadores de andanada de aviación tienen un valor de suma de 3 por ello en las tiradas de 1d6 debe alcanzarse un 3 o menos para causar daño como se establece en la regla general

5. Condiciones de Victoria.

El objeto del juego a no ser que las reglas de escenario especifiquen lo contrario es la eliminación completa de todos los navíos del adversario, cuando esto último se produce el juego finaliza no dando lugar a más acciones por uno u otro bando.

6. Escenarios.

1. Cabo Espartel, 29 de Noviembre de 1936.

A mediados de Septiembre de 1936 los cruceros nacionales se dirigían hacia las aguas del Estrecho con intención de tratar de equilibrar el desigual balance de efectivos. La efectividad del Canarias quedo demostrada al conseguir un impacto crítico en su segunda andanada a más de 20 Km. de distancia.

Navíos Nacionales: Canarias, Alm. Cervera.

Navíos Republicanos: Ferrándiz, Gravina, Muluya, Lucus.

Reglas especiales Escenario 1. Rábanos.

Así denominaba la marinería republicana a los oficiales que por razones geográficas debieron permanecer en el bando republicano pero cuya lealtad era sin duda pro nacional; "Rojos por fuera, blancos por dentro".

Al inicio de cada fase de su movimiento el jugador republicano debe lanzar 1d6 por cada navío propio. cada resultado 5 o 6 impedirá desplegar durante ese turno marcadores de movimiento en ese navío. En su fase de andanadas si puede trazar una línea de fuego desde el hex que ocupaba desde el turno anterior, puede desplegar marcadores de andanada con un modificador de +2 en su tirada de dados para impactar.

Escenario 2. Marbella, 24 de enero de 1937

La flota nacional se había reforzado peligrosamente con la incorporación del Baleares y en razón a ello se ordena a Buiza que en coordinación con la aviación la flota salga a su encuentro.

Navíos Republicanos: Jaime I, Libertad, Lazaga, Lepanto.

Navíos Nacionales: Canarias, Almirante Cervera, Baleares.

Escenario 3. Bilbao, 4 de marzo de 1937.

La flota nacional del Cantábrico se hallaba a la espera de un

convoy con suministros para las fuerzas de Euzkadi, pero el Pepe del Puerto, junto a los valerosos bous vascos, saldrán puntuales a su encuentro.

Navíos Nacionales: España, Velasco, Jupiter.

Navíos Republicanos: J. L. Diez, Gipuzkoa, Bizkaia, Nabarra, Donostia.

Escenario 4. Málaga, 7 de abril de 1937.

El mando republicano había ordenado tender una celada a los activos cruceros nacionales con los rápidos destructores que serían apoyados en una segunda fase por buques de más porte. Detectados los cruceros nacionales, ambas flotas rehusaron el combate, aunque es de reseñar que los pretendidos navíos nacionales eran en realidad italianos que en definitiva actuaban como vigías cínicamente neutrales.

Navíos Republicanos: Galiano, Churruca, Lazaga, Gravina, Alsedo.

Navíos Nacionales (Italianos) Armando Diaz, Eugenio di Savoia.

Reglas especiales Escenario 4. Dónde dijo Méndez.

Quizá el mejor marino español del siglo XIX fue Ménez Núñez, en todo caso tal privilegio lo disputa con Gravina y Alcalá Galiano y sin duda su conocida arenga ante El Callao (Perú) le reporte una popular celebridad ¡Mas valen cojones sin barcos que barcos sin cojones! Durante nuestra contienda civil la armada republicana en escasas ocasiones se aplicó esta

máxima.

Al inicio de cada fase de sus movimientos el jugador republicano lanza 1d6 en primer resultado de 6 que obtenga debe retirar ese navío hacia sus hexes de despliega por los que abandonará el juego (Sólo un navío por juego) en su retirada el navío puede tratar de trazar líneas de tiro que le permitan lanzar andanadas a su adversario si no cuenta con esta opción debe colocar el máximo de marcadores de movimiento que le permitan sus puntos.

Escenario 5. Almería, 25 de abril de 1937

Tras encallar el Jaime I, el resto de la flota republicana es descubierta por el crucero alemán Leipzig que da pronto aviso a la flota adversaria. Ambas se avisarán en las primeras brumas de la mañana.

Navíos Nacionales: Baleares, Canarias, Falange, Toledo, Oviedo.

Navíos Republicanos: Libertad, Méndez Núñez, Sanchez Barcaiztegui, Almirante Antequera.

Reglas especiales escenario 5. Schnellboote.

Los navíos nacionales *Falange*, *Toledo* y *Oviedo* se tratan de lanchas torpederas cedidas por el Führer, carecen de factor de fuego y sólo pueden tratar de impactar a sus adversarios a través de marcadores de torpedo, en razón a ello el número máximo de marcadores que pueden desplegar estos navíos es 3 (El alcance máximo de los torpedos).

Brumas.

El séptimo arte he desvirtuado en aras del espectáculo multitud de conceptos, usos y empleos de ámbito castrense, como la caballería o las lanchas torpederas, así la primera sólo utilizaba el galope en los últimos centenares de metros del contacto por resistencia animal y cohesión en el choque, algo parecido ocurría con este tipo de naves; ni su autonomía, ni las posibilidades de éxito y supervivencia las habilitaban al ruido o a no utilizar la noche o nieblas vespertinas.

Debido a la bruma, todo marcador de aviación nacional que aparezca en los movimientos de este tipo de navío no podrá ser utilizado por el jugador, debiendo sin embargo pagar su valor numérico.

Proa a Cartagena.

Cuando se produjo el combate los cruceros republicanos ya habían llegado a la base naval. En razón a ello el jugador republicano sólo sacará en el primer turno de juego los navíos Sánchez B. y Méndez Núñez, desplegando los otros dos en la fase de movimiento del tercer

turno.

Escenario 6. Thorpehall, 6 de abril de 1937

El contubernio existente entre la Royal Navy y la armada nacional tuvo episodios poco menos que escandalosos a los que hay que añadir los intencionados bombardeos aéreos alemanes y torpedeos piratas italianos. Pero en el caso del mercante Thorpehall en ruta a la ría de Bilbao los marinos ingleses oyeron lo orden de: ¡Zafarrancho de combate!, aunque finalmente se calmaron los ánimos.

Navíos Republicanos (Ingleses): Brazen, Brilliant, Blanche.

Navíos Nacionales: Cervera, Galerna.

Reglas especiales Escenario 6. Home Fleet.

El jugador republicano (Inglés) no puede utilizar marcadores de aviación en este escenario, pero si debe pagar su valor en movimiento y andanadas. Durante el primer turno en la fase de movimiento el jugador republicano sólo puede desplegar el navío *Brazen*.



El crucero Méndez Núñez

Escenario 7. El *Deutschland*, 31 de mayo de 1937.

Tras el accidental bombardero en el puerto de Palma del acorazado *Deutschland*, el Führer ordena el cobarde bombardero de la indefensa Almería, pues lo que parece el ataque a la fortificada Cartagena no era plato del gusto de la Kriesgmarine que como demostrará en la próxima contienda en modo alguno estará a la altura de la aviación o del ejército de tierra alemanes. Por el lado republicano tampoco Indalecio Prieto demostró un ápice de coraje o pundonor al negarse a dar la orden de atacar a los agresores.

Navíos Republicanos:

Libertad, Lepanto, Antequera, Valdés, Churruca.

Navíos Nacionales (Alemanes):
Leipzig, Luchs, Leopard, Möwe.

Reglas especiales escenario 7.

Guerra en Europa: El jugador republicano obtiene la victoria automática en el momento que elimine el Leipzig. Obviamente también la conseguirá si previamente hunde el resto de navíos alemanes y finalmente hunde al Leipzig.

8 Valencia, 12 de julio de 1937

En el golfo de la capital del Turia una flotilla de destructores es descubierta por el Baleares mientras escolta al petrolero Campillo, la falta de acometividad y arrojo del mando gubernamental (Ramírez) desperdició una excelente oportunidad de hundir o inutilizar al activo crucero.

Navíos Republicanos:

Lepanto, Churruca, Miranda, Valdés.



El Destructor Jose Luís Díez

Navíos Nacionales:

Baleares, Melilla.

Reglas especiales Escenario 8.

Escuadra de cabos. Este es el acortado título de una obra que narra el caos entre la oficialidad y marinería republicanas (Ver bibliografía). El jugador republicano en cada turno debe dejar uno de sus navíos a su elección sin fase de movimiento y de andanadas. Si en algún momento del juego sólo le quedan dos o menos navíos esta regla deja de estar en vigor.

Escenario 9. Cherchel, 7 de septiembre de 1937

Cuatro mercantes republicanos (Caribe, Aldecoa, Mar Blanco y A. Satrústegui) regresan de la URSS con un cuantioso cargamento bélico. El convoy no pasará desapercibido al servicio de espionaje nacional, dando así lugar a la mayor batalla naval del conflicto.

Navíos Nacionales:

Baleares, Velasco, Teruel, Huesca, Comillas.

Navíos Republicanos:

Libertad, Méndez Núñez, Lepanto, Valdés, Miranda.

Escenario 10. Calella 17 de septiembre de 1937.

Un convoy republicano rumbo a Mahón (Menorca) es interceptado por el Canarias a unos 37 Km. de esta población del Maresme, entablando combate con su escolta de destructores llegada de Cartagena.

Navíos Nacionales:

Canarias, Lázaro, Jaime II

Navíos Republicanos:

Antequera, Gravina, Sánchez Barcaiztegui, Monturiol.

Escenario 11. Cabo de Palos, 6 de marzo de 1938

Batalla de encuentro y quizás la más conocida del conflicto por tener como resultado el hundimiento del Baleares. El mando republicano no supo explotar el éxito y lograr una rotunda victoria sobre el grueso de la flota adversaria.

Navíos Republicanos:

Libertad, Méndez Núñez, Sanchez Barcaiztegui, Almirante Antequera, Lepanto.

Navíos Nacionales:

Baleares, Canarias, Cervera, Ceuta.

Reglas especiales Escenario 11. Noche oscura.

Ningún bando puede utilizar marcadores de aviación (Sin embargo hay que pagar su coste en movimiento y andanadas). El máximo de marcadores de andanada se reduce a 6.

Escenario 12. "Pepe el del Puerto", 31 de diciembre de 1938

La singladura del destructor José Luis Díez es sin duda la más singular de toda la contienda. Cuando su estancia en Gibraltar deba darse por terminada, los agentes nacionales en la Roca darán pronto aviso, es más el fuego se iniciará dentro de las aguas de jurisdicción inglesas. Sus fuerzas intervendrán (Interponiéndose entre los contendientes) cuando la saturación de fuego tan sólo servía para incrementar de forma escandalosa la pérdida de vidas entre la marinería gubernamental.

Navíos Republicanos:
J. L. Díez

Navíos Nacionales:
Júpiter, Vulcano, Calvo Sotelo.

Reglas especiales escenario 12. Zona leal.

El jugador republicano gana el escenario si logra que el J.L. Díez salga por la línea de hexes traseros a los hexes de despliegue nacionales (Línea de banderas). El jugador nacional gana el escenario si hunde el navío republicano.

Notas de Diseño y Bibliografía consultada.

AyR tiene un nivel de dificultad bajo (Entre 1 y 10=1) y en razón a ello la lectura y comprensión de sus reglas no debería llevar más de veinte minutos

a un jugador habituado. Cualquier jugador novel con la simple observación de un par de turnos de juego ya adquiere una idea aproximada de su funcionamiento.

Cada escenario de los presentados puede ser jugado en un término medio de 30 a 45 minutos.

La resistencia de los navíos puede variar entre uno y otro escenario: ello simula en primer lugar las largas estancias en el mar de algunos navíos sin apenas reparaciones ni repuestos y a su vez la variable capacidad y estado de su marinería y oficiales al mando en aquel momento concreto. Por supuesto también es un recurso fácil para equilibrar los escenarios y hacerlos más jugables. Para esto último en algunos escenarios se han incluido navíos que si bien no intervinieron directamente en el combate que simulan, se encontraban en sus cercanías y podrían haber llegado a intervenir en el mismo.

Por último recomiendo a todo aficionado no caiga en el error de acercar nuestro fratricidio en el mar con los cercanos combates que se libraron en el transcurso de la II Guerra mundial, se trata de unas máquinas, unos conceptos y unas doctrinas que sí cercanas en el tiempo son totalmente contrarias en objetivos, resultados y capacidades. Nuestra contienda es más similar a la epopeya del crucero alemán *Emden* (I GM) que a la trayectoria del mítico acorazado *Bismarck* (II GM).

Si te quieres venir con nosotros al mar tendrás que combatir, tendrás que pelear.

Bibliografía Consultada.

Aguilera, A. "Buques de guerra españoles"
Alcofar, J.L "Las fuerzas navales en la guerra civil española"
Alcofar, J.L "La marina italiana en la guerra de España"
Alonso Bruno "La flota republicana y la guerra española"
Alpert, M "La guerra civil española en el mar"
Benavides, M.D "La escuadra la mandan los cabos"
Cambra, F.P "Frente del mar"
Cerezo, R "La armada española. Siglo XX"
Cervera, J "La guerra naval española"
Gretton, P "El factor olvidado"
Manrique, J. M "Las armas de la guerra civil española"
Oliveira, M "Las dos Españas en el mar"
Sueiro, D "La flota es roja"
VVAA "Doble diario de la guerra civil"
VVAAA "La marina"
VVAA "La guerra civil española"
Revista de historia naval números: 14, 31, 41, 48, 55, 67 y 78.
Revista Defensa, especial nº 43 "La Guerra en el Cantábrico".



Créditos

Diseño del juego: Enric Martí
Diseño gráfico: Nicolás Eskubi
Mapa playtest: Fernando Buil
Pruebas y Desarrollo:
Xavier Rubio, Valentín Pinazo, Cándido González, Javier Romero
Maquetación: Javier Romero

Escenario 1. Cabo Espartel 29.IX.1936

Armada de la República

Alm. Ferrándiz

		E			
--	--	---	--	--	--

Gravina

			E		
--	--	--	---	--	--

Muluya

	E		
--	---	--	--

Lucus

	E		
--	---	--	--

Escenario 3. Bilbao, 4.III.1937

J.L. Díez

			E		
--	--	--	---	--	--

Gipuzkoa

		E		
--	--	---	--	--

Bizkaia

		E	
--	--	---	--

Nabarra

	E	
--	---	--

Donostia

	E	
--	---	--

Escenario 5. Almería, 25.IV.1937

Sánchez Barcaiztegui

		E			
--	--	---	--	--	--

Alm. Antequera

			E	
--	--	--	---	--

Méndez Nuñez

		E		
--	--	---	--	--

Libertad

			E		
--	--	--	---	--	--

Escenario 2. Marbella 24.I.1937

Armada de la República

Jaime I

				E			
--	--	--	--	---	--	--	--

Libertad

			E			
--	--	--	---	--	--	--

Lazaga

		E		
--	--	---	--	--

Lepanto

			E	
--	--	--	---	--

Escenario 4. Málaga, 7.IV.1937

Galiano

	E		
--	---	--	--

Churruca

			E		
--	--	--	---	--	--

Gravina

		E		
--	--	---	--	--

Lazaga

		E		
--	--	---	--	--

Alsedo

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 6. Thorpehall, 6.IV.1937

Brazen

				E		
--	--	--	--	---	--	--

Brilliant

			E		
--	--	--	---	--	--

Blanche

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 7.
El Deutschland, 31.V.1937

Armada de la República
Libertad

			E			
--	--	--	---	--	--	--

Alm. Antequera

			E		
--	--	--	---	--	--

Lepanto

			E		
--	--	--	---	--	--

Valdés

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 9.
Cherchel, 7.IX.1937

Libertad

				E		
--	--	--	--	---	--	--

Méndez Núñez

			E		
--	--	--	---	--	--

Lepanto

			E	
--	--	--	---	--

Valdés

		E	
--	--	---	--

Miranda

	E		
--	---	--	--

Escenario 11.
Cabo de Palos, 6.III.1938

Libertad

				E		
--	--	--	--	---	--	--

Méndez Núñez

			E		
--	--	--	---	--	--

Sánchez Barcaiztegui

		E		
--	--	---	--	--

Alm. Antequera

			E		
--	--	--	---	--	--

Lepanto

			E		
--	--	--	---	--	--

Escenario 8.
Valencia, 12.VII.1937

Armada de la República
Alm. Miranda

		E		
--	--	---	--	--

Churruca

		E		
--	--	---	--	--

Lepanto

			E	
--	--	--	---	--

Valdés

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 10.
Calella, 17.IX.1937

Alm. Antequera

			E		
--	--	--	---	--	--

Gravina

		E		
--	--	---	--	--

Sánchez Barcaiztegui

			E		
--	--	--	---	--	--

Monturiol

		E	
--	--	---	--

Escenario 12.
"Pepe el del Puerto" 31.XII.1938.

J.L. Díez

			E			
--	--	--	---	--	--	--

Tablas y Ayudas de Juego

Azul y Rojo

Escenario 1.
Cabo Espartel 29.IX.1936

Armada Nacional

Alm. Cervera

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Canarias

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Escenario 3.
Bilbao, 4.III.1937

Espana

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Velasco

		E		
--	--	---	--	--

Jupiter

		E	
--	--	---	--

Escenario 5.
Almeria, 25.IV.1937

Canarias

				E			
--	--	--	--	---	--	--	--

Baleares

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Falange

		E
--	--	---

Toledo

		E
--	--	---

Oviedo

		E
--	--	---

Escenario 2.
Marbella 24.I.1937

Armada Nacional

Alm. Cervera

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Canarias

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Baleares

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Escenario 4.
Malaga, 7.IV.1937

Armando Diaz

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Eugenio di Savoia

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Escenario 6.
Thorpehall, 6.IV.1937

Alm. Cervera

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Galerna

			E		
--	--	--	---	--	--



Tablas y Ayudas de Juego

Escenario 7.
El Deutschland, 31.V.1937

Armada Nacional (Alemanes)

Leipzig

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Leopard

			E			
--	--	--	---	--	--	--

Luchs

				E		
--	--	--	--	---	--	--

Möwe

			E		
--	--	--	---	--	--

Escenario 9.
Cherchel, 7.IX.1937

Baleares

						E		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

Velasco

			E		
--	--	--	---	--	--

Teruel

		E		
--	--	---	--	--

Huesca

		E		
--	--	---	--	--

Comillas

		E	
--	--	---	--

Escenario 11.
Cabo de Palos, 6.III.1938

Baleares

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Canarias

					E			
--	--	--	--	--	---	--	--	--

Alm.Cervera

					E		
--	--	--	--	--	---	--	--

Ceuta

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 8.
Valencia, 12.VII.1937

Armada Nacional

Baleares

						E		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

Melilla

			E		
--	--	--	---	--	--

Escenario 10.
Calella, 17.IX.1937

Canarias

						E		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

Lazaro

			E		
--	--	--	---	--	--

Jaime II

		E		
--	--	---	--	--

Escenario 12.
"Pepe el del Puerto" 31.XII.1938.

Jupiter

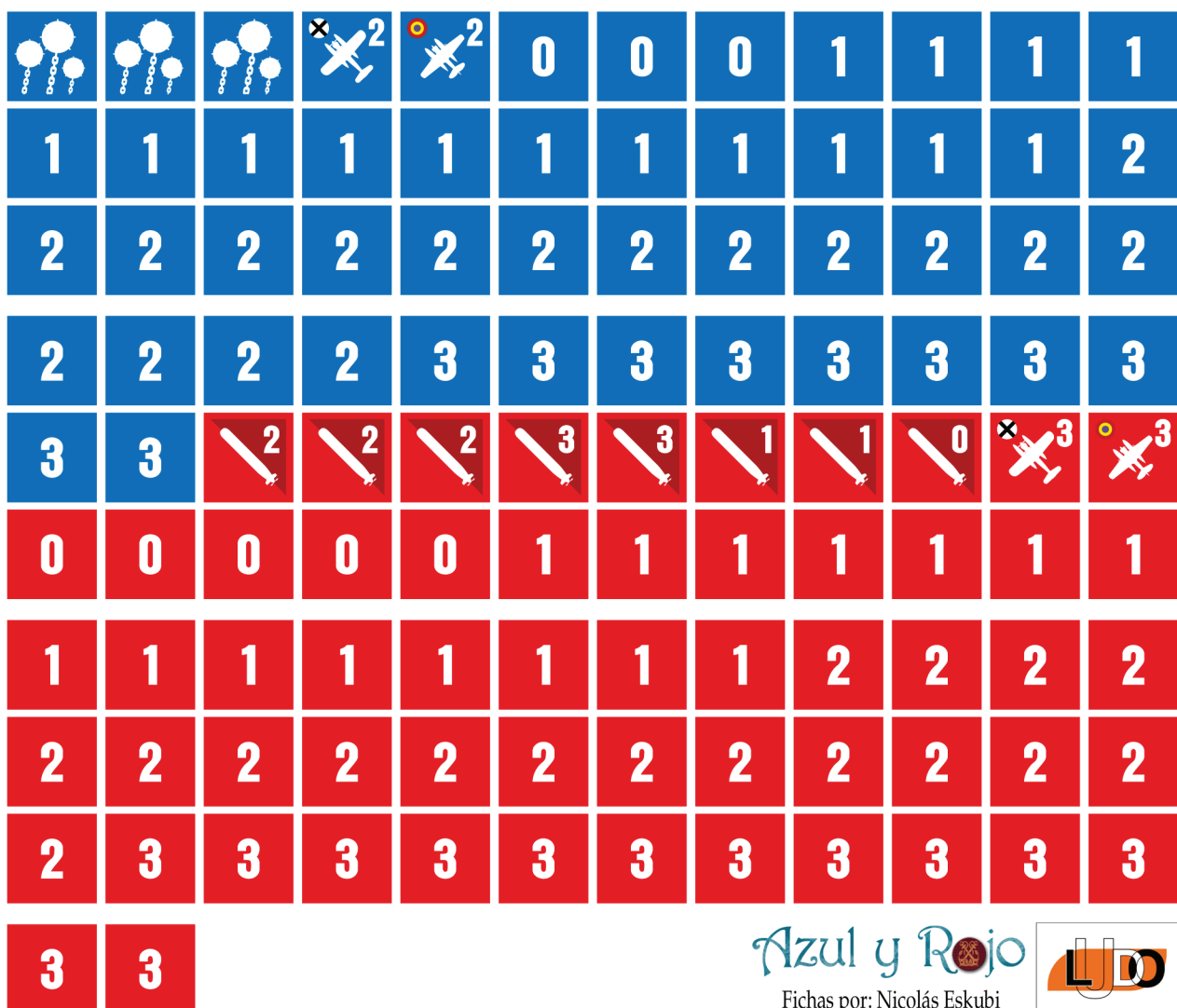
		E		
--	--	---	--	--

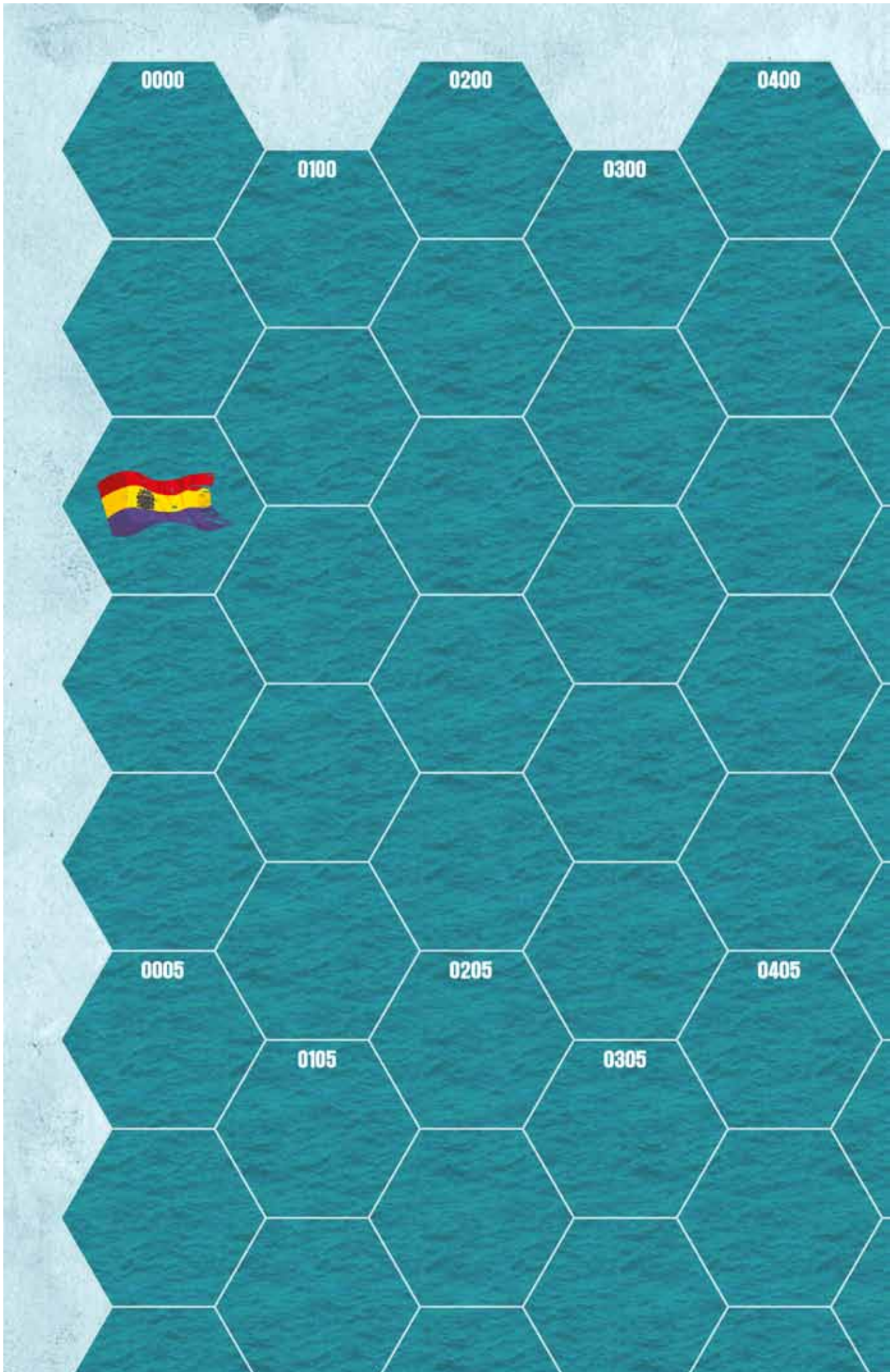
Calvo Sotelo

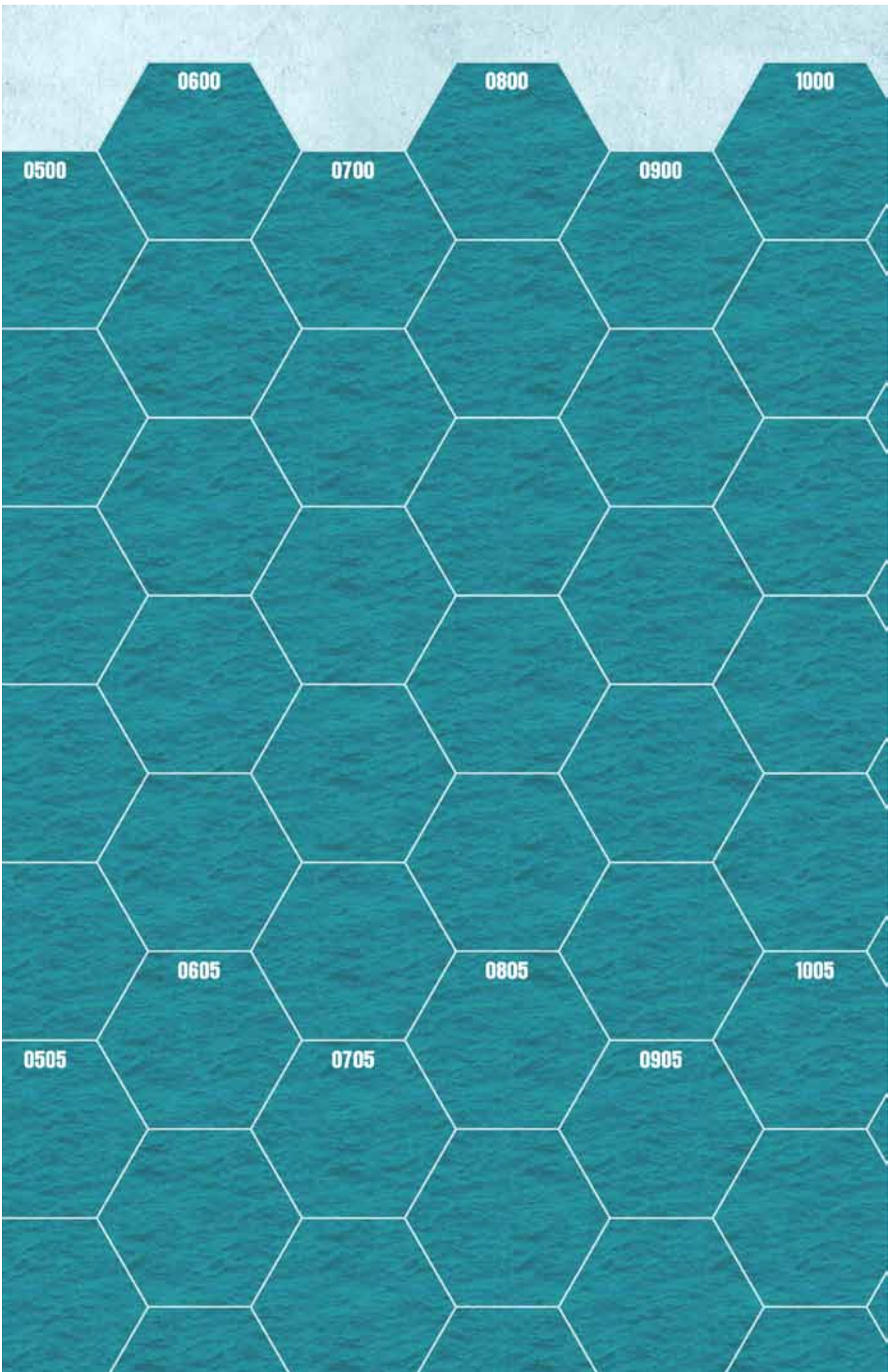
			E	
--	--	--	---	--

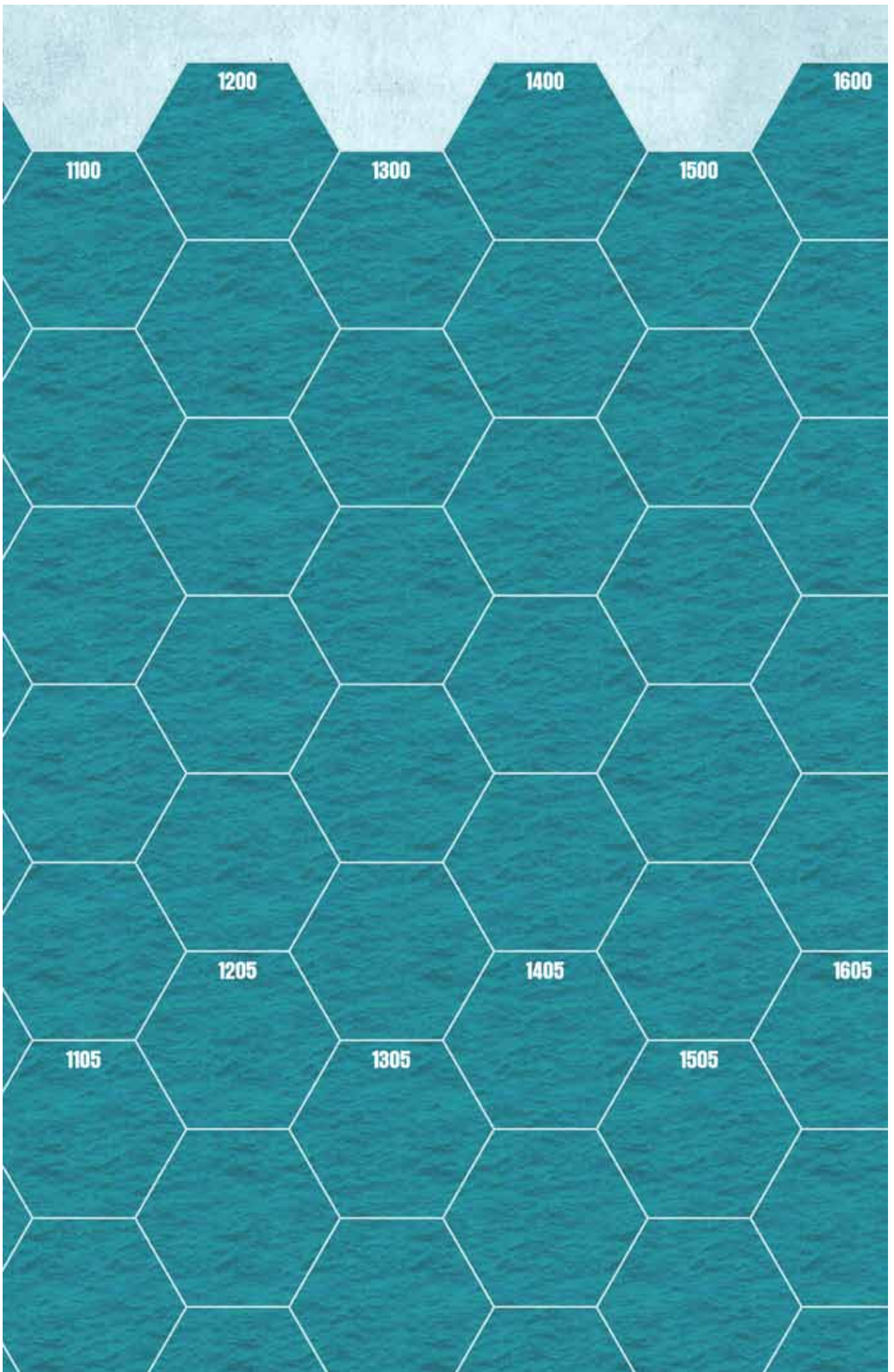
Vulcano

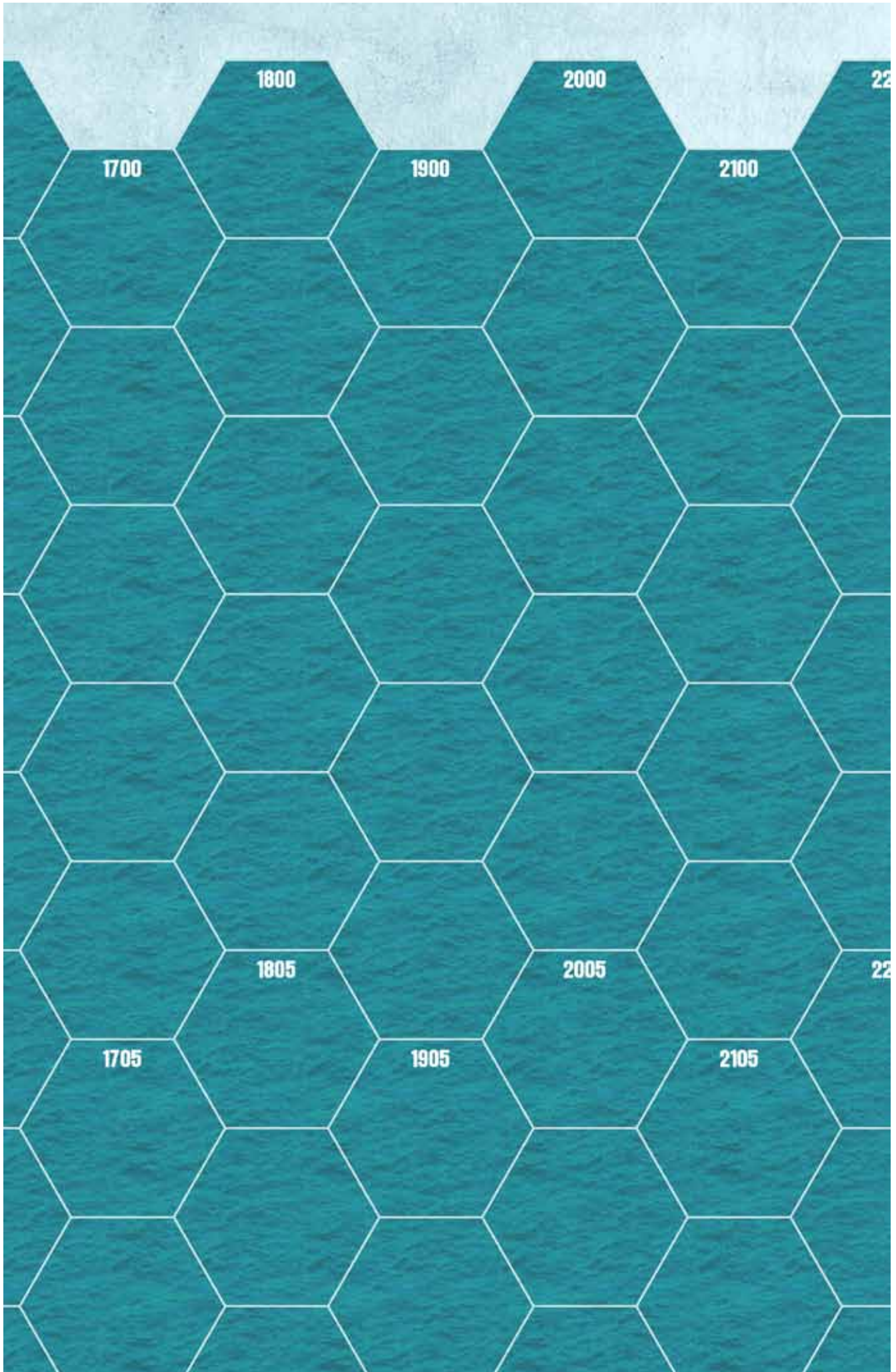
		E	
--	--	---	--

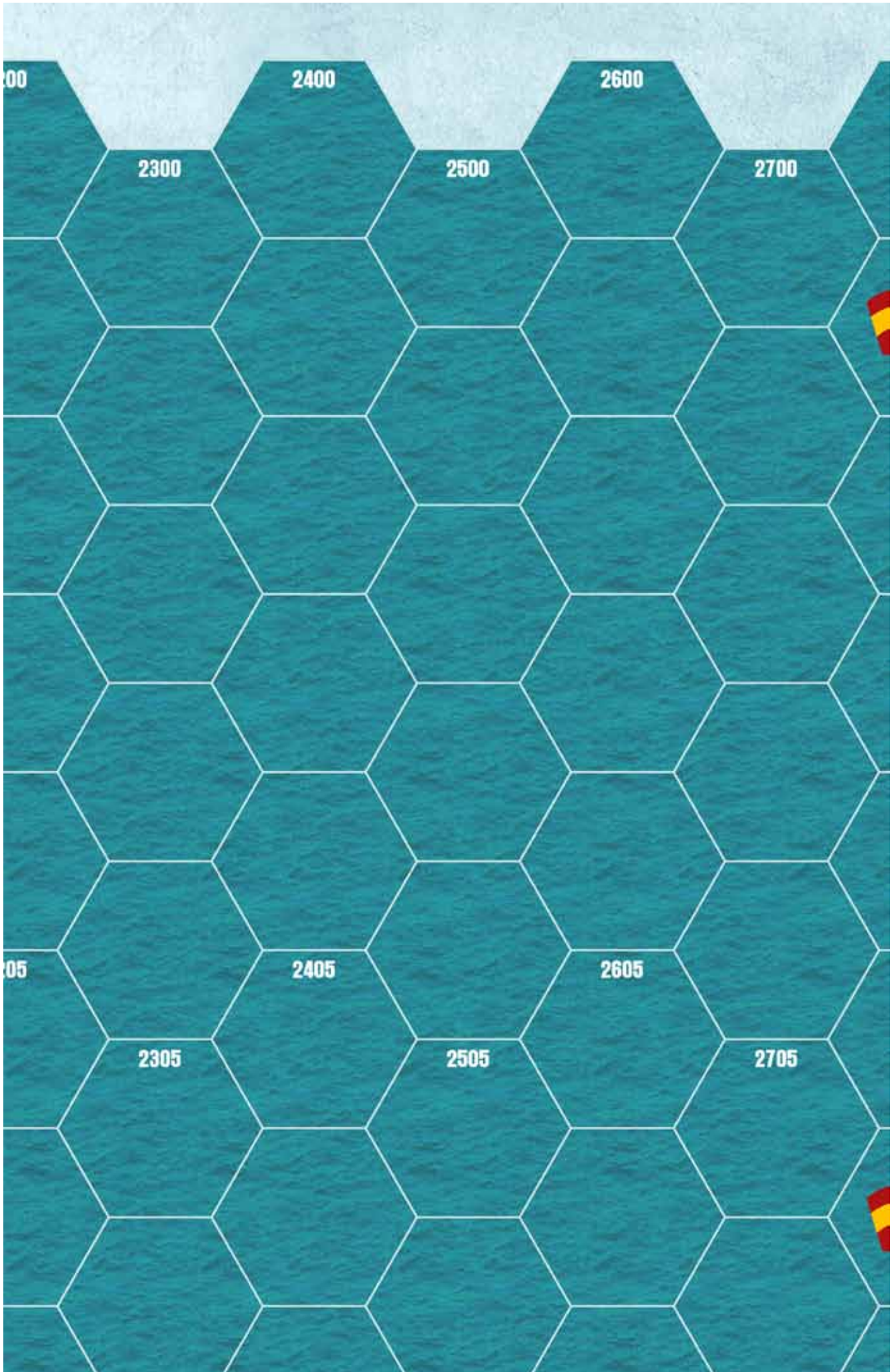




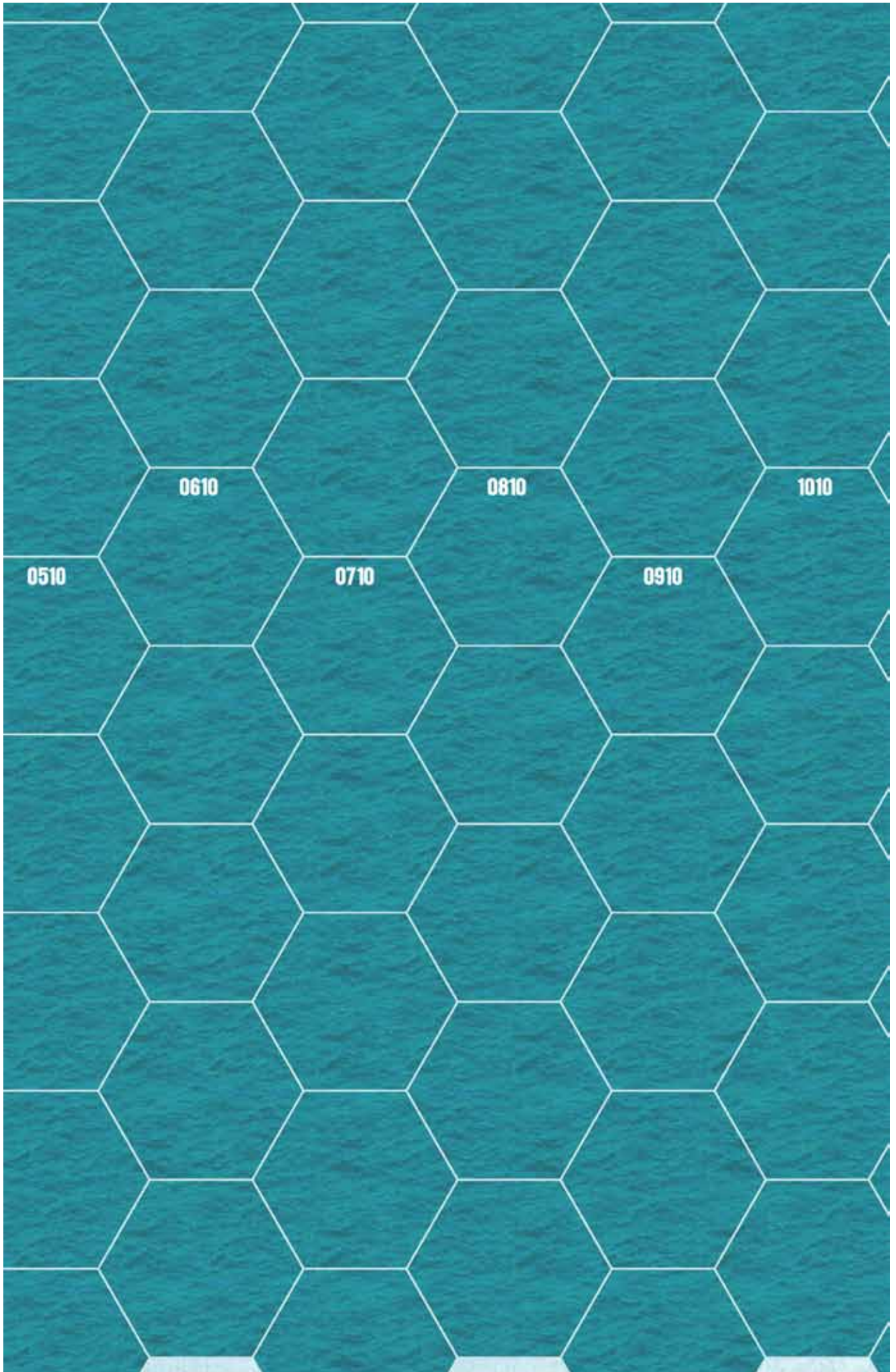


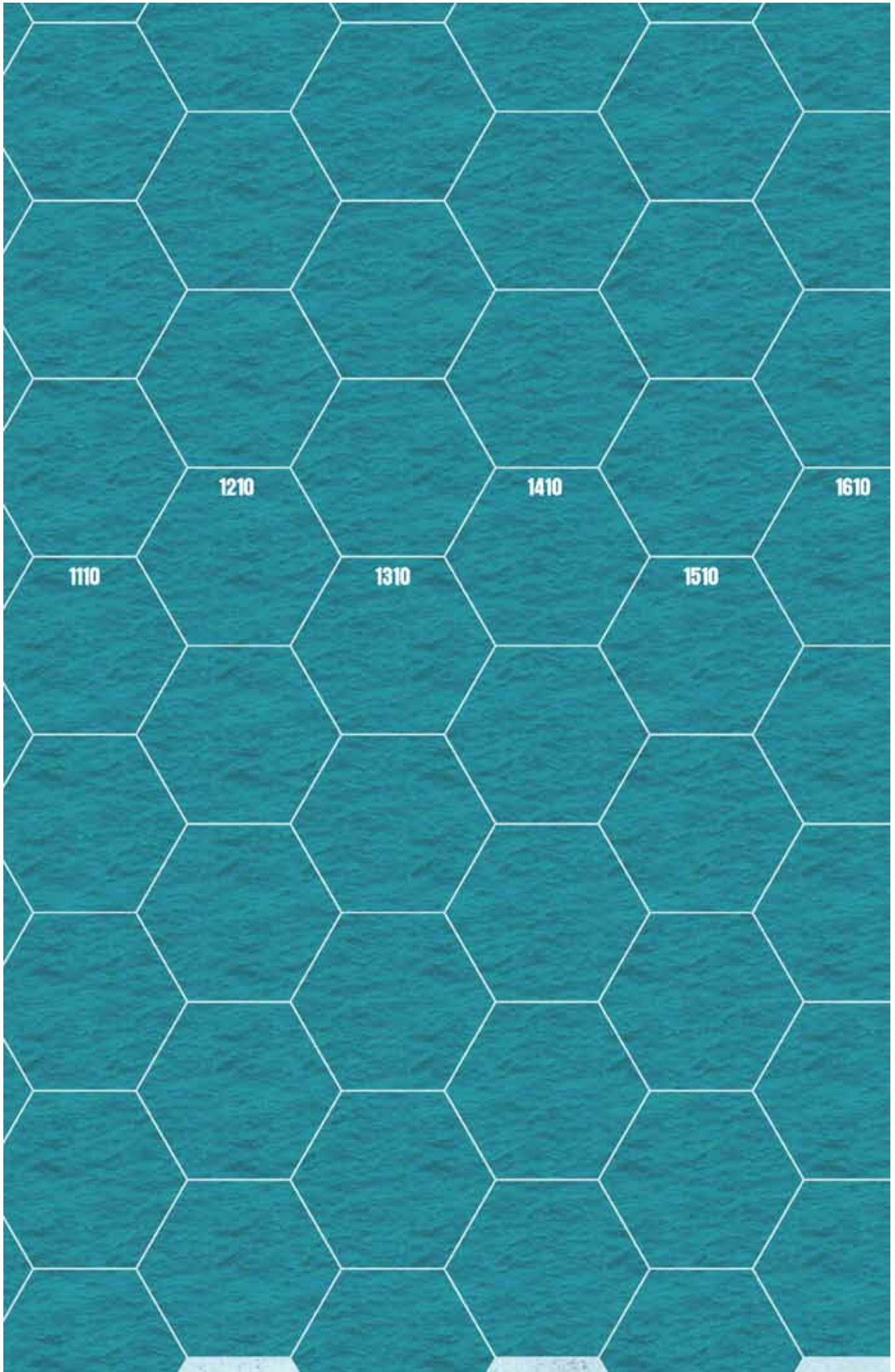


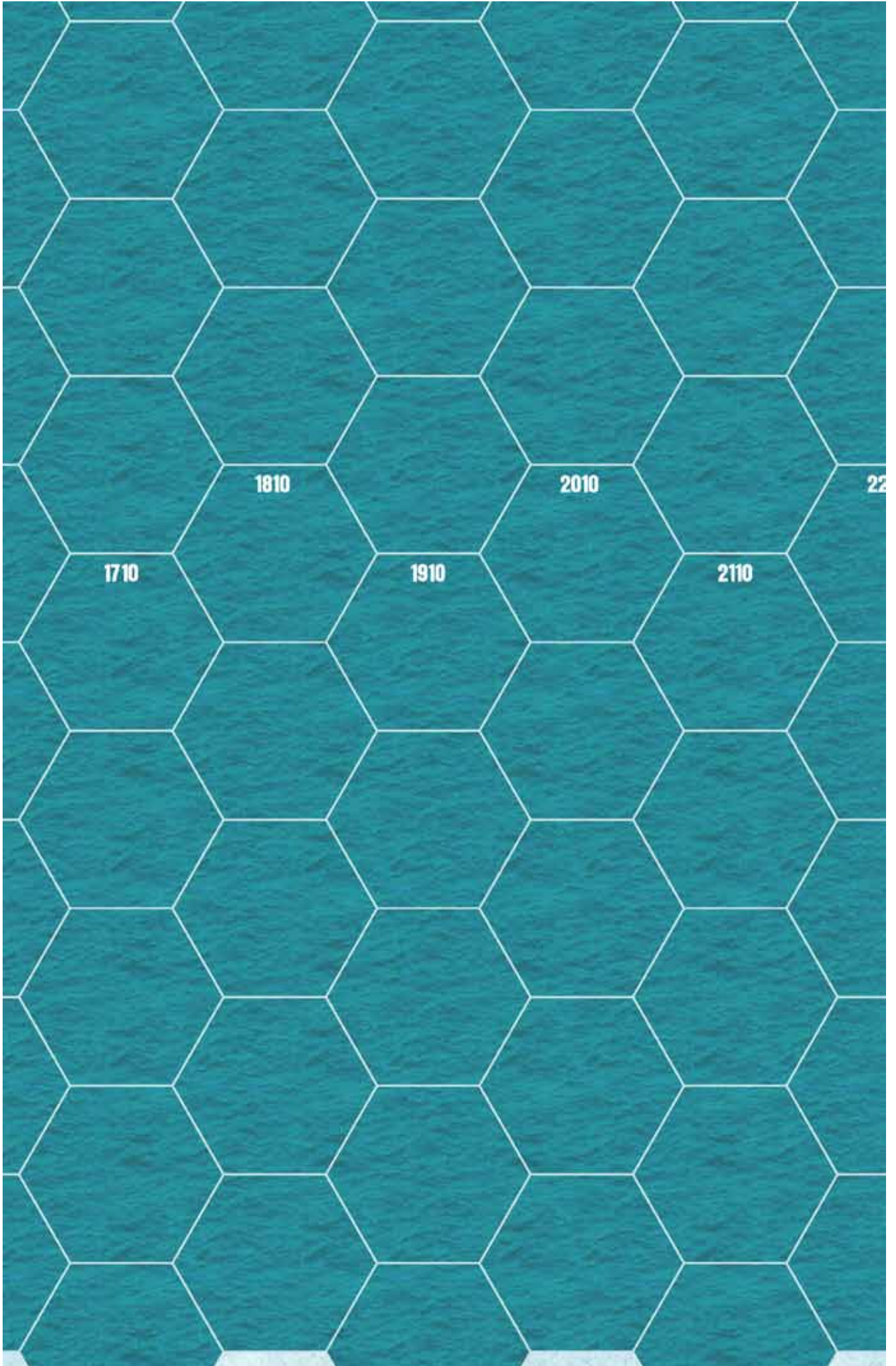


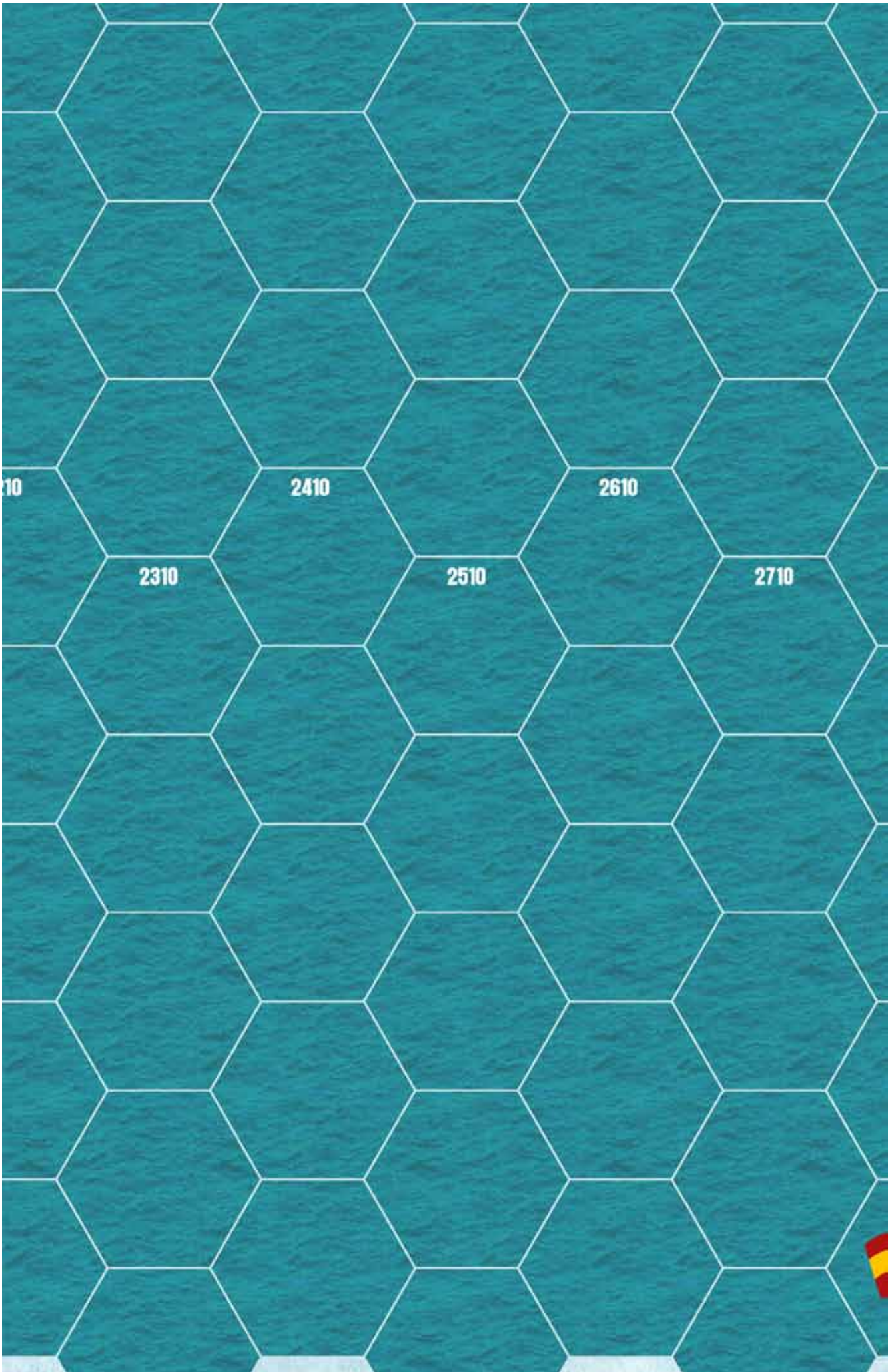












A6



B6



C1



C2



C3



C4



C5



C6






Ludohumoradas





CONCURSO



Para fomentar y premiar la participación en la revista,  patrocina este concurso y premia con un vale descuento de **30 €** la colaboración de entre todas las que se publiquen en el próximo número de LUDO, al ganador del sorteo que se celebrará para determinarlo.

Bases:

1. Podrán optar al premio todos los usuarios registrados de BSK.
2. Enviar una reseña (Eurogame o Wargame), resumen de unas jornadas, o artículo entre los días 16/01/09 y 15/02/09, sin límite de extensión, y en formato .doc al E-mail Ludomagazine@gmail.com indicando el nombre y el nick del autor.
3. Entre todas las reseñas y artículos recibidos se seleccionarán las que vayan a ser publicadas y, el día siguiente a la publicación de la revista Ludo, se dará a conocer el ganador en el foro de BSK, fruto de un sorteo celebrado para determinar quién es el ganador del vale descuento de 30 € (gastos de envío no incluidos) ofrecidos por .
4. Un mismo usuario no podrá ser el ganador dos meses seguidos. En el caso de que volviera a salir ganador del sorteo, se volvería a realizar para determinar un nuevo ganador.
5.  se pondrá en contacto con el ganador para indicarle la forma de conseguir el premio.

