BLOCKADE RUNNER

Descripción:

Los jugadores intentan hacer tanto dinero como puedan mediante el transporte de mercancías dentro y fuera de las regiones del Sur de los Estados Unidos durante la Guerra Civil Americana, compitiendo con los demás por acceder a los productos, mejores precios de mercado y nuevos barcos recién construidos. Las difíciles decisiones a las qeu se enfrentarán incluyen jugar con cuidado con el fin de mantener los barcos a flote o tomar riesgos a cambio de mayores beneficios.

Preparación:

Rellena en todas las cajas de productos en el tablero con haciendo coincidir los colores de los correspondientes cubos: algodón (blanco), tabaco (marrón), armamento para la guerra (rojo) y mercancia variada de carácter ilegal para su venta en el mercado negro (negro). Coloca el marcador en la casilla 1861 del track de tiempo (Time Track). Coloca los marcadores de precio en las tablas de acuerdo con lo siguiente:

Algodón en el 10, Tabaco en el 16, Mercado Negro en el 20.

Cada jugador elige un color. Para señalar los barcos controlados por cada jugador, éstos reciben las chimeneas de su color. También tomarán el marcador de orden de turno de su color para registrar su posición en el track de orden de turno. Cada jugador toma cartas de acción, sus barcos iniciales con su correspondiente carta y dinero de acuerdo con el número de jugadores.

# de jugadores	$	Barcos velocidad/capacidad	Cartas
6:	5,000 $	2/2, 3/1	3
5:	6,000 $	2/2, 3/1	4
4:	8,000 $	2/2, 2/1, 3/1	4
3:	10,000 $	2/1, 2/2, 3/1, 3/1	5
2:	15,000 $	2/3, 2/2, 2/1, 3/1, 3/1	6

Empezando por un jugador elegido al azar y procediendo en el orden de las agujas del reloj, los jugadores toman turnos colocando uno de sus barcos. Los barcos pueden ser colocados en cualquier puerto en el tablero, tanto en los puertos continentales de la Confederación de Estados del Sur como en los puertos exteriores.

En el primer turno, resuelve las Acciones de la Unión como si se hubieran entregado 10 cubos de armamento en el turno previo, así que toma 7 cartas de bloqueo y realiza un 1 asalto a puerto (ver más adelante). No hay ciudades del interior continental capturadas en 1861 y no aún no opera el Escuadrón de Alta Mar (High Seas Squadron).

Ficha de Ciudad Capturada

Fichas de Bloqueo 1 2 3 4 5 6

Ahora, ¡el juego ya puede comenzar!

Jugando

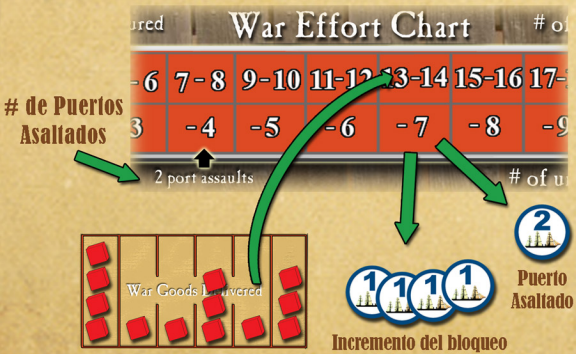
El juego se desarrolla a lo largo de 5 turnos. Durante cada turno, sigue la siguiente secuencia:

1. Acción de Unión.
2. Gestión de Mercancías.
3. Determinar el orden de turno.
4. Acciones de los jugadores.
1. Acción de Unión

Esta acción tiene 4 fases: Bloqueo, Asalto a Puerto, Captura de Ciudad y Escuadrones de Alta Mar. La dureza del bloqueo, asalto a puerto y captura de una ciudad se determina mediante el número de lotes de armamento que los jugadores consiguieron entregar en el turno precedente al bando Confederado. Cuantos más se entreguen, menor intensidad tendrá la Acción de la Unión.

Bloqueo: Comprueba el número total de cubos de armamento entregado en el turno anterior y consulta la tabla de Aportaciones a la Guerra (War Effort) en el tablero. Un número de 12 cartas (o cualquiera que queden en el mazo si son menos de 12) se toman del mazo de cartas Bloqueo de la Unión (Union Blockade), reducido por el correspondiente valor en la tabla War Effort. La/s última carta/s en el bloqueo se coloca a un lado para el Asalto a Puerto (ver Asalto a Puerto en la página 3).

EJ EMPLO: *En 1864, todos los jugadores entregaron 13 cubos de armamento. El valor de Bloquero en la tabla War Effort es -7, por tanto se roban 5 cartas de bloquero (12-7=5). El Bloquero en cada uno de los primeros 4 puerto que aparezcan en las cartas se incrementan en 1. El último puerto es y recibe un incremento de 2.*



Incrementa el valor de Bloqueo de la Unión en cada una de las ciudades robadas en uno. Si una zona está en 6, en lugar de aumentar, reduce el valor de defensa del puerto confederado en 1, pero nunca lo reduzcas por debajo del valor impreso en el tablero.

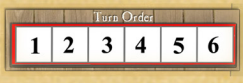
Asalto de Puerto: En las ciudades de las últimas cartas robadas (de acuerdo con la tabla War Effort), incrementa el bloqueo de la Unión en 2. Si el nuevo valor es igual o mayor que el valor de defensa del puerto confederado, éste quedará bloqueado. Todos los barcos presentes en el puerto deben intentar evadir inmediatamente el bloqueo con una tirada de dados (ver Movimiento en la pagina 4), entonces haz un movimiento libre a la velocidad normal. Si más jugadores tienen barcos en la misma zona, deben resolver en orden de turno. Después que todos los barcos hayan vaciado la zona marítima, cambia la ficha de bloqueo por una de ciudad capturada (City Captured) y colócala en la ciudad, descarta cualquier la mercancía de esa ciudad así como cualquier mejora en la defensa de la Confederación. Elimina la carta de esa ciudad del mazo Union Blockade. A partir de ahora no se pueden transportar mercancías por tren a través de esa ciudad. Los barcos podrán moverse por esta zona marítima pero nunca parar allí, de todas formas es arriesgado atravesar una zona bloqueada. La única forma de que no haya asaltos en puertos en un turno es que no se robe ninguna carta en esta fase (esto se consigue entregando al menos 23 cubos de armamento en el turno anterior. En otro caso, al menos un puerto es asaltado.

EJEMPLO: ***Un asalto a un puerto tiene lugar en la ciudad de la carta colocada a parte durante la fase de bloqueo, en este caso Charleston. Su valor de bloqueo actual es 2 y las defensas del puerto se han reforzado hasta 4. El asalto al puerto eleva su nivel de bloqueo hasta 4. Ahora, como el valor de bloqueo y el de las defensas del puerto son iguales, el puerto es capturado. Todos los jugadores con barcos en esa zona deben hacer una tirada para escapar al bloqueo. Los jugadores realizan las tiradas y deciden a dónde mandan sus barcos siguiendo el orden de turno. Todos los barcos podrán hacer un movimiento normal (como si se tratase de una acción de su turno). Después eliminan la ficha de bloqueo de 4, colocan una ficha de ciudad capturada en Charleston y eliminan las mercancías presentes en ella. Nota: en este caso el barco llamado Advance, que está vacío, tiene un modificador de velocidad de +1 a su velocidad impresa (ver Movimiento en la página 5).***

Ciudad Capturada en el interior: Apóyate en la tabla War Effort para ver si una o dos ciudades son capturadas. Lanza dos dados y mira en la tabla Inland City Capture para cada ciudad, coloca una ficha de ciudad capturada en la/s ciudad/es indicada/s y descarta todas las mercancías de esa/s ciudad/es. No se podrán transportar mercancías a través de ciudades capturadas. Cada tirada de los dados hace que se capture una ciudad, si ya es una ciudad capturada previamente, vuelve a lanzar los dados hasta que se capture una.

Escuadrón de Altamar: Empezando en el año 1862, lanza un dado en la tabla High Seas Squadron y mueve el escuadrón (una ficha de bloqueo 1) a la zona correspondiente. Lanza una vez por cada barco intentando moverse a, desde o a través de esa zona durante la fase de acciones de los jugadores para comprobar si lo evaden.

Gestión de Mercancías: Excepto en el primer turno, incrementa una casilla el precio de los bienes del mercado negro, tabaco y algodón en cada uno de sus correspondientes tracks de precios. Si ningún cubo de una mercancía fue transportado en el turno anterior, incrementa el precio en dos casillas. Rellena todas las casillas para mercancías excepto aquellas que pertenecen a ciudades capturadas.



Determina el orden de turno: El orden de turno se marca en el tablero con el correspondiente marcador del color del jugador. En el primer turno, el orden se elige al azar. En los siguientes turnos, el orden se determina en función de la capacidad total de sus barcos, empezando por el que menor capacidad tiene y así hasta el que más capacidad tiene. Los empates se rompen a favor del que menor dinero tenga. Si sigue habiendo empate, se decide al azar.

Turnos de los jugadores: En su turno, un jugador puede hacer 4 acciones (a veces podrá hacer 5, ver en el apartado 2.Descargar). El mismo tipo de acción se puede repetir varias veces y éstas se pueden hacer en cualquier orden. Hasta que un jugador no ha realizado todas sus acciones, no comienza el turno del jugador siguiente. Después de que todos los jugadores han completado sus turnos, avanza el marcador de tiempo hasta el año siguiente.

Cargar: Todos los barcos cargan mercancías cuando se lleva a cabo esta acción. Carga algodón, tabaco, armamento o mercancías del mercado negro. Cuando se cargan las mercancías, se paga 1.000 $ por cada algodón, 4.000 $ por cada tabaco y 5.000 $ por cada mercancía del mercado negro. El armamento se carga de manera gratuita. Los barcos no pueden cargar más que su capacidad.

Descargar: Todos los barcos pueden descargar cuando se lleva a cabo esta acción. El algodón y el tabaco pueden ser descargados en cualquier puerto externo (marcados con un ancla) mientras que el armamento y las mercancías del mercado negro son descargadas en puertos de la Confederación. Pon las mercancías vendidas en sus correspondientes cajas de mercancías. Cada vez que una caja de mercancías se llena, ésta es vaciada y el precio en la tabla de precios se baja una casilla. Los jugadores siempre venden todas las mercancías del mismo tipo en una acción de descarga al mismo precio.

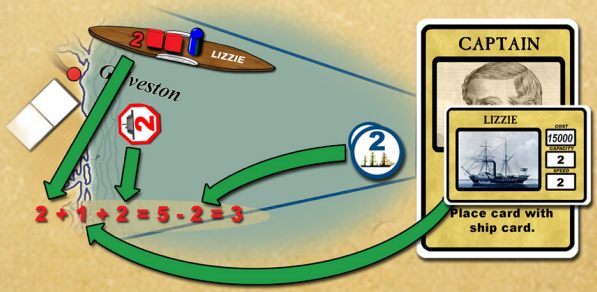
EJEMPLO: ***El barco de Juan, el Robert E. Lee, llega a La Habana transportando un cubo de tabaco y dos cubos de algodón. La caja de venta de tabaco está vacía y su precio es de 16.000 $. Vende su tabaco a ese precio, colocando el cubo en uno de los espacios de la caja de venta de tabaco y recibe 12.000 $. Sólo hay un hueco en la caja de venta de algodón y el precio está en 12.000 $. El jugador recibe 24.000 $, coloca tres cubos de algodón en la reserva y deja uno en la caja de venta de algodón, ahora el precio del algodón cae a 10.000 $.***

Los cubos que representan el armamento se pueden descargar en cualquier puerto confederado. Cuando las armas se descargan, colócalas en la caja de armamento entregado (War Goods Delivered) en el hueco del jugador que hay junto al track de orden de turno y recibe 1.000 $ por cada uno de ellos. Al final del turno, el jugador que ha entregado más armamento podrá hacer una acción extra en el siguiente turno. Si hay un empate, todos los jugadores empatados tendrán una acción extra. Si un barco trasporta más mercancía de mercado negro que armamento, al tratar de descargar la mercancía tendrá que sobornar a las autoridades por lo que cada cubo de mercancía ilegal se vende por 5.000 $ menos que su precio actual.

Mover: Mueve todos los barcos usando una acción, cada uno de tus barcos se mueve una distancia igual o menor que su valor de velocidad. Si el movimiento de un barco comienza en una zona bloqueada por la Unión, lanza los dados para burlar el bloqueo. Si durante el movimiento de un barco, éste entra en una zona bloqueada, haz una tirada para poder salir. Cualquier barco que no tiene mercancías disfruta de un modificador +1 a su valor de velocidad. Los barcos que no se mueven no tienen que realizar tiradas para evitar los bloqueos.

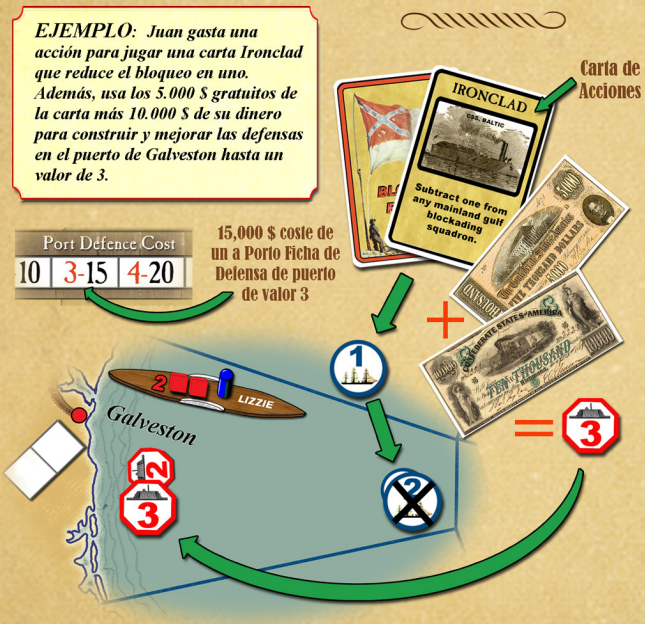
Cuando se hace una tirada para escapar de una zona de bloqueo, añade el valor total del barco, incluye su velocidad, el valor de defensa del puerto de la Confederación, cualquier carta que puede afectar al movimiento de un barco puede ser usada y si el barco está vacío añade uno más. Al total obtenido réstale el valor de bloqueo de la Unión, después tira dos dados. Si ambos dados muestras valores superiores que el valor final, el barco es interceptado y destruido con todo lo que estuviese cargado en él. Cualquier capitán o piloto en él también se pierde. Cuando se mueve un barco cargado con mercancías, antes de hacer la tirada de dados el propietario del barco puede optar por tirar al mar el cargamento para recibir un +1 al valor de la velocidad.

EJEMPLO: ***Juan quiere llegar al puerto de Galveston con su barco Lizzie. Este barco trasporta dos cubos de armamento y tiene un capitán abordo. El valor de defensa del puerto es el mismo que el de su valor inicial (2) y el valor de bloqueo de la unión es también de 2. Juan añade el valor de la velocidad del barco (2 más 1 por el capitán) y el valor de la defensa del Puerto (2) y después sustrae el valor del bloqueo (2) obteniendo un valor total de 3. Entonces lanza dos dados con la esperanza de poder llegar a puerto sano y salvo. Si saca un 3 o menos lo conseguirá. Lanza los dos dados y obtiene 2 y 7 pudiendo respirar tranquilo ya que uno de los dos dados ha sido una tirada exitosa.***



Jugar una Carta de Acción: Juega una carta de acción, resuelve el efecto y toma una nueva carta del mazo de cartas de acción. Después de haber jugado una carta, añade 5.000 $ a la financiación de forma gratuita para mejorar la infraestructura de defensa de un puerto. (Port Defense Fund). Inmediatamente después de jugar una carta, el jugador tiene la posibilidad de añadir más dinero a la caja de mejora de infraestructura de defensa en un puerto. Los precios para esto están marcados en el tablero en la caja de Coste de Defensa de Puertos (Port Defense Cost). Las defensas de un puerto sólo se pueden mejorar un nivel por acción. Cualquier dinero que quede en la caja permanece y está disponible para el siguiente jugador que juegue una carta de acción. Para marcar los puertos mejorados, tanto mediante la financiación como por el uso de determinadas cartas de acción, colocan una ficha de defensa del nuevo calor sobre el icono impreso en el tablero. La defensa máxima de un puerto no puede exceder el valor de 6. No se pueden construir defensas portuarias en puertos externos.

EJEMPLO: ***Juan gasta una acción para jugar una carta Ironclad que reduce el bloqueo en uno. Además, usa los 5.000 $ gratuitos de la carta más 10.000 $ de su dinero para construir y mejorar las defensas en el puerto de Galveston hasta un valor de 3.***



Cualquier carta puede usarse para añadir 5.000 $ extra a la financiación de refuerzo de las defensas portuarias en lugar de llevar a cabo el efecto de la misma, es decir que, en lugar de contar con los 5.000 $ gratuitos para reforzar las defensas, tienes 10.000 $ gratuitos si no realizas el evento asociado a la carta.

Las cartas pueden ser cambiadas entre los jugadores en cualquier momento, pero los tratos siempre tienen que ser carta por carta. De esta manera, los jugadores siempre tendrán el mismo número de cartas.

Subastar un barco: Escoge un barco y comienza una subasta por él comenzando como precio mínimo el que viene impreso en la correspondiente carta. Se seguirá la subasta en el sentido de las agujas del reloj. Tan pronto como un jugador pasa, no puede reengancharse a la subasta más adelante. Cuando se gana una subasta, el jugador toma el barco y la carta asociada a él y coloca inmediatamente el barco en un puerto a su elección. Si el jugador que inició la subasta no fue el ganador, puede elegir otro barco y subastarlo. La ronda de subastas finaliza cuando el subastador gana un barco o decide dejar de subastar barcos. Ningún jugador que haya ganado un barco en esta acción puede subastar los siguientes barcos que salgan a subasta durante esta acción.

Valor inicial de subasta de un barco.

Transportar mercancías por tren: Permite una acción de carga de mercancías que incluye mercancías transportadas desde otras ciudades. Las mercancías no pueden transportarse a través de ciudades capturadas por la Unión. Cuando se cargan barcos mediante movimiento de mercancías por tren, paga por las mercancías su coste habitual y 1.000 $ más por cada enlace que atraviese dicha mercancía. No se puede combinar la carga de un barco a través del transporte de mercancías por tren con la carga normal desde puerto en una misma acción.

Victoria

Al final de 1865, el jugador suma el dinero que tiene y el valor económico de su flota, el que tenga más dinero es el ganador. En caso de empate, el jugador con mayor capacidad total de su flota gana, si vuelve a producirse un empate, el jugador con mayor velocidad total (incluyendo capitanes y pilotos). Si persisten los empates, se comparte la victoria.

Cortesías y Restricciones

Los jugadores pueden hacer tratos entre ellos, pero no pueden hacerlo mediante tratos económicos bajo ningún concepto. Los tratos se deben cumplir, éstos suelen ser intercambios de cartas, acuerdos para jugar determinadas cartas o usar la financiación para reforzar las defensas de un determinado puerto en el que ambos jugadores tienen intereses. La cantidad de dinero que tiene cada jugador no puede ser oculta a los demás jugadores. Si un jugador pierde todos sus barcos, recibe el que en ese momento es el barco menos valioso de los disponibles y una subvención de 5.000 $.

Contribuidores
Han Colaborado:
Jessie Norden
Orlando Villagran
Nick Bonamy
Andrew Post
Jacob Simon
Timmy Wong
Cory O'Brien

Bibliografia Seleccionada:

Knox, Dudley - *A History of the United States Navy*
Time-Life Books - *The Blockade Runners and Raiders*
Gragg, Rod - *Confederate Goliath*
Bergeron, Arthur W. Jr. - *Confederate Mobile*
Eisenschiml & Newman - *The Civil War an American Iliad*
Detzer, David - *Allegiance*
McPherson, James - *Battle Cry of Freedom*

Comentario Histórico

La Guerra Civil Americana fue la primera guerra industrial, viéndose por primera vez en la historia hechos como fueron el empleo militar de las líneas férreas, el telégrafo, las ametralladoras, las minas de campo, las miras telescópicas, los rifles de repetición y las balas metálicas. En lo que se refiere al aspecto naval, se produjo una completa transición de la navegación mediante vela a los barcos de vapor. Fue la primera vez que se usaron ampliamente los acorazados y también la primera vez que un buque fue hundido por un submarino (el hundimiento del U.S. Housatanic por el C.S.S. Hunley).

El Plan Anaconda fue ideado para ahogar a la Confederación mediante el Bloqueo Naval como complemento a las fuerzas armadas por tierra. La necesidad de vigilar más de 5.600 kilómetros de línea de costa, 10 puertos mayores y 180 entradas y bahías requirieron esfuerzos humanos y materiales prodigiosos en la parte del Sur por parte de la Unión, en su intento de echar por tierra la maniobrabilidad de los ejércitos rebeldes. A pesar de que el bloqueo nunca consiguió parar completamente a los "sorteadores del bloqueo" (Blockade Runners), el último puerto mayor fue bloqueado en Enero de 1865 con el segundo asalto al Fuerte Fisher en Wilmington, Carolina del Norte.

La naturaleza de la economía agraria del Sur significó que la mayoría de las materias necesarias para combatir contra la Unión tenían que ser importadas de Europa. El principal impacto del bloqueo consistió, no sólo en el estrangulamiento de las necesidades vitales de la guerra si no también un amplio espectro de devastación política, social y económica (un 100% de inflación al término de la guerra).

Por tanto, el bloqueo no fue puramente una herramienta de ofensiva militar, si no más bien de desgaste y embargo. A pesar de esto, la depredación feroz de unos cuántos cruceros confederados (un total de 257 buques unionistas capturados, lo que representaba un 5% del total de la flota mercante de la Unión) causó un miedo desproporcionado entre los marinos unionistas, lo cual se tradujo en un aumento desproporcionado del precio de los seguros sobre los cargamentos que se transportaban. Como consecuencia de esto, muchos barcos fueron vendidos a los británicos y a otros mercantes europeos, dejando a los Estados Unidos con un déficit importante comparado con el Producto Nacional Bruto. Esto llevó a una huida de capitales directamente hacia naciones extranjeras competidoras, un desequilibrio que no se remedió hasta la Segunda Guerra Mundial.

Los Confederados cubrieron sus esperanzas en el "Rey Algodón", pero la trementina y el tabaco eran demandados desde Europa igualmente. La principal fuerza de la Revolución Industrial era la industria textil de Inglaterra, la cuál se proveía principalmente del algodón sureño. Muchas de las esperanzas de victoria del Sur residían en la idea de que los británicos intervinieran en el conflicto en un intento de asegurar su algodón, o al menos evitar el comercio de los británicos con la Unión. A pesar de esto, los esfuerzos diplomáticos de la Unión prevalecieron y nunca se materializó un apoyo directo de los británicos a la Confederación. Como no había deseos de ir a la guerra, los británicos se vieron forzados a buscar otras fuentes y las plantaciones Egipcias e Indias cosecharon los beneficios.

Militarmente, el Sur se vio forzado a agudizar el ingenio en la construcción naval, que incluyó más de 20 acorazados y dos submarinos. El famoso duelo entre el Virginia y el Monitor estuvo precedido por el hundimiento por parte del Virginia del Cumberland y el Congress e inflingieron importantes daños en otras tres fragatas de la Unión. Este es considerado el peor desastre naval de los Estados Unidos hasta Pearl Harbor.

Mientras el valor y el comportamiento intrépido de muchos hombres fueron los pilares de ambos bandos durante los cinco largos años de guerra, la preponderancia del Norte finalmente prevaleció. En total, el Sur perdió unos 1.500 barcos "sorteadores del bloqueo" (Blockade Runners) mientras que aproximadamente unos 8.500 portes tuvieron éxito. Aunque la destreza y atrevimiento de esos marineros causaron grandes ganancias, su efecto en la moral del Sur fue aún mayor, sus éxitos contra el bloqueo más férreo que el mundo había visto hasta entonces, fue un símbolo de la resistencia del Sur contra la superioridad militar de la Unión.

También debe hacerse una mención del coraje de las fuerzas navales estadounidenses, que soportaron las más duras condiciones de calor, frío y tormentas mientras esperaban la descarga de adrenalina una siempre posible inminente persecución, esperando que el próximo "sorteador del bloqueo" apareciese repentinamente entre la niebla en medio de una oscura noche sin luna…

PATRICK AND ALEX STEVENS
NUMBSKULL GAMES © 2010
all rights reserved
5900 MERIDIAN STREET
LOS ANGELES CA. 90042
WWW.NUMBSKULLGAMES.COM

Translation: Cristian Cano Zenker