BLOCKADE RUNNER

Descrição: Os jogadores tentam ganhar o máximo de dinheiro possível através do transporte de mercadorias com origem ou destino no Sul dos Estados Unidos durante a Guerra Civil Americana, competindo entre si pelo acesso às mercadorias, pelos melhores preços de mercado e pelos navios recém construídos. As decisões passam por jogar pelo seguro para manter os barcos à tona ou correr riscos potencialmente lucrativos.

Preparação: Preenchem-se todos os espaços de mercadorias no tabuleiro com os cubos correspondentes: algodão (branco), tabaco (castanho), bens de guerra (vermelho) e bens de mercado negro (preto). Coloca-se um marcador na casa 1861 do Time Track. Colocam-se os marcadores de preços nas tabelas: algodão a 10, tabaco a 16, bens de mercado negro a 20. Cada jogador escolhe uma cor. Todos os navios controlados por um jogador recebem uma chaminé da sua cor, e a posição dos jogadores na ordem de turno deve ser registada com um marcador da sua cor. Cada jogador recebe dinheiro, navios e cartas de ação de acordo com o número de jogadores:

Nº de JOGADORES	$	Navios VELOCIDADE/CAPACIDADE	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

Começando por um jogador aleatório e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores tomam turnos colocando um dos seus navios de cada vez. Os navios podem ser colocados em qualquer porto do tabuleiro, seja no continente ou nas ilhas. Isto completa a fase de preparação.

No primeiro ano, resolve-se a Ação da União como se 10 bens de guerra tivessem sido entregues pelos jogadores no ano anterior (7 cartas, com 1 assalto a porto). Não há captura de cidades interiores em 1861, nem existe o Esquadrão de Alto Mar.

Ficha de Captura de Cidade

Fichas de Bloqueio

Cartas de Bloqueio

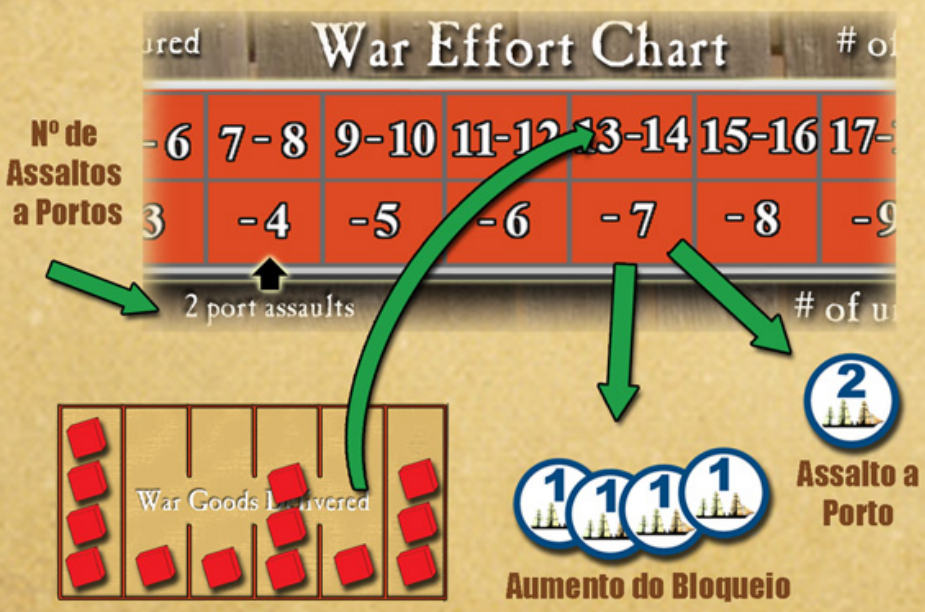
O jogo: Este é dividido em 5 anos. Em cada ano, segue-se esta sequência:

1. Ação da União
2. Gestão de Mercadorias
3. Determinação da Ordem de Turno
4. Turnos dos Jogadores

Ação da União: Composta por 4 fases: Bloqueio, Assalto a Portos, Captura de Cidades Interiores, e Esquadrão de Alto Mar. O nível de intensidade das três primeiras fases é determinado pelo número de bens de guerra entregues pelos jogadores no ano anterior. Quantos mais bens de guerra tiverem sido entregues, menor é a intensidade da Ação da União no ano seguinte.

Bloqueio: Verifica-se qual o número total de bens de guerra entregues no ano anterior e consulta-se a tabela War Effort no tabuleiro. Um número base de 12 cartas (ou quantas existirem no baralho se este tiver menos de 12) são biscadas do baralho de Bloqueio da União, reduzido pelo número obtido previamente na tabela de War Effort. As últimas cartas biscadas para Bloqueio são postas de parte para efeitos do Assalto a Porto (ver Assalto a Porto na página 3).

EXEMPLO: *Em 1864, os jogadores entregaram em conjunto um total de 13 bens de guerra. O valor de Bloqueio obtido na tabela War Effort é -7, pelo que 5 cartas de Bloqueio são biscadas (12 – 7 = 5). O valor de Bloqueio em cada um dos 4 primeiros portos biscados é aumentado em 1. A última carta é posta de parte para o Assalto a Porto.*



Aumenta-se em 1 o valor do bloqueio da União em cada uma das cidades indicadas pelas cartas (excepto aquelas postas de parte para Assalto a Portos). Se um bloqueio já tiver um valor de 6, em vez de o aumentar, reduz-se o valor de defesa do porto Confederado em 1, embora este nunca possa ficar abaixo do valor impresso no tabuleiro.

Assalto a Portos: Nas cidades indicadas pelas cartas postas de parte (de acordo com a tabela de War Effort), aumenta-se o valor de bloqueio da União em 2. Se o novo valor for igual ou superior ao valor de defesa do porto Confederado, o porto é fechado. Se nenhum porto tiver sido bloqueado na fase anterior, então nenhum porto é assaltado. Caso contrário, pelo menos um é assaltado. Todos os navios presentes na zona marítima de um porto assaltado têm de fazer imediatamente um lançamento para tentar escapar ao bloqueio (ver Mover na página 5), e depois fazer um movimento gratuito à sua velocidade normal. Se múltiplos jogadores têm navios na zona do porto assaltado, eles jogam por ordem de turno. Depois de todos os navios terem vagado essa zona, troca-se a ficha de bloqueio por uma de Captura de Cidade, a qual se coloca na cidade (porto) e descartam-se quaisquer mercadorias presentes na cidade, bem como quaisquer melhoramentos da defesa Confederada. Remove-se de jogo a carta dessa cidade. De ora em diante nenhuma mercadoria pode atravessar essa cidade e os navios podem mover-se livremente através dessa zona de mar, mas não podem lá parar.

EXEMPLO: *Um Assalto a Porto ocorre para a carta previamente posta de parte durante a fase de Bloqueio, neste caso, Charleston. O seu Bloqueio já está em 2, e as suas defesas foram melhoradas para 4. O Assalto a Porto aumenta o seu Bloqueio para 4. Agora, dado que o Bloqueio é igual à sua defesa, é capturada. Todos os jogadores com navios ali presentes têm de lançar imediatamente dados para tentar escapar ao bloqueio de valor 4, com a defesa do porto de 4 para os ajudar. Os jogadores fazem este lançamento e decidem para onde enviar os seus navios por ordem de turno. Estes navios podem fazer um ação completa de movimento, mesmo atravessando outros bloqueios se assim desejarem. Remove-se então a ficha de Bloqueio 4, coloca-se uma ficha de Captura de Cidade em Charleston, e remove-se quaisquer mercadorias ali existentes. Nota: neste caso, o Advance, um navio vazio, tem o valor de velocidade acrescido em 1 (ver Mover na página 5).*

Captura de Cidades Interiores: Verifica-se na tabela War Effort se são capturadas 1 ou 2 cidades. Lançam-se 2 dados nesse número de vezes e, para cada lançamento consulta-se a tabela Inland City Capture para ver qual a cidade onde se coloca uma ficha de Captura de Cidade, bem como se descarta todas as mercadorias aí existentes. Nenhuma mercadoria pode a partir de agora atravessar estas cidades. Cada lançamento fecha uma cidade; ao obter-se o valor de uma cidade já anteriormente fechada, relançam-se os dados.

Esquadrão de Alto Mar: A partir de 1862, lança-se um dado e cruza-se o resultado com a tabela High Seas Squadron Chart. Move-se então este Esquadrão (simbolizado por uma ficha de bloqueio de valor 1) para a zona marítima indicada pela tabela. Durante o jogo, cada navio que tente entrar, sair ou atravessar a zona marítima que contém o Esquadrão, tem de fazer um lançamento de modo a tentar escapar.

Gestão de Mercadorias: Excepto para o primeiro ano, aumenta-se em uma casa o preço dos bens de mercado negro, tabaco e algodão nas tabelas respetivas. Se nenhuma mercadoria de um dado tipo foi entregue no ano anterior, o preço é aumentado em duas casas em vez de uma. Preenchem-se novamente todos os espaços de mercadorias no tabuleiro com os cubos correspondentes.

Determinação da Ordem de Turno: A ordem dos jogadores é registada no Turn Order Track usando os marcadores coloridos dos jogadores. Estes são ordenados por capacidade naval, do menor para o maior, com o menor a jogar primeiro. Em caso de empate, o jogador com menos dinheiro joga primeiro. Em caso de novo empate, a ordem é definida aleatoriamente (o que acontecerá usualmente no primeiro ano se nenhum jogador perder um navio durante a Ação da União).

Turnos dos Jogadores: No turno de um jogador, ele pode realizar 4 das seguintes ações (ou 5 se ele tiver entregue mais bens de guerra do que qualquer jogador no ano anterior, ver página 5). O mesmo tipo de ação pode ser realizado várias vezes, e as ações podem ser realizadas em qualquer ordem. Depois de todos os jogadores terem jogado o seu turno, avança-se o marcador um ano no Time Track.

Carregar: Todos os navios do jogador podem carregar mercadorias quando esta ação é escolhida. O preço de compra é de 1.000 por cada algodão, 4.000 por cada tabaco e 5.000 por cada bem de mercado negro. Os bens de guerra são gratuitos. Os navios não podem carregar mais mercadorias do que a sua capacidade. As mercadorias disponíveis no interior do continente podem ser carregadas através de uma ação adicional que usa as ligações ferroviárias (ver Mercadorias por Ferrovia, página 7).

Descarregar: Todos os navios do jogador podem descarregar quando esta ação é escolhida. O algodão e tabaco têm de ser descarregados num porto com o ícone de uma âncora. Os bens de mercado negro e de guerra têm de ser descarregados em qualquer um dos outros portos (sem âncora). As mercadorias vendidas são colocadas nos espaços existentes junto à tabela de preços. Cada vez que esses espaços ficarem totalmente preenchidos, estes são esvaziados e o preço dessa mercadoria desce um espaço. Contudo, durante uma ação de Descarregar, os jogadores vendem todas as suas mercadorias de um mesmo tipo ao mesmo preço (o inicial). Todos os valores de venda indicados nas tabelas de preços são em unidades de 1.000.

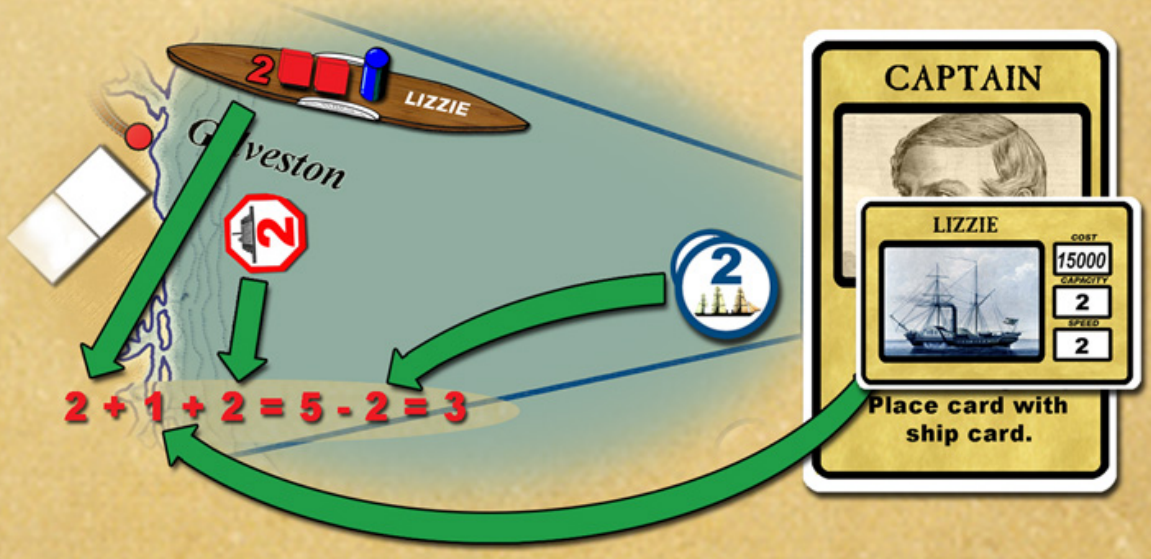
EXEMPLO: *O navio do João, Robert E. Lee, chega a Havana contendo um tabaco e dois algodões. Os espaços de venda de tabaco estão vazios e o seu preço é de 16. Ele vende o seu tabaco por 16, colocando-o num dos espaços vazios junto à tabela de preço do tabaco. Dois dos espaços de venda de algodão estão preenchidos e o seu preço é de 12. Ele recebe 24 e coloca 3 algodões no stock geral, deixando um nos espaços juntos à tabela de preço do algodão. O preço do algodão desce para 10.*

Quando são descarregados bens de guerra, estes são colocados dentro da caixa War Goods Delivered, na coluna junto ao marcador de ordem de jogo do jogador, o qual recebe 1.000 por cada cubo. No final do ano, o jogador que tiver entregue mais bens de guerra terá direito a uma ação extra no próximo ano. Em caso de empate diferente de zero, todos os empatados recebem a ação extra. Se um navio transporta mais bens de mercado negro do que de guerra, um suborno tem de ser pago às autoridades e assim cada bem de mercado negro descarregado é vendido por menos 5.000 do que o seu preço atual de mercado.

Mover: Todos os navios do jogador podem mover-se, um de cada vez, numa distância igual à sua velocidade. Se o movimento de um navio começar numa zona com um bloqueio da União, faz-se um lançamento para tentar escapar. Sempre que o navio entre numa zona com um bloqueio é igualmente feito um lançamento. Qualquer navio que não tenha mercadorias tem um bónus de 1 de velocidade, aplicável na distância de movimento bem como na evasão a bloqueios. Navios que não se movam não necessitam de lançar para evitar um bloqueio na sua zona.

Para tentar escapar a um bloqueio, adiciona-se o valor de velocidade do barco, o valor de defesa do porto Confederado, o bónus de quaisquer cartas aplicáveis e, se o navio estiver vazio, mais 1. Subtrai-se deste subtotal o valor do bloqueio da União e lançam-se 2 dados. Se o resultado de ambos os dados é superior ao valor final, o navio é apanhado e destruído, bem como as suas mercadorias a bordo. Qualquer Capitão ou Piloto associado ao navio é também perdido. Ao mover um navio com carga a bordo, antes de lançar os dados, o seu dono tem a opção de mandar borda fora toda a sua carga de modo a poder beneficiar do bónus de +1 no movimento e na evasão a bloqueios.

EXEMPLO: *O João quer descarregar o navio Lizzie em Galveston. O Lizzie carrega 2 bens de guerra e tem um Capitão a bordo. A defesa do porto Confederado em Galveston está no seu valor inicial de 2, e o bloqueio da União tem também o valor de 2. O João adiciona o valor de velocidade do seu navio (2 mais 1 do Capitão) e de defesa do porto Confederado (2) e depois subtrai o bloqueio (2), obtendo um total de 3. Ele lança 2 dados, e espera que um deles obtenha 3 ou menos. Ele rola um 2 e um 7, e suspira assim de alívio.*



Jogar Carta de Ação: O jogador joga uma das suas cartas, aplica o seu efeito e bisca uma nova carta do baralho. Depois transfere 5.000 do banco para o Port Defense Fund localizado no tabuleiro. Depois de jogar uma carta, o jogador tem a opção de adicionar qualquer quantia do seu dinheiro ao Port Defense Fund, e então gastar qualquer quantia desse fundo para melhorar as defesas dos portos. Os preços de melhoria estão indicados no tabuleiro na tabela Port Defense Cost, em unidades de 1.000. As defesas dos portos só podem ser melhoradas um nível de cada vez. Qualquer dinheiro que sobre no Port Defense Fund ali permanece, e fica disponível para o próximo jogador que jogue uma carta. Para registar o melhoramento de um porto, seja através do Port Defense Fund ou de cartas de ação, coloca-se uma ficha de defesa de porto com o novo valor por cima do ícone impresso no tabuleiro. A defesa de um porto não pode exceder 6. Não podem ser construídas defesas em portos com o ícone de âncora.

EXEMPLO: *Para facilitar o movimento do exemplo anterior, o João gasta previamente uma ação para jogar a carta Ironclad e assim reduzir o bloqueio em 1. Além disso, ele usa os 5.000 vindos do banco, mais 10.000 do seu dinheiro, para melhorar a defesa de Galveston para 3.*

Qualquer carta pode ser descartada da mão para adicionar mais 5.000 ao Port Defense Fund em vez de aplicar o seu efeito. Estes são adicionados aos 5.000 de base, para um total de 10.000.

Podem ser trocadas cartas entre os jogadores em qualquer altura, mas tem de ser carta por carta. Os jogadores têm de ter sempre um número igual de cartas na mão.

Leiloar Navio: O jogador escolhe um navio e inicia um leilão com o valor indicado na carta do navio, com os outros jogadores a licitarem por ordem de turno. Assim que um jogador passa, ele não mais poderá licitar para esse navio. Quem vencer o leilão, paga a quantia ao banco e tem de colocar imediatamente o navio junto a um porto. Se o jogador ativo não venceu o leilão, ele pode escolher outro navio para leilão. A sua ação termina quando ele vencer um leilão ou escolher não iniciar um novo leilão. Nenhum jogador poderá licitar depois de já ter comprado um navio nessa mesma ação.

Licitação Mínima

Mercadorias por Ferrovia: Permite que uma ação de Carregar no presente ano inclua mercadorias de outras cidades transportadas por ferrovia. As mercadorias não podem atravessar cidades capturadas pela União. Ao carregar mercadorias por ferrovia, além do preço da mercadoria, é pago um extra de 1.000 por cada troço de linha (entre 2 cidades) atravessado por cada mercadoria. A mercadoria é então colocada diretamente no navio.

Vitória: No final do último ano, vence o jogador com mais dinheiro na mão somado ao valor dos seus barcos (impresso nas cartas). Em caso de empate, o jogador com maior capacidade naval vence, ou se necessário um novo critério, aquele com maior velocidade total (incluindo Capitães e Pilotos). Novos empates permanecem dessa forma.

Cortesias e Restrições: Os jogadores podem fazer negócios entre si, mas não podem transferir dinheiro sob nenhuma forma. Os acordos têm de ser respeitados, e geralmente consistem na troca de cartas, em jogar certas cartas ou usar o Port Defense Fund de uma forma benéfica para certos jogadores. A quantia de dinheiro na posse dos jogadores não pode ser escondida dos restantes. Se um jogador perder todos os seus navios, ele recebe o navio mais barato disponível e 5.000.

Contribuições de:
Jessie Norden
Orlando Villagran
Nick Bonamy
Andrew Post
Jacob Simon
Timmy Wong
Cory O'Brien

Bibliografia Selecionada:

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*

Comentário Histórico

A Guerra Civil Americana foi a primeira guerra industrial, e que incluiu muitas estreias tais como a primeira utilização militar de ferrovias, o telégrafo, canhões raiados, metralhadoras, minas, miras telescópicas, espingardas repetidoras e cartuchos de metal. No domínio naval, deu-se a transição completa entre barcos a vela e a vapor, o uso massificado de couraçados, e o primeiro navio afundado por um submarino (o U.S. Housatanic afundado pelo C.S.S. Hunley).

O plano Anaconda foi idealizado para estrangular a Confederação através de um Bloqueio Naval conjuntamente com a força de armas em terra. A necessidade de vigiar 5.600 quilómetros de costa, 10 grandes portos e 180 baías e enseadas requereu esforços prodigiosos de homens e de material no Sul, por forma a deitar por terra a manobrabilidade dos exércitos Rebeldes. Apesar do bloqueio nunca ter impedido completamente a movimentação de navios rebeldes, este conseguiu encerrar o último grande porto existente em Janeiro de 1865, através de um segundo assalto ao Fort Fisher em Wilmington, na Carolina do Norte.

A natureza da economia agrária do Sul fez com a maior parte dos bens necessários à guerra tivessem de ser importados da Europa. O impacto mais significativo do bloqueio consistiu não só no estrangulamento de necessidades vitais da guerra, mas também numa vasta devastação política, social e económica (100% de inflação no final da guerra).

O bloqueio não foi contudo puramente ofensivo. A depredação causada por alguns cruzilheiros Confederados (que capturaram um total de 257 navios ou 5% da frota mercante da União) originou um medo desproporcionado entre os marinheiros da União, o que fez com que os preços dos seguros disparassem. Consequentemente, muitos navios foram vendidos aos Ingleses e a outros mercadores Europeus, deixando os E.U.A com um grande défice a nível naval relativamente ao seu Produto Interno Bruto. Isto levou a uma perda de capitais para as nações competidoras a nível naval, um desiquilíbrio que não foi solucionado até à Segunda Guerra Mundial.

Os Confederados colocaram a sua esperança no "Rei Algodão", mas a aguarrás e o tabaco estavam também com procura na Europa. A principal força motriz da Revolução Industrial foi a indústria textil Inglesa, que se alimentava principalmente do algodão do Sul. Muita da esperança do Sul na vitória assentava na Grã-Bretanha intervir a seu favor para assegurar o seu algodão, ou pelo menos em cortar negociações com a União. Contudo, os esforços diplomáticos da União prevaleceram e nenhum apoio direto se materializou. Sem vontade de entrar em guerra, a Grã-Bretanha foi forçada a procurar outras fontes, e as plantações Egipcías e Indianas colheram os lucros.

Militarmente, o Sul foi forçado a melhorar o seu engenho na construção naval, dando origem a mais de 20 couraçados e 2 submarinos. O famoso duelo entre o C.S.S. Virginia e o U.S. Monitor foi precedido pelo afundamento do U.S. Cumberland e do U.S. Congress por parte do C.S.S. Virginia, bem como do dano causado a mais 3 fragatas, o qual se tornou no pior desastre naval até Pearl Harbor.

Embora o valor e dever intrépido fossem permanentes em ambos os lados durante os cinco longos anos de guerra, a preponderância do Norte finalmente prevaleceu. Ao todo, o Sul perdeu cerca de 1500 navios "fura-bloqueios" e atingiu aproximadamente 8500 tentativas bem sucedidas. Apesar da habilidade e ousadia destes navios ter causado grandes ganhos físicos de material, o seu efeito na moral do Sul foi muito mais importante, pois o seu sucesso contra o bloqueio mais forte do mundo foi um símbolo da resistência do Sul contra a superioridade militar da União.

Devem também ser dados créditos à força naval da União que aguentou as mais duras condições de calor, frio e tempestades, aguardando pela adrenalina da uma possível perseguição, esperando que um navio da Confederação aparecesse no meio do nevoeiro de uma noite sem luar...

Da autoria de:
Patrick e Alex Stevens
Numbskull Games 2010 todos os direitos reservados
Traduzido por: Hélio Andrade