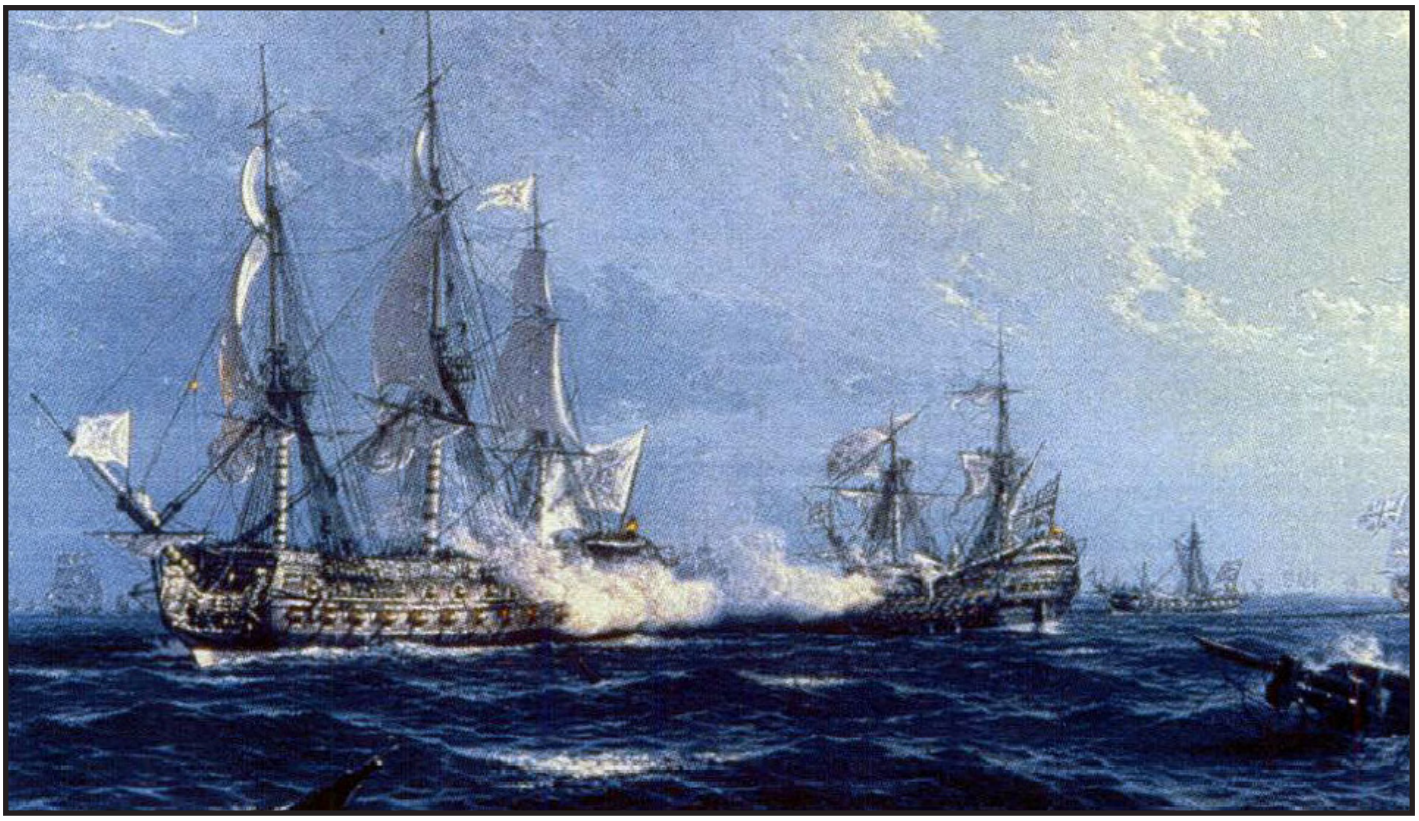


Mistral

El Mediterráneo Occidental 1740-1748

Reglas Exclusivas

Actualizado a VERSIÓN 2.0
©2011 RED SASH GAMES & IAN WEIR
TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: FERNANDO LATORRE

REGLAMENTO EN CASTELLANO 22-10-2019

Nota del Traductor: Las *Reglas Exclusivas* originales actualmente disponibles para Mistral funcionan con la versión 1 las *Reglas Generales* de la Serie Sea Lords (*Instrucciones de Combate)*. En esta traducción se ha implementado la actualización de reglas a la versión 2 disponibles en el documento "SLM 2.0 Upgrade.pdf". Para su utilización con la versión 3 de las *Reglas Generales,* las últimas disponibles para descarga, y tras consultar al autor, se recomienda usar el 'sentido común' dónde estas difieran.

Para facilitar su comprensión y manejo junto con otros manuales o componentes sin traducir, aparecen algunos términos en su inglés original. Estos se muestran en texto de color azul. Como no se han podido traducir las localizaciones en el mapa de Mistral muchos de los nombres de éstas que aquí aparecen no se han traducido, aunque de algunas se muestra su nombre en castellano entre paréntesis para facilitar su comprensión.

Para reportar cualquier errata o sugerencias de mejora de esta traducción no dudéis en contactarme: fer_000@yahoo.es o en la BSK (Fer78).

Pintura portada: Oleo sobre lienzo.

Titulo: El navío español Princesa enfrentándose a los buques ingleses Oxford, Lennox y Kent 8 April 1740.

Autor: Ángel Cortellini Sánchez

Dominio Público.

1.0 INTRODUCCIÓN 1
1.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO 1
1.2 COMPONENTES DEL JUEGO 1

1.3 EL MAPA 1

1.4 EVENTOS Y ÓRDENES 1
1.41 Diagrama de Flujo de Evento 1
1.42 Selección de Chit de Orden 1

1.5 ESCENARIOS 1
1.51 Eventos Aleatorios 1

2.0 REGLAS ESPECIALES 2
2.1 LAS FLOTAS 2
2.11 Generalidades 2
2.12 Veleros, Escuadras y Formaciones 2
2.13 Auxiliares 2
2.14 Puertos 2
2.15 Convoyes Comerciales 3
2.16 Contingentes Neutrales 3

2.2 SUBCLASES DE NAVÍOS DE LÍNEA 4
2.21 Generalidades 4
2.22 Buques Insignia 4
2.23 Navíos de Línea (D) 4
2.24 Regla Opcional: Nombres de Barcos y Registros de Escuadras 5

2.3 LA FLOTA BORBÓNICA 5
2.31 Generalidades 5
2.32 El Mando Español 5
2.33 El Mando Francés 5
2.34 Convoyes de Tropas 6

2.4 LA FLOTA BRITÁNICA 7
2.41 Convoyes de Suministros 7
2.42 Desafiando a los Franceses 7

2.5 CORSARIOS 7
2.51 Generalidades 7
2.52 Contingentes Piratas 7
2.53 Corsarios 8
2.54 Los Caballeros de Malta 8
2.55 Recuperación de Corsarios 8

2.6 OTRAS REGLAS 8
2.61 Refuerzos 8
2.62 Retiradas Forzosas 9
2.63 El Comercio de Levante 9

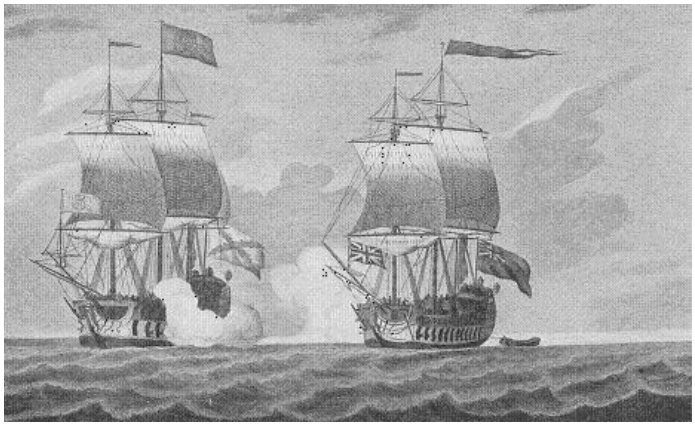
2.7 VICTORIA Y FINAL DE LA PARTIDA 9
2.71 Prestigio 9
2.72 Final de la Partida 9

3.0 ESCENARIO COMBINADO: Queens' Gambit-Mistral 10
3.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO COMBINADO 10
3.11 Generalidades 10
3.12 Reglas 10
3.13 Escenarios 10
3.14 Jugadores 10

3.2 INTEGRACIÓN OPERACIONAL 10
3.21 Generalidades 10
3.22 Turnos 11
3.23 Puertos y Espacios Costeros 11
3.24 Líneas de Comunicación en Queens' Gambit 11
3.25 Convoyes de Tropas 11
3.26 Auxiliares 12
3.27 Operaciones Combinadas 13
3.28 Guarniciones de Puertos 13

3.3 INTEGRACIÓN POLÍTICA 13
3.31 Generalidades 13
3.32 Eventos Únicos de Queens' Gambit 13
3.33 Eventos Únicos de Mistral 13
3.34 Eventos Sin Uso 13
3.35 Eventos Superpuestos 13
3.36 Entrada de Potencias/Contingentes Menores 14
3.37 Eventos que Influyen en las Fuerzas de Mistral 14
3.38 Final de la Partida 14

4.0 CRÉDITOS 14



Portada original Reglas Exclusivas Mistral v.1

1.0 INTRODUCCIÓN

"Sabe lo necesario que es, en todo caso, evitar que los españoles lleven más tropas a Italia: y nada podría tender tan eficazmente a decepcionar las opiniones de los enemigos de su Majestad en Italia como la destrucción de la flota combinada en Tolón".

Duque de Newcastle al Almirante Mathews, citado en Richmond, pág. 237.

1.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Mistral es el primero de una serie de estudios "gran operacional" de guerra naval en la Era de la Navegación a Vela. Este juego en particular cubre el teatro Mediterráneo durante la Guerra de Sucesión de Austriaca, 1741-48 (más 1740, cuando solo Gran Bretaña y España estaban en guerra). El conflicto aquí, fue entre tres grandes armadas: La Británica, la Francesa y la Española, y varias pequeñas: Piamonte, Cerdeña, Nápoles y Génova. También estaban presentes, aunque neutrales, la decadente armada Veneciana, la flota corsaria de los Caballeros Hospitalarios y los temidos enemigos de estos últimos, los Hermanos de la Costa de Berbería.

Francia y España, naciones separadas gobernadas por miembros de la dinastía Borbónica, eran aliados. Inicialmente, Gran Bretaña y España se involucraron en una disputa sobre la "libertad de los mares", un eufemismo para la expansión colonial. Pero también hubo problemas en el continente. A fines de 1740, Federico el Grande de Prusia inició la Guerra de Sucesión de Austriaca invadiendo la provincia de Silesia, de los Habsburgo. Francia luchó contra los Habsburgo Austriacos en Alemania, y España luchó contra ellos en Italia. La Royal Navy desempeñó un papel clave en el sur, pero inicialmente lo hizo muy mal (como siempre, cuando se trata de luchar después de una década de paz y con demasiado control civil). En 1744, España forzó a Francia para que se involucrara también en Italia, declarando casualmente la guerra a Gran Bretaña después de que la política de Versalles pusiera el poder en manos de los Halcones.

El teatro Mediterráneo fue un microcosmos de toda la guerra naval. Los Británicos apenas lograron mantener la paridad naval con sus oponentes, pero fueron obligados a proteger el importante comercio de Levante, interceptando los envíos enemigos, persiguiendo y participando en batallas con las flotas enemigas, proporcionando apoyo a los ejércitos amigos que avanzan a lo largo de las costas y participando con la diplomacia de las armas con las diversas potencias neutrales, la mayoría de las cuales eran pro-borbónicas.

Los Borbones primero tuvieron que enviar un ejército a Italia por mar, pues los Alpes Marítimos estaban bloqueados por el Reino pro-austriaco de Piamonte-Cerdeña, y luego mantenerlo. Sus barcos en el Mediterráneo fueron llamados a luchar en otras partes del mundo, a escoltar convoyes amigos y a atacar a los enemigos. Además de todo esto, ambas partes tenían que tener cuidado con la costa de Berbería. Ambos bandos lucharon solo una vez a en una gran batalla naval frente a Tolón (Toulon) en 1744; y no fue decisivo.

1.2 COMPONENTES DEL JUEGO

• CUATRO (4) Hojas de mapas de 30x46 cm que comprenden un solo mapa del Mar Mediterráneo Occidental.

• TRES (3) Planchas de fichas de cartón (CINCO (5) hojas en la versión *print&play*).

• UN (1) Conjunto de más de 20 discos de madera más DOS (2) hojas pequeñas de pegatinas (sólo en la versión en caja).

(**ADVERTENCIA:** Mantenga las piezas de madera alejadas de niños pequeños y mascotas).

• UN (1) Libreto de Tablas y Gráficos.

• DOCE (12) Tarjetas grandes para mantenimiento de registros (11 de 22 x28 cm y 1 en 28 x43 cm).

• UN (1) Un libro de Reglas Generales (*Instrucciones de Combate*)

• UN (1) Un libro de *Reglas Exclusivas*. (Este volumen).

• DOS(2) Libretos de Órdenes y Escenario, UNO (1) para cada jugador, y UN (1) Libreto de Instrucciones de Eventos Estratégicos.

• UN (1) Libro con comentario histórico, con un mapa de 28 x43 cm.

1.3 EL MAPA

Para los símbolos comunes, consulte la Leyenda del mapa, impresa en este. El mapa tiene una codificación adicional que actúa como interfaz para combinar con los mapas de Queens' Gambit (Lace Wars vol. iv).

1.301 Ciertos Espacios están marcados con una letra. Estas indican secciones de la costa donde hay puertos adicionales en los mapas de Queens' Gambit. Ver apartado 3.0, y también 2.14.

1.302 Este mapa en particular no tiene líneas discontinuas negras. Todos los lugares que puedan requerir que una Formación tenga que Coger el Viento pueden verse afectados por los Vientos Estacionales; recuerde que Coger el Viento está permitido a lo largo de dichas Rutas cuando esos Vientos no Soplan.

1.303 **Importante**: Los DOS (2) Puertos Importantes (*Palermo* y *Palma*) carecen de representación en los Tableros de Flota. Esto es deliberado. Estas localizaciones proporcionan un 'anclaje seguro' pero carecen de instalaciones de reparación. *Aclaración*: Los Puertos Importantes de *Palermo* y *Palma* SÍ proporcionan Reparaciones de Emergencia (*IC* 11.33).

1.4 EVENTOS Y ÓRDENES

Los Eventos y Órdenes se explican en detalle en libretos separados. Se aplican según las reglas de las *Instrucciones de Combate* (*IC* 9.0), modificándose, si es el caso, como se explica en estos libretos.

1.41 Diagrama de Flujo de Eventos

El Libreto de Eventos se acompaña de un par de Diagramas de Flujo de Eventos (y su Leyenda). Uno es el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (DFEP/PEFC) y el otro es el Diagrama de Flujo de Campañas Militares (MCFC). Estos se utilizan para registrar el progreso de los Eventos con las fichas especiales que se proporcionan.

1.411 Si hay problemas de espacio en la mesa de juego, los jugadores pueden prescindir del Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC) y mantener un registro escrito, pero las pistas de registro aún deben usarse como referencia. En los Escenarios Menores, aunque muchos Eventos son *técnicamente* posibles, a lo sumo solo ocurrirán uno o dos (1-2) de estos, por lo que probablemente se pueda prescindir del Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC).

1.42 Selección de Chit de Orden

Cuando se seleccionen Órdenes al azar (solo):

• Los Británicos deben Recibir UNA (1) Orden por cada DOS (2) Chits de Orden (COs) que se roben. A elección del jugador.

• Los Borbones deben Recibir UNA (1) Orden por cada TRES (3) Chits de Orden (COs) que se roben. A elección del jugador.

1.421 *Aclaración*: Mistral no contiene Órdenes Obligatorias (Mandatory). Sin embargo, ya que hay apariciones programadas de Convoyes (por ejemplo, los Convoyes de Levante-2.15), se recomienda que los jugadores roben uno o más Chits de Orden de Escolta, para estar preparados para las apariciones de los Convoyes.

1.422 Según 2.317, algunos Chits de Orden son específicos de los Mandos Francés o Español.

1.5 ESCENARIOS

Todos los escenarios se describen en detalle en libretos separados, UNO (1) por jugador. La excepción es el Escenario de Campaña Combinado de Queens' Gambit-Mistral, que requiere varias reglas especiales; dichas reglas se dan al final de este libro, pero la información de los Órdenes de Batalla (OOB) para colocación inicial de la parte de Mistral del escenario se encuentra en los Libretos de Escenarios.

1.51 Eventos Aleatorios

No hay Eventos Aleatorios en Mistral.

2.0 REGLAS ESPECIALES

"Todo hombre que haya tenido la oportunidad de conocer los maravillosos logros de nuestro Ministerio, la profundidad de sus diseños, la sutileza [sic] de sus estratagemas y la cercanía de su razonamiento, concebirá fácilmente la posibilidad de que puedan enviar órdenes que nadie más que ellos mismos podrían entender ".

Discurso de oposición en el Parlamento Británico después del fiasco de 1741.

2.1 LAS FLOTAS

2.11 Generalidades

Mistral requiere DOS (2) jugadores: Uno para Controlar la Flota Británica y otro para Controlar la Flota Borbónica. El Jugador A es el Borbón. El Jugador B es el Británico.

2.111 *Excepción*: Cuando se juega el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral, puede haber hasta SEIS (6) jugadores. Si juegan menos de seis, las Flotas se pueden repartir de manera diferente, ya que el enfoque está en el juego terrestre, ver 3.13.

2.112 Los Contingentes son:

- Británico (Flota Británica)
- Saboya/Piamonte (Sabaudian/Piedmontese) (Flota Británica, o Neutral)
- Francés (Flota Borbónica; Mando Francés, o Neutral)
- Español (Flota Borbónica; Mando Español)
- Napolitano (Flota Borbónica; Mando Español, o Neutral)
- Genovés (Flota Borbónica, Mando Francés o Neutral)
- Veneciano (Flota Borbónica; Mando Francés o Neutral)

2.113 A lo largo de estas reglas, "Saboya" ("Saubaudian" y "Savoy") son sinónimo de Piamonte-Cerdeña ("Piedmont-Sardinia") o Piamonte ("Piedmont"), el ducado ampliado gobernado por Víctor Emmanuel de la Casa de Savoya (su familia más tarde se convertiría en los reyes de Italia).

2.114 A lo largo de estas reglas, "Nápoles" o "Napolitano" es sinónimo del Reino de las Dos Sicilias, gobernado por una rama de cadetes de la Casa de Borbón.

2.115 Nota Histórica/de Diseño: La adjudicación de Génova y Venecia al Mando Francés se ha hecho con fines de juego; Históricamente, fueron, o habrían sido, aliados Españoles.

2.12 Veleros, Escuadras y Formaciones

Las únicas Clases de Veleros presentes en Mistral son Navíos de Línea (NdL). Todas las demás Clases están representadas por Auxiliares.

2.121 Las Escuadras tienen los siguientes Valores de Daños (VDs/DRs):

- Británicos: DIEZ (10)
- Franceses: DIEZ (10)
- Españoles: CATORCE (14)
- Venecianos y Genoveses: DIEZ (10)
- Napolitanos: CATORCE (14)

Las Pistas de Registro de Daños en los Tableros de Flota están sombreadas para indicar cuándo los Puntos de Daño alcanzan "un tercio de los puntos Valor de Daños" y "dos tercios de los puntos Valor de Daños". En el caso de la *Gran Flotilla* y *Flotilla A* Borbónicas, las casillas solo están marcadas para indicar los Valores de Daños de la Escuadra Francesa; Dirígete a una de las pistas de registro de las Formaciones Españolas "puras" en la misma hoja cuando toque determinar si una Escuadra Española sufre una penalización de Daño.

2.122 *Excepciones*: Ver 2.2.

2.123 Nota Histórica: Si bien la Armada Española es comúnmente menospreciada en comparación con la Británica o la Francesa, sus barcos estaban sorprendentemente bien construidos. En comparación, los Británicos tenían algunos de los barcos peor construidos a flote ("lo suficientemente buenos para el trabajo del Gobierno").

2.124 Las Banderas *Gran Flotilla* y *Flotilla A* Borbónicas pueden tener Subordinadas cualquier combinación de Formaciones y/o Escuadras (solo la *Gran Flotilla* puede Subordinar Flotillas) de cualquiera de los Mandos Borbónicos. Los Almirantes Borbónicos de cualquiera de los Mandos (si tienen un Rango suficiente) pueden ser Destinados para mandar estas Flotillas, siempre que en el momento de Destinarlos, al menos la mitad (≥1/2) de las Escuadras pertenezca al Mando del Almirante.

2.125 Solo pueden designarse como Escuadras Independientes (*IC* 3.35) a las que se Emitan Órdenes de Reunión u Órdenes de Escolta. En este último caso, las Escuadras Independientes funcionan como tales únicamente hasta que estén Subordinadas al Convoy, según las reglas en las Instrucciones de Combate.

2.126 **Importante:** Cualquier Escuadra que Subordine al MENOS UN (≥1) Velero de Refuerzo (ya sea por el proceso de Formado o esté ya en juego), acumula UN (1) Punto de Daño. *Excepción*: DOS (2) Puntos de Daño en Invierno. Este añadido de Puntos de Daño a los Veleros de Refuerzo solo se aplica a las fuerzas que entran en juego desde el Océano Atlántico.

2.13 Auxiliares

Todos los Auxiliares descritos en las reglas de las *Instrucciones de Combate* están presentes en Mistral y pueden realizar cualquiera de las Tareas descritas allí. Sin embargo, las fichas de Auxiliares de Infantería de Marina (Marines) no están incluidas en este juego. Vienen con el juego de Lace Wars: Queens' Gambit, y solo se usan en el Escenario de Campaña Combinado de Queens' Gambit-Mistral.

2.131 Los Destacamentos pueden tener un máximo de UN (1) Auxiliar Asignado. Las Banderas pueden tener cualquier número, pero no más de UNO (1) por Escuadra Subordinada. *Aclaración*: También se cuentan las Escuadras Subordinadas a Formaciones Subordinadas; El límite es para la Formación en su conjunto.

2.132 **Bombarderos.** Además de su uso contra los Veleros en los Puertos, los Bombarderos Auxiliares se pueden usar para proporcionar un modificador de tirada del dado de MÁS O MENOS UNO (±1) a favor del jugador propietario de todas las Órdenes de *Demostración de Fuerza* y *Apoyo al Ejército*. Hay circunstancias en las que este modificador se puede DUPLICAR (x2). Ver la sección de Órdenes de los Libretos de Escenarios.

2.133 Ver la ficha Resumen de la Clases de Auxiliares.

2.14 Puertos

Los Espacios de Puertos son autoexplicativos: Menores o Importantes, están marcados con la bandera del Contingente apropiado. Además, los Espacios Costeros (3.23), utilizados principalmente en el escenario combinado Queens' Gambit-Mistral funcionan como Puertos Menores en todos los escenarios.

2.141 Todos los Puertos Menores Amigos *y Neutrales* se pueden usar para Reparaciones de Emergencia, según *IC* 11.33. Consulte la Tabla de Reparaciones para conocer los posibles modificadores a la tirada.

2.142 Bases Piratas (2.52) son Enemigas de ambas Flotas en todo momento.

2.143 Para propósitos de Localizar, los Puertos Menores Neutrales y los Espacios Costeros se consideran Amigos para ambas Flotas.

2.144 Los Valores de Bloqueo están impresos junto a los símbolos de Espacio de Puerto (consulte la Leyenda del mapa) o dentro de las casillas de Muelle. Están codificados con una "**a#**" (*para el "Desgaste"*). Los Espacios Costeros tienen un Valor de Bloqueo de CERO (0).

2.145 Los Puertos Importantes también tienen un Valor de Reparación (codificado como "**r#**") impreso en sus casillas de Muelle. Este es el número de tirada de dados de Reparación que se pueden realizar por Turno. Asegúrese de verificar condiciones especiales: Un código "q" indica que las tiradas del dado solo se pueden hacer en Turnos Trimestrales. **Importante:** Los Puertos Menores ~~permiten por defecto UNA (1) tirada de dado de Reparación Trimestral~~ solo proporcionan Reparaciones de Emergencia, no Reparaciones Trimestrales normales

2.146 *Aclaración:* Los Puertos nunca se numeran con fines de identificación: Los números siempre equivalen al Valor de Bloqueo y al Valor de Reparación.

2.147 Según el apartado 2.145, los Puertos Importantes Británicos de *Gibraltar* y *Port Mahon* solo permiten Reparaciones "*completas*" en Turnos Trimestrales. Al lado de cada casilla de Muelle hay una casilla más pequeña marcada como "Suministrado" ("Victualled"). Los Convoyes de Suministros (*IC* 10.17) se pueden utilizar para depositar Puntos de Reparación (PR) en estos dos Puertos. Se debe colocar un marcador numérico en el casilla de "Suministrado" para registrar cuántos Puntos de Reparación hay en ese Puerto. Ver 2.41.

2.148 *Gibraltar* tiene una capacidad máxima de Puntos de Reparación. No se puede almacenar en *Gibraltar* en ningún momento más de CUATRO (4) Puntos de Reparación.

2.15 Convoyes Comerciales

La Flota Británica y el Mando Francés tienen cada uno un Convoy Comercial de Levante:

• El **Convoy de Levante Británico** aparece en la Zona de Mar de *The Gut*, cruza el mapa hasta la Zona de Mar de las *Maltese Roads*, sale del mapa, regresa a la última localización más adelante en el Año, vuelve a cruzar el mapa y sale de éste a través de la Zona de Mar de *The Gut*. El movimiento hacia el Este se denomina Convoy Saliente (Outbound), y el movimiento hacia el Oeste se denomina Convoy de Retorno (Homebound). Sin embargo, ambos elementos son parte de UN (1) solo Convoy.

• El **Convoy de Levante Francés** aparece en la Zona de Mar de las *Maltese Roads* y continua hacia a *Marseille* o *Toulon (Marsella o Tolón)*. Tan pronto como ingresa En Reparación en su destino, se retira del juego. *Toulon* se puede usar como alternativa si *Marseille* está Bloqueada, o si el Convoy se Dispersa (Scatters).

2.151 Llegada del Convoy:

• Para el Convoy Británico Saliente, comience a comprobar la llegada al inicio del Turno Trimestral de Primavera. Tire UN (1) dado al inicio de cada Impulso. Con un resultado de UNO O MENOS (≤1), aparece el Convoy. Reste UNO (-1) de la tirada de dado de cada Impulso después de la primera (1ª), acumulativamente.

• Para el Convoy Británico de Retorno y el Convoy Francés, comience a comprobar la llegada al inicio del Turno Trimestral de Otoño, exactamente de la misma manera, excepto que aparece en la Zona de Mar de las *Maltese Roads*.

2.152 Cuando aparece un Convoy Comercial en el mapa, debe seguir un Trayecto (Route) establecido, una de las varias que figuran en la Tabla de Trayectos de Convoy. El Trayecto se determina aleatoriamente cuando el Convoy aparece en el mapa. Los Trayectos Salientes y de Retorno del Convoy Británico pueden ser diferentes.

2.153 Cuando aparece el Convoy, permanece en la Zona de Mar apropiada hasta el final del Impulso, y comienza su movimiento a través del mapa al inicio del siguiente Impulso.

2.154 Los Convoyes Comerciales no se pueden Dispersar (*IC* 10.15) involuntariamente. La Dispersión Voluntaria del Convoy evita que el jugador oponente inflija Puntos de Daño en el Convoy a través de la Batalla (aún podría hacerlo con Auxiliares). Si el Convoy se Dispersa, cualquier Orden de Escolta se Finaliza como Fallada, pero la ficha del Convoy aún debe continuar hacia a su destino. Si el Convoy Británico Saliente es Dispersado, se Dispersará cuando vuelva a aparecer como el Convoy de Retorno.

2.155 *Aclaración*: El jugador Borbón puede Dispersar voluntariamente su Convoy para que pueda pasar a través de un Bloqueo en su Puerto de destino.

2.156 Como se indicó anteriormente, el destino del Convoy de Levante Francés es *Marsella* (Marseille). Si *Marsella* es Bloqueada durante el Impulso en el que el Convoy entraría En Reparación en ese Puerto, el Convoy puede, ya sea Dispersado o no, desviarse a *Toulon.* Debe entrar En Reparación en *Toulon* en el mismo Impulso.

2.157 Los Convoyes de Levante no pueden ser eliminados, pero el jugador oponente obtendrá Prestigio por infligir Puntos de Daño al Convoy: UN (1) Punto de Prestigio por cada OCHO (8) Puntos de Daño infligidos, ya sea a través de una Batalla o por Auxiliares. Utilice la pista de registro del Convoy en el Tablero de Flota para llevar la cuenta de los Puntos de Daño. **Importante**. Los Convoyes de Levante no sufren Puntos de Daño por Desgaste.

2.158 Nota Histórica: Estos Convoyes representan el lucrativo comercio con el Imperio Otomano que se llevó a cabo desde ambos bandos. En el caso británico, generalmente casi todos los años, salía de Inglaterra un convoy que regresaba ese mismo año. Los barcos franceses parece que viajaban al Levante de forma independiente, pero hay varios casos en que regresaron en forma de convoy. Estos convoyes eran bastante pequeños, se cree que de una docena de barcos, pero representaban un 'Enorme Capital' y eran objetivos principales.

2.16 Contingentes Neutrales

Dependiendo de los Eventos, algunos Contingentes pueden ser Neutrales. Mientras son Neutrales, las fuerzas de un Contingente no están en juego. Ver el Libreto de Instrucciones de Eventos para más detalles. Consulte los Libretos de Escenarios para ver las listas de los componentes de cada Contingente.

2.161 Si un Contingente Neutral se Activa, sus fuerzas se reciben como Refuerzos en la misma Fase Administrativa y se colocan en cualquier Puerto que pertenezca a ese Contingente. Un Contingente siempre pertenecerá a una Flota particular y, en el caso de los Borbones, a un Mando en particular (ver 2.112).

2.162 A menos que se indique lo contrario, las fuerzas Neutrales Activadas pueden estar Subordinadas o Asignadas a cualquier Formación y Puertos Amigos (según sus restricciones por Clase).

2.163 Las fuerzas que pertenecen a **Piamonte-Cerdeña** (Flota Británica) se reciben cuando ocurre el Evento del *Segundo Pacto Familiar* (Second Family Compact). Se retiran permanentemente del juego si el Evento del *Tratado de Worms* ocurre por Segunda (2ª) vez. (Hace a Piamonte Neutral permanentemente).

2.164 Las fuerzas **Genovesas** (Mando Francés) se reciben cuando el Evento del *Tratado de Aranjuez* se produce por Primera (1ª) vez, y la Campaña Militar de los Alpes ha dado como resultado al menos UNA (1) Victoria Borbónica después del Evento del *Tratado de Aranjuez*. Las fuerzas Genovesas se retiran temporalmente del juego cuando el Evento del *Tratado de Aranjuez* ocurre por Segunda (2ª) vez, pueden reaparecer bajo ciertas condiciones cuando ocurre por Tercera (3ª) vez, y se retiraran permanentemente del juego cuando el Evento ocurra por Cuarta (4ª) vez. Se considera que Génova es Neutral en aquellos momentos en que sus fuerzas están retiradas del juego.

2.165 Las fuerzas **Napolitanas** (Mando Español) entran en juego cuando sucede el Evento de *España y Austria entran en Guerra* (Spain & Austria Go To War). El Contingente se vuelve Neutral cuando ocurre el Evento *¡Muere Felipe V, Rey de España!*. En ese momento, todas las fuerzas Napolitanas se retiran permanentemente del juego. Antes de ese Evento, Nápoles puede alternar entre un estado de Guerra (es decir, completamente funcional) y un estado de Neutralidad Limitada, dependiendo del resultado de las diversas Campañas Militares de los *Apeninos* (Apennines). En Neutralidad Limitada, las fuerzas Napolitanas permanecen en juego, pero las Escuadras Napolitanas no pueden estar Subordinadas a las Flotillas Borbónicas (Nápoles es un Contingente Borbónico cuando está Activa).

2.166 Las fuerzas **Venecianas** (Mando Francés) entran en juego cuando una Campaña Militar del *Valle del Po* da como resultado una Victoria Borbónica y se hace una tirada de dado cuyo resultado coincide con cierto rango. Una vez que se ha unido a los Borbones, Venecia se convierte en Neutral si una Campaña Militar del *Valle del Po* da como resultado una Victoria Austriaca.

2.167 Notas de Diseño: En Queens' Gambit se define a Saboya como una Potencia Mayor, porque puede ser manejada por un jugador, pero sus fuerzas navales son tan limitadas que en Mistral, se trata como un Contingente Menor. Se puede argumentar que la neutralidad

limitada napolitana comienza en 1742, cuando los británicos amenazaron con bombardear Nápoles el día después de haber sufrido un gran terremoto (es decir, fue suficiente una Orden de Demostración de Fuerza Cumplida). Por un lado, la regla pretende simular esta misma acción. Por otro, aunque Nápoles retiró sus tropas, se mantuvo relativamente activa y tuvo que defenderse contra una invasión austriaca en 1744.

2.2 SUBCLASES DE NAVÍOS DE LÍNEA

2.21 Generalidades

En Mistral, los Navíos de Línea (NdL/SOL) se dividen en TRES (3) Subclases:

- Navíos de Línea 'simples' (NdL/SOL), que funcionan según las Instrucciones de Combate.
- Buques Insignia. Estos son los de "tres cubiertas": Franceses de 74 cañones, Británicos de 90 cañones, e incluso más.
- Navíos de Línea (D) NdL (D)/SOL (D). Estos son embarcaciones de 50 cañones. Los NdL (D) se pueden utilizar como Veleros O como Auxiliares, como se explica a continuación.

2.211 El conjunto de las Fichas del Juego es un límite absoluto en el número de Buques Insignia, NdL (D) y los correspondientes Auxiliares que pueden estar en uso en cualquier momento, pero los dos últimos tipos de fichas son reutilizables. Las fichas de Buques Insignia no pueden sustituir a otros Buques Insignia, ya que cada uno es un barco con nombre propio.

2.212 Notas Históricas: Las "autenticas" Fragatas eran una tecnología relativamente nueva. Los de 50 cañones, que eran realmente navíos de línea, tenían que ser empleados frecuentemente en ese papel. Muchos de los 'de 80' Británicos eran de dos cubiertas, y el resto estaba tan mal diseñado que bien podrían haber sido de dos cubiertas (porque si no se podían abrir las portas de los cañones inferiores por temor a que se inundaran, ¿qué sentido tenía tenerlas?) Por lo tanto, solo los 'de 90' Británicos califican como Buques Insignia. En el bando Borbón, algunos 'de 74' califican y otros no, según la clase de producción del barco.

ACTUALIZACIÓN A VERSIÓN 2.0: Reglas 2.22 y 2.23 Subclases NdL, (NdL (D) y Buques Insignia: Esta sección se ha añadido a las *Instrucciones de Combate*. Utilice las reglas que se encuentran en ese libro y no las que aparecen en Mistral.

2.22 Buques Insignia

Los Buques Insignia representan solo a los navíos de guerra más grandes y pesados. Cada Velero está representado por su propia ficha con su nombre propio.

2.221 Los Buques Insignia funcionan como Escuadras, con las siguientes excepciones:

- Cuando se encuentren en estado Listo, deben estar Subordinados a las Flotillas Bandera; no se les puede dar Órdenes de Reunión ni Órdenes de Escolta.
- Los Buques Insignia deben, si es posible, estar emparejados con una Escuadra regular en todo momento. La Escuadra debe ser del mismo Contingente. En especial, nunca pueden estar Subordinados a una Flotilla sin que haya una Escuadra regular presente. Se supone que el Buque Insignia forma parte de otra Escuadra, aunque sus funciones especiales (*por ejemplo*, la Capacidad de Movimiento) aún se aplican.
- En Batalla, los Buques Insignia se Asignan libremente al mismo Combate que su "Escuadra Compañera". Esto es automático. No cuentan como una Escuadra adicional.

2.222 *Excepción*: Si se colocan en el estado Listo involuntariamente, Los Buques Insignia pueden funcionar como Escuadras Independientes mientras se mueven tan Expeditivamente como sea posible al Puerto Amigo más cercano (según las reglas de *IC*). Sin embargo, si es posible, incluso cuando se mueva independientemente a una Flotilla, el Buque Insignia debe estar y permanecer apilado con una Escuadra regular hasta que este última ingrese En Reparación.

2.223 *Aclaración*: Con respecto al 2.221 punto #2, el Buque Insignia no está fijado a una Escuadra específica (excepto en la Batalla), sino que simplemente requiere de la presencia de al menos una Escuadra en la Flotilla, y, debe haber al menos una de dichas Escuadras por cada Buque Insignia. Los Buques Insignia son Escuadras separadas para los propósitos de registro de Puntos de Daño, y para todas las otras funciones excepto en los puntos mencionados anteriormente. Si se usan los Registros de Escuadras (Squadron Logs) Opcionales (2.24), los Buques Insignia pueden Asignarse a Escuadra específicas.

2.224 En Batalla, cada Almirante debe ser Asignado a un Buque Insignia, si es que hay uno presente en su Formación. Todos los Combates que involucren a un Buque Insignia pueden recibir un cambio de columna a favor del Bando con el/los Buque/s Insignia. El número de desplazamientos a tener en cuenta está impreso en rojo en la ficha del Buque Insignia; si no aparece, no hay cambio de columna (por lo general, el reverso para "gran cantidad de PD" de una ficha de Buque Insignia carecerá de este modificador o tendrá un modificador reducido). No se puede aplicar más de UN (1) modificador de Buque Insignia, por Bando, y por Combate.

2.225 Si un resultado de Combate demanda un Velero Hundido, el Velero que se va a perder se determina aleatoriamente, con el Buque Insignia teniendo la misma oportunidad. Si un Buque Insignia es Hundido, cualquier Líder Amigo presente en ese Combate se convierte automáticamente en una Baja (su destino se determina normalmente).

2.226 Los Buques Insignia tiene una Capacidad de Movimiento de TRES (3) y un Valor de Daños de MÁS DOS (+2) de lo normal. *Aclaración*: Si se determina que un Buque Insignia es Hundido por un resultado de Combate, su bono de Valor de Daños no tiene efecto; el bono de Valor de Daños solo es útil para prevenir pérdidas provocadas por Puntos de Daño acumulados.

2.227 Los Buques Insignia Españoles reducen en UNO (-1) la cantidad de Puntos de Daño infligidos contra su Bando en cualquier Combate donde estén presentes.

2.23 Navíos de Línea (D)

Los Navíos de Línea (D), NdL (D)/SOL (D) representan los navíos de línea más ligeros la variedad de "cincuenta-cañones". Esta clase prevalecía en el Siglo XVII, pero resultó ser demasiado pesada para las tareas de escolta y patrulla, y demasiado ligera para estar en la línea de batalla. En Mistral, estos Veleros pueden usarse como Navíos de Línea o como Auxiliares de Flota (la "D" significa "Doble función").

2.231 Si se usan como Navíos de Línea, los NdL (D) tienen sus propias fichas de Escuadra, que funcionan como Escuadras normales, excepto que esas Escuadras NdL (D) solo pueden tener un máximo de DOS (2) Veleros y, por lo tanto, son más débiles.

2.232 Algunos NdL (D) pueden generar cambios de columna negativos en Batalla; estos vendrán impresos en la ficha de NdL (D) como un número negativo rojo, de la misma manera que el modificador de Buque Insignia. No se puede aplicar más de UN (1) modificador SOL (D), por Bando y por Combate.

2.233 Si se usan como Auxiliares, los NdL (D) usan fichas especiales marcadas como "Flota-50" ("Fleet-50"). Estos funcionan como Auxiliares de Flota normales, excepto que su rendimiento está disminuido por varios modificadores de tirada. Sin embargo, tienen un Alcance Operativo Ilimitado (AO-I/U-OR). Los Auxiliares de Flota-50 también pueden Ejecutar las siguientes Órdenes:

- Demostración de Fuerza
- Interceptación
- Escolta (También permitida a los Auxiliares de Flota normales)

Consulte los Libretos de Órdenes para obtener más detalles.

2.234 Cada NdL (D) debe asignarse a UNO (1) de sus DOS (2) roles al inicio del escenario. Durante el escenario, los NdL (D) pueden cambiar de rol, como se describe a continuación.

2.235 Un Auxiliar de Flota-50 solo puede crearse (Formarse) al coste de DOS (2) Navíos de Línea (D). Estos NdL (D) no se pierden permanentemente; se recuperan si el Auxiliar pasa a estar No Formado (2.237).

2.236 Los Auxiliares de Flota-50 pueden Formarse durante cualquier Paso de Refuerzos y Reorganización. El jugador propietario simplemente retira PARES (2) de NdL (D) del juego. Los Veleros no necesitan venir de la misma Escuadra, ni de la misma localización, pero todos deben venir de Escuadras En Reparación. Si una Escuadra pasa a estar No Formada a través de este proceso, cualquier Punto de Daño acumulado que contenga se borrará. El Auxiliar se coloca en la Caja de Disponibles, sin embargo puede ser Asignado inmediatamente.

2.237 Este proceso de conversión puede revertirse. Los Auxiliares destinados a ceder los Veleros NdL (D) deben estar en la Caja de Disponibles. Mientras estén allí, en lugar de ser Asignados como Auxiliares, se pueden Disolver dando lugar a DOS (2) Veleros NdL (D) que deben usarse inmediatamente para Formar una Escuadra o Escuadras NdL (D), o añadirse a una Escuadra o Escuadras NdL (D) existente. Las Escuadras no tienen que estar en el mismo Puerto, pero deben estar o Formarse en estado de En Reparación.

2.238 Cada NdL (D) producido a partir de un Auxiliar Disuelto añade CUATRO (4) Puntos de Daño a la Escuadra de la que proviene.

2.239 El Mando Francés únicamente puede usar Veleros NdL (D) como Auxiliares una vez que la Doctrina *Guerre de Course* (2.332) esté en vigor.

2.24 Regla Opcional: Nombres Propios de Barcos y Registros de Escuadras

Los Registros de Escuadras (Squadron Logs) están disponibles en Red Sash Games. Estos permiten a los jugadores registrar información sobre sus Flotas sin usar los Tableros de Flota. Los archivos se pueden descargar de forma gratuita desde el sitio web de RSG, u obtenerse mediante solicitud por escrito. Los jugadores tienen el permiso de RSG para hacer copias de las hojas de registro para su propio uso.

2.241 Tenga en cuenta que no hay registros de Movimiento. Si los jugadores también quieren anotar sus movimientos, incluso antes de planificarlos, pueden hacerlo. Simplemente deben usar papel cuadriculado.

2.242 Algunos jugadores pueden desear un nivel más alto de detalle. Cada escenario tiene listados los Veleros disponibles en términos genéricos, pero también enumera los barcos por nombre (incluido el armamento, aunque no del todo fiel históricamente). También se proporcionan los Refuerzos y Retiradas históricos. Si ambos jugadores están de acuerdo, pueden registrar los barcos reales en lugar de los "puntos genéricos de Velero". Para esto, se requieren los Registros de Escuadra.

2.243 Nota de Juego: Los nombres propios de los barcos (los barcos Auxiliares también se nombran) permiten a los jugadores emplear el juego táctico de su elección para resolver las Batallas. Serán responsables de idear la forma de traducir los resultados del juego táctico que elijan al sistema de Sea Lords.

2.3 LA FLOTA BORBÓNICA

2.31 Generalidades

La Flota Borbónica se divide en DOS (2) Mandos: el Español y el Francés.

2.311 Si es posible, hasta que ocurra el Evento *Francia Declara la Guerra a Gran Bretaña*, todos los Almirantes de la Flota deben ser Españoles. Los Almirantes Españoles superan a todos los Almirantes Franceses de igual rango. Después de que ocurra el Evento *Francia Declara la Guerra a Gran Bretaña*, todos los Almirantes de la Flota deben ser Franceses, y los Almirantes Franceses superan a todos los Almirantes Españoles de igual rango.

2.312 Las Escuadras Borbónicas pueden estar Subordinadas a las Formaciones del otro con un máximo de UNA (1) Escuadra por Formación. En Batalla, se aplica *IC* 8.25 cuando haya presente una mezcla de Escuadras Borbónicas más allá de este mínimo.

2.313 Los Auxiliares deben ser Asignados a Formaciones de su propio Mando.

2.314 *Excepción*: UNA (1) única Escuadra que Ejecuta una Orden de *Escolta* debe pertenecer al mismo Mando que su Convoy.

2.315 *Excepción*: Las Banderas Borbónicas *Gran Flotilla* y *Flotilla A* pueden tener Subordinadas cualquier combinación de Formaciones (incluidos los Auxiliares) de cualquier Mando, según 2.14.

2.316 Las fuerzas Borbónicas tratan a los Puertos del otro Mando como Amigos en todo momento.

2.317 Las Órdenes Borbónicas pueden ser específicas para el Mando Español o Francés. Compruebe que cada Chit de Orden tenga la letra "**S**" (*Nota del T. "S" de Spanish en inglés*) o "**F**", respectivamente; Esto también se anotará en el Libreto de Órdenes Borbónico. Los elementos del otro Mando sólo pueden participar en estas Órdenes si están Subordinados de acuerdo con 2.312-2.316.

2.318 Los Contingentes Borbónicos Menores: Nápoles, Génova y Venecia, están asignados a un Mando específico (2.112), y pueden participar en cualquier Orden permitida a ese Mando.

2.32 El Mando Español

España comienza todos los escenarios en guerra y, por lo tanto, no está sujeta a muchas reglas especiales. Sin embargo, el Mando Español siempre está restringido por una "rígida" doctrina:

- Las Flotillas Españolas Sin Órdenes deben permanecer en los Puertos Borbónicos a menos que una Formación Británica Localizada esté a DOS (2) Puntos de Movimiento de ellos (eso es, DOS (2) PM Españoles), en cuyo caso, las Flotillas Españolas pueden salir del Puerto, pero no pueden mover voluntariamente más de DOS (2) Puntos de Movimiento más allá fuera de cualquier Puerto Borbónico.

  Si no queda ninguna Formación Británica dentro de DOS (2) Puntos de Movimiento de una Flotilla Española Sin Órdenes al final de cualquier Impulso, esta última debe regresar al Puerto Amigo más cercano y entrar En Reparación lo más Expeditivamente posible. *Nota*: Una vez que se haya cumplido este criterio, la Flotilla Española debe regresar a Puerto y entrar En Reparación, incluso si posteriormente aparece una Formación Británica dentro del alcance antes de completar el movimiento. *Aclaración*: Las Formaciones Españolas que se mueven bajo los requisitos de esta regla pueden participar en Batalla mientras se dirigen a su destino.

- Las Formaciones Españolas que Escoltan Convoyes no pueden atacar las Formaciones Británicas.

- A pesar del punto #1 arriba, las Flotillas Españolas pueden moverse para atacar a las Formaciones Británicas que Bloqueen cualquier Puerto Español.

2.321 Cuando ocurre el Evento *¡Muere Felipe V, Rey de España!*, el Mando Español queda afectado por las siguientes restricciones adicionales:

- Las Formaciones Españolas ya no pueden Recibir ninguna Orden que no sea de *Crucero* o *Demostración de Fuerza* contra Bases Piratas.

- No se pueden Formar más Convoyes de Tropas Españoles (2.34).

- Se cancelan las reglas 2.312 y 2.314. Las Escuadras Españolas y Francesas ya no pueden estar Subordinadas entre sí. La *Gran Flotilla* No se puede Formar, y si está en juego, debe pasar a No Formada lo más rápido posible. La *Flotilla A* puede ser Española o Francesa, y puede alternar entre los dos Mandos en el transcurso del juego, pero no puede tener Escuadras Españolas y Francesas al mismo tiempo.

2.33 El Mando Francés

Históricamente Francia no entró en la guerra hasta 1744. Por lo tanto, hasta que ocurre el Evento *Francia Declara la Guerra a Gran Bretaña* (Ver el Libreto de Instrucciones de Eventos):

• Cuando se produzca una Batalla en la que participen Escuadras de los Contingentes Francés y Británico, la Batalla solo se producirá si el jugador Británico la desea; si elije Batalla sufrirá una severa penalización (2.42).

• Las Escuadras Francesas no pueden participar en el Bloqueo de Puertos de Contingente Británico. Las Escuadra Británicas no pueden participar en el Bloqueo de Puertos de Contingentes Francés a menos que pague la penalización de 2.42. *Aclaración*: Las Órdenes de Bloqueo de dichos Puertos no están disponibles hasta que ocurra el Evento anterior, por lo que no se puede obtener Prestigio.

• Las fuerzas Francesas pueden Apantallar a los Auxiliares Enemigos, y retirar aquellos que realizan actividades de Interceptación, de la manera normal.

• El Mando Francés solo puede realizar UNA (1) tirada de Reparación normal por periodo Trimestral. Cualquier UN (1) Puerto puede seleccionarse como la localización de Reparación; puede seleccionarse un Puerto diferente cada vez.

2.331 Nota de Diseño: Con respecto a las Reparaciones y el alto nivel de Daño antes del juego (ver los escenarios), hubiera sido más sencillo prohibir toda actividad francesa y establecer un valor de Puntos de Daño más bajo para sus colocaciones iniciales de escenario. Sin embargo, los franceses de esta forma pueden actuar en una emergencia, e históricamente, la "neutral" flota francesa fue un instrumento de protección de los convoyes españoles hacia Italia. También proporcionó escoltas al convoy de Levante e hizo una incursión punitiva en Túnez. También dio guerra a los británicos, a pesar de su neutralidad.

2.332 Al comienzo del Año 1745 (Turno Uno, inicio de Turno), el Mando Francés adopta automáticamente la Doctrina *Guerre de Course* (GdC). Esto activa lo siguiente:

• Una nueva Orden, llamada *Guerre de Course*, está ahora disponible. Ver el Libreto Borbónico de Escenarios/Órdenes.

• Se Recibe un Corsario (Privateer) Auxiliar Francés (2.53) como Refuerzo en el Turno Trimestral de Invierno (Turno Uno).

• Los Veleros NdL (D) Franceses se puede usar ahora como Auxiliares.

• No se puede Emitir a las Formaciones Francesas Órdenes de *Crucero* o de *Interceptación* (pero vea el punto a continuación).

• Los Auxiliares Franceses de Flota-50 y el Corsario (Privateer) Auxiliar pueden realizar Tareas de Interceptación. Por cada TRES (3) localizaciones Interceptadas por los Auxiliares del Mando Francés al final de un Turno, el número de "Órdenes Británicas Falladas" para el Año se incrementa en UNO (+1). El Corsario (Privateer) Francés puede Interceptar Zonas de Mar así como Espacios de Estrechos. Estas Tareas de *Interceptación no* se llevan a cabo como parte de una Orden de *Interceptación* ni como la Orden de *Guerre de Course*. Dichos Auxiliares deben permanecer realizando esa Tarea durante un mínimo de CUATRO (4) Impulsos.

2.333 Nota Histórica: A medida que la guerra avanzaba, los franceses, que bajo el mandato de Luis XIV habían hecho grandes esfuerzos para construir una flota de excelente "prestigio", llegaron a la misma conclusión a la que Alemania llegaría más tarde: Las incursiones sobre el comercio eran una estrategia más efectiva para una potencia continental.

2.34 Convoyes de Tropas

El conjunto de fichas españolas incluye DOS (2) fichas de Convoyes de Tropas. Hay TRES (3) formatos diferentes, y excluyentes entre sí, en que los Convoyes de Tropas españoles pueden operar. Se debe seleccionar uno de los formatos (ambos jugadores deben estar de acuerdo) antes de que comience la partida, y sólo ese formato puede usarse durante el escenario:

• La Opción Genérica: Cada Año el jugador Borbón puede Montar hasta DOS (2) Convoyes de Tropas.

• La Opción Histórica: Los primeros TRES (3) Convoyes de Tropas del jugador Borbón se Montan en momentos específicos que figuran en el Libreto de Orden de Batalla (OOB) Borbónico. Comenzando con el Año después de que se hayan Disuelto esos tres Convoyes, el jugador Borbón puede Montar UN (1) Convoy de Tropas por Año. Esta opción debería reservarse para el Juego de Campaña.

• Al jugar en el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral (solo seleccionable si se juega este escenario), los Convoyes de Tropas se Montan para Transportar fuerzas terrestres "reales" de España o Francia, a Italia, a petición del jugador del Ejército Español. El número de Convoyes depende de las necesidades de la campaña terrestre. Ver 3.25 para más detalles.

2.341 Si usa la opción #1 o #2, todos los Convoyes de Tropas se Montan en Barcelona.

2.342 El conjunto de Fichas del Juego es un límite fijo en el número de Convoyes de Tropas que pueden Formarse en un momento dado.

2.343 Consulte la Tabla de Trayectos de Convoy para obtener una lista de trayectos cuando use la opción #1 o #2. Cada Convoy debe tener su trayecto elegido al azar. El destino debe escribirse en secreto y se puede revelar después de que el Convoy se haya Disuelto.

2.344 Los Convoyes de Tropas tienen los siguientes efectos:

• La llegada de un Convoy de Tropas permite al jugador Borbón desplazar libremente el Marcador de Progreso de la Campaña Militar del *Valle del Po* UNA (1) casilla durante la resolución de ese Evento. Ver el Libreto de Eventos.

• Si la Campaña Militar de los *Apeninos* está Activa en ese momento, el jugador Borbón puede, *en su lugar*, optar por influir en esta Campaña Militar de la misma manera.

• *Excepción:* Cuando se esté jugando el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral. Ver 3.25.

2.345 Los Convoyes de Tropas funcionan de la siguiente manera:

• El jugador Borbón puede (o debe, según el formato elegido) formar UNO o DOS (1-2) Convoy/es de Tropas en cualquier Fase Administrativa de Turno Trimestral de Primavera (en el Paso de Refuerzo y Reorganización). El Trayecto también se determina en este momento.

• Se asume que el Convoy está En Reparación en su punto de Montaje.

• Al comienzo de cada Impulso subsiguiente, tira UN (1) dado. Con un resultado de CERO o UNO (0-1), el Convoy está preparado para salir de Puerto y debe hacerlo inmediatamente.

• El Convoy se mueve de la manera más Expeditiva a lo largo del Trayecto que se requiera hasta que llegue a su destino.

• En el Paso de Refuerzo y Reorganización de la Fase Administrativa del Turno en el que el Convoy llegó a su destino, se "descarga" y la ficha de Convoy se retira del juego.

• *Excepción*: Cuando se esté jugando el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral. Ver 3.25.

2.346 *Aclaración*: En Queens' Gambit, los tres convoyes expedicionarios históricos están representados por la llegada de los Refuerzos. Los Refuerzos del Ejército Español tienen que venir de España. Por lo tanto, en el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral, las fuerzas involucradas deben ser transportadas físicamente hasta Italia utilizando el mapa de Mistral.

2.347 Si es necesario, un Convoy de Tropas se puede desviar a un destino alternativo. Los desvíos solo pueden ocurrir si el destino original está, al comienzo de cualquier Impulso, ocupado en ese momento por una Formación Enemiga, o si en el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral, la localización en el mapa de Queens' Gambit correspondiente al destino está igualmente ocupada por el Enemigo. Todos los desvíos se deben realizar al Puerto más cercano que se pueda elegir o que, aunque no sea el más cercano, sí sea elegible.

2.348 El jugador puede Dispersar voluntariamente los Convoyes al comienzo de cualquier Impulso (*IC* 10.15). Un Convoy de Tropas se Dispersa involuntariamente si acumula DOCE (12) Puntos de Daño o más.

2.349 Los Convoyes de Tropa solo se pueden eliminar si se juega el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral (donde los Convoyes tienen una composición conocida), pero en todos los escenarios el jugador Británico obtendrá Prestigio al infligir Puntos de Daño a los Convoyes de Tropa: UN (1) Punto de Prestigio por cada OCHO (8) Puntos de Daño infligidos, ya sea a causa de Batalla o con Auxiliares. Use las pistas de registro de los Convoyes, hay dos (2) en el Tablero de Flota para llevar la cuenta de los Puntos de Daño. **Importante**: Los Convoyes de Tropas no sufren Puntos de Daño por Desgaste (*Excepción*: Cuando se juega el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral, ver 3.25).

2.34.10 *Aclaración*: Los Convoyes de Tropas no tienen un tamaño fijo excepto cuando juegan el Escenario Combinado de Queens' Gambit-Mistral.

2.4 LA FLOTA BRITÁNICA

2.41 Convoyes de Suministros

Sólo la Flota Británica utiliza Convoyes de Suministros. Debido a que *Gibraltar* y *Port Mahon* Reparan los Veleros solo Trimestralmente (2.146), los Convoyes de Suministros son de vital importancia.

2.411 El jugador Británico puede Formar Convoyes de Suministros cada vez que lo desee, pero solo UNO (1) puede estar en estado Formado en un momento dado [solo hay UNA (1) ficha].

2.412 Los Convoyes de Suministros funcionan como se describe en *IC* 10.17.

Aparecen siempre en la Zona de Mar de *The Gut*.

2.413 Empiece a comprobar la llegada al comienzo del Primer (1er) Impulso del Turno en el que el jugador Británico desee introducir el Convoy en el mapa. Tire un (1) dado al comienzo de cada Impulso. En un resultado de UNO O MENOS (≤1), aparece el Convoy. Reste UNO (-1) a la tirada de dado por cada Impulso después del primero (1º), es acumulativo. Una vez que aparece el Convoy, permanece en la Zona de Mar hasta el final del Impulso, y comienza su movimiento a través del mapa al comienzo del siguiente.

2.414 Los Convoyes de Suministros puede entregar su "carga" de Puntos de Reparación (PR) en *Gibraltar* o *Port Mahon*. Pueden "dejar" parte de su carga en un Puerto y el resto en el otro. Una vez que toda la carga ha sido "descargada", el Convoy pasa a estar No Formado y se puede elegir inmediatamente para ser Formado de nuevo.

2.415 Tanto los Puertos de *Gibraltar* como los de *Port Mahon* tienen una pequeña casilla junto a ellos con la etiqueta "Suministrado" ("Victualled"). Estas se utilizan, según *IC* 10.172, para registrar los Puntos de Reparación. Según 2.147, *Gibraltar* tiene una capacidad máxima de almacenamiento de CUATRO (4) Puntos de Reparación.

2.416 Los Convoyes de Suministros no están obligados a seguir ningún trayecto específico. El jugador Británico puede moverlos como desee (dentro de las reglas).

2.417 Los Convoyes de Suministros no se pueden Dispersar involuntariamente. Dispersar el Convoy Voluntariamente evita que el jugador oponente inflija Puntos de Daño en el Convoy por medio de la Batalla (aún podría hacerlo con Auxiliares). Si el Convoy se Dispersa, la Orden de *Escolta* Finaliza como Fallada, pero el Convoy continua normalmente.

2.418 Nota de Diseño: Gibraltar no era la gran instalación en la que se convertiría finalmente (aunque el Almirantazgo imaginaba con cariño lo contrario). Ni siquiera había un hospital básico hasta que se declaró la guerra y el fondeadero estaba mal protegido. Sin embargo Port Mahon, en la isla de Menorca, fue superior en todos los aspectos. Es por eso que Londres perdió los estribos cuando el Almirante Byng no pudo evitar que los españoles lo recuperaran en 1756.

2.42 Desafiando a los Franceses

El jugador Británico puede optar por atacar a las fuerzas Francesas antes de que esté "legalmente" autorizado para hacerlo. Por exceder en su autoridad, el jugador Británico debe pagar TRES (-3) puntos de Prestigio. Esta decisión se puede tomar en cualquier momento y la pérdida de Prestigio es inmediata.

2.321 *Aclaración*: El jugador Británico no puede Bloquear Puertos Franceses. Esos Chits de Orden no se agregan a la Reserva de Órdenes hasta que Francia declare la guerra.

2.322 **Importante**: Si el jugador Británico únicamente tiene TRES O MENOS (≤3) puntos de Prestigio no puede elegir atacar a los Franceses en ese momento.

2.323 Si el jugador Británico da este paso, el Evento *Francia Declara la Guerra a Gran Bretaña* ocurre en el Paso de Evento de la misma Fase Administrativa. La Regla 2.33 (con excepción de 2.332) se revoca inmediatamente para el resto de la partida.

2.334 Nota Histórica: Los españoles pudieron transportar dos tercios de su fuerza expedicionaria directamente a Italia en dos convoyes. El primer convoy sorprendió a los británicos: Provocó la guerra en Italia. El segundo fue apantallado por la "neutral" flota francesa; Las fuerzas británicas no estaban preparadas para arriesgarse en una guerra contra ambas potencias al mismo tiempo y no se enfrentaron.

2.5 CORSARIOS

***Aclaración Actualización*: Las reglas en las Instrucciones de Combate sobre Corsarios (*IC* 10.2) han sido modificadas sutilmente; Sin embargo, las reglas de Mistral sobre Piratas y Corsarios (y los Caballeros de Malta) siguen vigentes tal como están escritas.**

2.51 Generalidades

2.511 Hay varios Contingentes Corsarios. Algunos son Amigos para los jugadores y otros no:

- Los Corsarios (Privateers) Franceses (Mando Francés).
- Los Corsarios (Privateers) Españoles (Mando Español).
- Los Exploradores de Salé (Salee Rovers) (Enemigo para todos).
- Los Piratas de la Costa de Berbería (Barbary Coast Pirates) (Enemigo para todos).
- Los Caballeros Hospitalarios de la Orden de San Juan de Jerusalén; Los Caballeros de Malta, para abreviar (Amigos para ambos jugadores).

2.512 Todos los Corsarios se representan por Auxiliares Asignados a Bases específicas:

- Los Exploradores de Salé (Salee Rovers): *Salé*.
- Los Piratas de la Costa de Berbería (Barbary Coast Pirates): Todos los Puertos del norte de África, excepto *Salé* y *Melilla*, máximo UNO (1) por Puerto.
- Los Corsarios (Privateers) Franceses: Cualquier Puerto Borbónico o Neutral excepto del norte de África.
- Los Corsarios (Privateers) Españoles: Cualquier Puerto Borbónico o Neutral, excepto del norte de África.
- Los Caballeros de Malta: *Valetta*.

2.513 Los Corsarios (Privateers) Auxiliares pueden cambiar su Base si hay una opción disponible, siempre que se Asignen desde la Caja de Disponibles.

2.52 Contingentes Piratas

Los Exploradores de Salé (Salee Rovers) y los Piratas de la Costa de Berbería (Barbary Coast Pirates) son musulmanes y, por lo tanto, Enemigos de todas las fuerzas Controladas por los jugadores.

2.521 Los Piratas Auxiliares son de Clases Galera o de Embarcación Ligera, como se indica en sus fichas.

2.522 Se pueden Activar Contingentes Piratas en los Turnos de Verano y Otoño (únicamente). La Activación se realiza de forma aleatoria, utilizando la Tabla de Activación de Piratas. Consulte la tabla durante la Determinación del Viento, tirando UN (1) dado. Si se nombra un Contingente, se Activa para el Turno actual.

2.523 Al jugador con menor Prestigio se le permite realizar Tareas con los Auxiliares del Contingente Pirata Activado cómo y cuándo lo desee durante el Turno actual. Si los jugadores están empatados en Prestigio, el jugador Borbón puede realizar las Tareas.

2.524 Los Auxiliares de los Contingentes Piratas solo pueden llevar a cabo la Tarea de Interceptación o la Tarea de atacar Convoyes. No tienen permitido Bloquear. Solo pueden Interceptar Zonas de Mar:

- Las Galeras Auxiliares pueden Interceptar Zonas de Mar pero no pueden atacar Convoyes en ellas.
- Los Piratas Auxiliares de Clase de Embarcación Ligera tienen permitido atacar los Convoyes.

2.525 Si al menos una Zona de Mar es Interceptada por un Auxiliar de un Contingente Pirata al final de un Turno dado, el jugador oponente al que realizó la Tarea debe ajustar su registro de Órdenes Cumplidas/Falladas como si hubiera Fallado una Orden. Si ambos jugadores están empatados en Prestigio (incluso si el Prestigio se ajustó desde el comienzo del Turno), ambos sufren este efecto.

2.526 Ambos jugadores tienen un conjunto de Órdenes de *Demostración de Fuerza* (DdF/SoF) contra Bases Piratas. Estas se describen en los Libretos de Órdenes. Se añaden a la Reserva de Órdenes de una en una, según cada Pirata realice la Tarea, es decir, sólo las Bases en las que se ha Activado un Pirata Auxiliar son objetivos elegibles. Una Orden de *Demostración de Fuerza* Cumplida contra una Base evita que el Pirata Auxiliar vuelva a realizar una Tarea de durante el resto del Año en curso. Sin embargo, no se retira el Auxiliar del mapa.

2.527 Nota de Juego: Coloque los Auxiliares que no realizan Tareas actualmente o en la Caja de Recuperación de las Bases "neutralizadas" boca abajo o sobre las banderas de sus Puertos como recordatorio de que no pueden actuar.

2.528 La Tarea de Interceptación de un Pirata puede abortarse y su ficha se retira a la Caja de Recuperación si alguna de las Formaciones de los jugadores gasta UN (1) Punto de Movimiento para ese propósito dentro de la misma Zona de Mar. De lo contrario, el Pirata permanecerá realizando la Tarea hasta el inicio del Primer (1er) Turno de Invierno. Un Pirata también puede ser inmediatamente Apantallado cuando inicia su Tarea por cualquiera (1) de los Auxiliares de los jugadores que estén dentro de alcance.

2.529 Cuando se ataca un Convoy, el Pirata Auxiliar siempre se envía a la Caja de Recuperación inmediatamente después de realizar la Tarea. Puede ser Apantallado por un Auxiliar elegible, en cuyo caso el Pirata se retira sin realizar la Tarea.

2.53 Corsarios (Privateers)

Los Corsarios (Privateers) Auxiliares Franceses y Españoles son Amigos de la Flota Borbónica en todo momento, y Enemigos de la Flota Británica.

2.531 Los Corsarios (Privateers) funcionan como Auxiliares de Flota y Corsarios Auxiliares con Alcance Operativo Ilimitado (AO-I/U-OR). Ver el resumen de Clase de Auxiliares.

2.532 El Corsario (Privateer) Francés se recibe como Refuerzo en el Paso Refuerzo y Reorganización de la Fase Administrativa del Turno en el que se adopta la Doctrina *Guerre de Course* (GdC) (2.332).

2.54 Los Caballeros de Malta

En este momento, Malta seguía siendo el dominio de los Caballeros Hospitalarios, la Orden de San Juan de Jerusalén, el implacable azote de la navegación musulmana y una espina en el costado de los turcos. Aunque ellos mismos eran corsarios (a los ojos de los musulmanes), fueron apoyados por las potencias católicas, especialmente España, y defendieron los intereses de esta última en el Mediterráneo.

2.541 Los *Caballeros de Malta* tienen una única Galera Auxiliar, Ubicada (Based) en el Puerto de *Valetta*. Tiene un Alcance Operativo Ilimitado (AO-I/U-OR) pero no puede realizar Tareas al oeste del estrecho de *Gibraltar*.

2.542 Los *Caballeros* pueden usarse para Apantallar contra cualquier *Pirata* Auxiliar en cualquier momento en que este último esté realizando una Tarea dentro de su Alcance Operativo. La Tarea de los *Caballeros* cancela automáticamente la Tarea del *Pirata* y ambos Auxiliares se colocan en la Caja de Recuperación.

2.543 El jugador Borbón siempre tiene la Primera (1ª) opción de realizar o no una Tarea con los *Caballeros* en cualquier situación dada. Si él declina, el jugador Británico puede realizar Tareas. Al Jugador Británico le cuesta UN (1) Punto de Prestigio por Año realizar Tareas con los *Caballeros*; éste entonces, puede realiza Tareas varias veces en el mismo Año.

2.544 El jugador Borbón (solo) puede asignar a los *Caballeros de Malta* un tipo especial de Servicio de Escolta. Esta Tarea se lleva a cabo como una Interceptación en todos los aspectos, incluido el uso de localizaciones adicionales permitidas cuando los Franceses adoptan la Doctrina *Guerre de Course*, excepto que su función por defecto es proteger los envíos Borbónicos, sin embargo, a efectos de juego, es solo otra Tarea de Interceptación.

2.545 Nota Histórica: La Royal Navy estuvo muy molesta porque encontraban que los Caballeros escoltaban a los barcos napolitanos. Durante este periodo los Caballeros estuvieron activos (como siempre) contra la costa de Berbería y los activos marítimos de los otomanos. El asignar a los Caballeros a un Auxiliar de Clase de Galera se ha realizado con fines de juego. Los Caballeros también se enorgullecían de un puñado de navíos de la línea. Durante su apogeo, muchos caballeros de forma individual sirvieron como mercenarios y capitanes mercenarios en diferentes armadas, y no sólo en el Mediterráneo.

2.55 Recuperación de Corsarios

Cuando los Corsarios entran en la Caja de Recuperación, deben "procesarse" como cualquier otro Auxiliar.

2.551 Los Auxiliares de Contingentes Piratas tienen su propia Caja de Recuperación, también utilizada por los Caballeros de Malta. No hay Caja de Disponibles para estos Auxiliares. En su lugar, antes de comprobar si un Auxiliar se Recupera, declare su Base. Si el Auxiliar se Recupera, se coloca allí (según 2.512, los *Exploradores de Salé* y los *Caballeros de Malta* solo tienen UNA (1) Base cada uno, y solo puede haber UN (1) Pirata en cada una de las otras Bases del Norte de África).

2.552 Si hay más de una opción, el jugador con menor cantidad de Prestigio elige la Base. Si están empatados en Prestigio, tira UN (1) dado; La tirada más baja gana.

2.553 Todos los Auxiliares en la Caja de Recuperación de Piratas se vuelven a Reubicar (Rebase) (colocar en una Base) al final del Trimestre de Otoño (se supone que todos se Recuperarán antes del inicio de la próxima "temporada de caza").

2.6 OTRAS REGLAS

2.61 Refuerzos

Los Refuerzos se obtienen como se describe en *IC* 11.1. Cada jugador tiene su propia Tabla de Solicitud de Refuerzos (TSR/RRT), se encuentra en la parte posterior de su Libreto de Escenarios/Orden de Batalla. *Aclaración*: Los Británicos usan la Tabla de Solicitud de Refuerzos (TSR) cada Turno, mientras que las otras Flotas la usan Trimestralmente; los Franceses solo la usan si Gastan UN (1) punto de Prestigio.

2.611 También se encuentran en los Libretos de Escenarios/Orden de Batalla las listas de Veleros y Auxiliares que pertenecen a los Contingentes Menores (Nápoles, Génova, etc.) y los Años en que están disponibles. Cuando un Contingente Menor se convierte en Activo, todas las fuerzas acumuladas hasta esa fecha se reciben en el siguiente Paso de Refuerzo y Reorganización.

2.612 Ocasionalmente las Tablas de Solicitud de Refuerzos penalizan a los jugadores al exigir la retirada de fuerzas. Los Auxiliares se retiran de sus localizaciones actuales y se colocan a un lado para ser utilizados como futuros Auxiliares de Refuerzo. Los Veleros simplemente se restan de las Escuadras en juego, a elección del jugador propietario. Estos Veleros no vuelven. En su lugar, se pueden reemplazar utilizando la Tabla de Solicitud de Refuerzos.

2.62 Retiradas Forzosas

Como se explica en los Libretos de Eventos y Escenario/Orden de Batalla, las fuerzas pueden, periódicamente, retirarse del juego debido a Eventos u Órdenes especiales (por ejemplo, *Guerre de Course)*. Si es por Eventos, las retiradas se producen tan pronto como ocurre el Evento que las requiere. Si es por una Orden, las fuerzas involucradas deben moverse físicamente fuera del mapa por el borde Oeste.

2.621 De lo contrario, a menos que se indique especialmente, todos las Retiradas del mapa se realizan simplemente eliminando Veleros de sus Escuadras en juego. Las Escuadras pueden pasar a No Formadas si es necesario. Cuando se utiliza la regla 2.2, se deben respetar las distinciones basadas en sub-Clases.

2.622 Ocasionalmente, una Retirada del mapa puede requerir el uso de una Escuadra Formada intacta. Esta desviación de la práctica normal es deliberada y está destinada a reducir el número de Escuadras que un jugador puede Formar. Asegúrese de leer cuidadosamente las instrucciones apropiadas para ver si se debe eliminar una Escuadra, o solo Veleros.

2.623 El retorno de Veleros al juego se logra mediante el uso del mecanismo de solicitud de refuerzos: El Libreto de Escenarios/Orden de Batalla de cada jugador contiene una Tabla de Solicitud de Refuerzos (TSR/RRT). *Excepción*: Si se retiró una Escuadra, nunca vuelve a jugar.

2.624 *Excepción*: Si los Veleros y/o las Escuadras se retiran debido a que un Contingente se convierte en Neutral, anota los Veleros que existían en ese momento. Si el Contingente vuelve a estar Activo, añada cualquier Velero acumulado al número que se Retiró anteriormente; Los Veleros Hundidos no pueden ser reconstruidos.

2.624 Ocasionalmente los Auxiliares deben Retirarse del mapa. En estos casos, se retiran las fichas. Sin embargo, siempre se pueden reintroducir Auxiliares para jugar usando la Tabla de Solicitud de Refuerzos.

2.63 El Comercio de Levante

Los intentos Británicos de interceptar los Convoyes Franceses que regresaban del Levante no tuvieron éxito. Tuvieron más éxito al lidiar con el tráfico costero en el Mediterráneo Oriental, aunque generalmente solo un par de barcos operaban allí (y una célebre nave corsaria, la *Fame*, un navío de 40 cañones). Esta regla representa el intento Británico de acabar con el comercio en su origen.

2.631 Se ha impreso una *Pista de Registro de Comercio de Levante* (PRCL) (Levant Trade Track (LTT)) en el mapa. Consiste en un pequeño número de casillas, con una serie de letras y números impresos en ella. Al final de cada Año, UNA (1) de las cifras se añaden a la cuenta de Órdenes Cumplidas Borbónicas (es decir, cuenta como una o más Órdenes <genéricas> Cumplidas), antes de que los jugadores comparen sus Órdenes Cumplidas con fines de Prestigio.

2.632 Por defecto, el jugador Borbón recibe el número que se encuentra en la casilla "A". El jugador Británico puede reducir este número colocando fichas de Escuadra y/o Auxiliares en las otras casillas, UNA (1) por casilla, llenando las casillas de "A" hasta "D", por ese orden. El jugador Borbón recibe solo el número en la Primera (1ª) casilla descubierta.

2.633 Para colocar una Escuadra en la *Pista de Registro de Comercio de Levante* se le debe Emitir una Orden de *Reunión* y mover fuera del mapa a través del borde Este. (No se pueden emplear Flotillas). Una vez hecho esto, la Orden de Reunión Finaliza y la Escuadra se coloca inmediatamente en la *Pista de Registro de Comercio de Levante*. ~~Puede permanecer en ella durante el tiempo que se desee.~~ (*Nota del T.: Esta frase desaparece con la actualización y se añade la siguiente*). Debe permanecer asignada en ella un mínimo de OCHO (8) Turnos. Puede volver al mapa al comienzo de cualquier Impulso a través del borde Este como una Escuadra Independiente Sin Órdenes y entonces, debe mover lo más Expeditivamente posible al Puerto Amigo más cercano.

2.634 Cualquier Escuadra que se envía a la *Pista de Registro de Comercio de Levante* debe estar en su fuerza máxima cuando se Emita su Orden de Reunión. Los Buques Insignia no pueden enviarse a la *Pista de Registro de Comercio de Levante*.

2.635 Los Auxiliares (incluidos los Auxiliares de Flota-50 cuando se use la regla 2.2) solo se puede Asignar a la *Pista de Registro de Comercio de Levante* desde la Caja de Disponibles.

2.636 Mientras estén en la *Pista de Registro de Comercio de Levante*, las Escuadras y los Auxiliares no pueden realizar ninguna actividad. No pueden ser atacados. Las Escuadras no sufren Desgaste. Los elementos asignados a la *Pista de Registro de Comercio de Levante* deben permanecer asignados durante un mínimo de OCHO (8) Turnos.

2.637 El jugador Borbón no puede poner sus propias fuerzas en la *Pista de Registro de Comercio de Levante*.

2.638 Ejemplo: En referencia con la en la Pista de Registro de Comercio de Levante. Supongamos que la Pista de Registro de Comercio de Levante está vacía. El jugador Borbón tiene programada para recibir una bonificación de 2 Órdenes genéricas Cumplidas al final del Año. El jugador Británico asigna un Auxiliar de Flota a la casilla disponible de Pista de Registro de Comercio de Levante. La ficha de Auxiliar se coloca en la casilla "A", cubriendo el número "3". Así, la casilla "B" es la siguiente expuesta y contiene el número "2". El jugador Borbón recibirá DOS (2) "Órdenes Cumplidas" adicionales al final del Año.

2.7 VICTORIA Y FINAL DE LA PARTIDA

2.71 Prestigio

El Prestigio se otorga de acuerdo con *IC* 12.0. Consulte la Tabla de Prestigio para obtener una lista completa de recompensas y penalizaciones.

2.711 Según *IC* 12.3, la mayor parte del Prestigio se obtiene a través de la Finalización de Órdenes. La Tabla de Prestigio indica el valor de conversión.

2.72 Final de la Partida

Los Escenarios Menores son de UN (1) Año [DIECISÉIS (16) Turnos] de duración, comenzando con el Turno Uno y terminando con el Turno Dieciséis. *Excepción*: El Escenario de 1747, que puede extenderse hasta 1748.

2.721 El Escenario de Campaña, independientemente del Año de inicio elegido, tiene un final aleatorio, al igual que el Escenario Menor 1747:

• Al final de la Fase de Operaciones de cada Turno Trimestral, comenzando con la Primavera 1747, tira UN (1) dado. Si el resultado es un CERO (0), el juego termina inmediatamente. La tirada del dado se modifica como se indica en la Tabla de Final de la Partida del Libro de Tablas y Diagramas de Mistral.

• *Excepción*: Cuando se juega el Escenario de Campaña Combinado de Queens' Gambit-Mistral, el juego finaliza según lo indican las *Reglas Exclusivas* de Queens' Gambit.

3.0 ESCENARIO COMBINADO: Queens' Gambit-Mistral

"No sabría decir cuáles fueron los motivos por los que se dieron esas órdenes. Fueran las que fueran, no pudieron hacerse públicas y, por lo tanto, para justificar ese comportamiento tan extraordinario e inesperado, los amigos del Almirante y el Ministerio apelaron a la importancia de la flota (las consecuencias nefastas para la nación si ésta fuera destruida, la necesidad de cuidar los barcos del Rey…y más argumentos de este tipo); como si los hombres de armas fueran excelentemente equipados, armados y organizados, por la única razón de mantener las apariencias y mantenerse fuera de peligro por temor a que sus brillantes y trabajados pertrechos se estropeen".

Comentarista temprano sobre la conducción de la guerra por Gran Bretaña.

3.1 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO COMBINADO

IMPORTANTE. LAS SIGUIENTES REGLAS PRESUPONEN QUE EL JUGADOR POSEE UNA COPIA DE Queens' Gambit Y QUE ESTÁ FAMILIARIZADO CON LAS REGLAS DE Lace Wars.

3.11 Generalidades

Combinar el juego de Lace Wars, Queens' Gambit (*QG*), con el juego de Sea Lords, Mistral es posible, ya que este último fue pensado originalmente como un complemento del primero, pero se requieren algunos ajustes.

3.111 Cada juego se desarrolla por separado, pero deben "sincronizarse" al comienzo de cada Fase de cada Turno para asegurar que la acción en un juego no se adelanta a la acción en el otro juego.

3.112 Cada juego conserva sus propias condiciones de victoria.

3.12 Reglas

Todas las reglas relacionadas con Queens' Gambit y Mistral permanecerán en vigor, con excepción de las enmendadas en este documento.

3.121 Se ajustan las siguientes reglas:

- ***IC* 9.2 Eventos Políticos/Política de Queens' Gambit (*QG* 4.0) y Eventos (*QG* 6.0)**: Estos se tratan en la sección 3.3 a continuación.
- ***IC* 6.0 Tareas de Auxiliares**: Hay ajustes menores, exclusivos de aquellos Auxiliares que pueden afectar los objetivos terrestres. Además está disponible la Infantería de Marina Auxiliar (Marines). Ver 3.26.
- **Mistral 2.34 Convoyes de Tropas**: Esta regla no se modifica, sino que se amplía. Los Convoyes de Tropas ahora transportan fichas de Queens' Gambit, como se explica en 2.34. La sección 3.25 explica cómo se introducen las fichas en el mapa de Queens' Gambit.
- ***QG* 3.4 y *QG* 3.5 Movimiento de Fuerzas Dentro y Fuera del Mapa, y Movimiento Marítimo**: Se tratan en la sección 3.2 a continuación.
- **Fin de la Partida Mistral 2.72**: El Índice de Paz de Queens' Gambit se usa para terminar el juego.

3.13 Escenarios

Solo hay UN (1) Escenario de Queens' Gambit-Mistral, y es un Escenario de Campaña. La parte de Queens' Gambit del escenario se organiza según lo indicado en las Reglas Exclusivas y los Libretos de Escenarios de ese juego. La parte de Mistral se organiza como se indica en los Libretos Escenario/Orden de Batalla de este juego.

3.121 La fecha de inicio es Enero (Turno Dos) 1742.

3.122 **Importante**: De acuerdo con las instrucciones del Escenario de la Campaña de Queens' Gambit, ciertas fuerzas Españolas están configuradas para llegar a la Fase Administrativa del Primer (1er) Turno del escenario. Estas fuerzas, como las otras fuerzas españolas que comienzan el escenario en Italia, llegan por mar. Para simplificar, dichas fuerzas no se colocan en el mapa como un "Convoy de Tropas (3.25) en movimiento". En su lugar, se colocan en el destino indicado durante la configuración previa de la partida, pero no se pueden mover hasta el Segundo (2º) Turno (Turno Tres de 1742).

3.123 Nota Histórica: Alrededor de 5.000 efectivos de las tropas españolas vinieron de la guarnición de Mallorca, pero de nuevo, su traslado a Barcelona sucedió antes del inicio del escenario. En cualquier caso, ocurrió sin incidentes.

3.14 Jugadores

En el escenario Queens' Gambit-Mistral, los jugadores se dividen según la cantidad de personas disponibles para la parte de *QG* [hasta CUATRO (4)]. Tenga en cuenta que las fuerzas en *QG* están separadas en Bandos, el término equivalente a "Flota":

- DOS (2) jugadores de *QG*: El jugador Aliado controla la Flota Británica, así como todas las fuerzas terrestres Aliadas, y el jugador Borbón, controla todas las fuerzas Borbónicas.
- TRES (3) jugadores de *QG*: El jugador Aliado controla la Flota Británica, el jugador Español controla el Mando Español y el Bando Español, y el jugador Francés controla el Mando Francés y el Bando Francés.
- CUATRO (4) jugadores de *QG*: El jugador Saboya (*Piamonte-Cerdeña*) controla la Flota Británica y el Bando de Saboya. Los dos (2) jugadores Borbones nuevamente controlan sus respectivos Mandos/Bandos. El cuarto (4º) jugador de Habsburgo (Habsburg) (*Austria*) solo controla las fuerzas terrestres asignadas a su Bando en *QG*.
- Alternativamente (y recomendado), independientemente de la cantidad de jugadores de *QG*, las fuerzas de *QG* se distribuyen a los jugadores de acuerdo con las *Reglas Exclusivas* de ese juego, mientras que las Flotas Británica y Borbónica las controlan DOS (2) jugadores adicionales.
- También es posible un juego de CINCO (5) jugadores, con jugadores separados para cada Bando y para la Flota Borbónica; El jugador Saboya controlará la Flota Británica.

3.2 INTEGRACIÓN OPERACIONAL

3.21 Generalidades

Queens' Gambit y Mistral se pueden jugar en esencia como juegos separados. Las siguientes reglas tratan los aspectos que requieren un grado de integración en materia "operacional": Estructura de Turno, Puertos, Líneas de Comunicación, transporte de Unidades terrestres y combate en regiones costeras.

3.22 Turnos

La estructura del Turno es la misma en ambos sistemas, a excepción del uso de los Incrementos de Punto de Movimiento (IPM). Se considera que cualquier actividad en el mapa Mistral durante cualquier IPM que afecte al mapa de Queens' Gambit, afectará al mapa de *QG* durante todo el Impulso actual. Debido a esto, los jugadores pueden encontrar que es necesario resolver todas las actividades para cada Impulso de Mistral antes de que se realicen actividades de *QG* para el mismo Impulso.

3.221 Por lo demás, las actividades pueden llevarse a cabo más o menos simultáneamente. Si una actividad en un juego parece influir en una actividad simultánea en el otro juego durante la Fase Administrativa, los propios jugadores pueden determinar qué actividad realizar primero.

3.222 Asegúrese de resolver todas las acciones para ambos juegos antes de pasar a la siguiente fase.

3.2 INTEGRACIÓN OPERACIONAL

3.21 Generalidades

Queens' Gambit y Mistral se pueden jugar en esencia como juegos separados. Las siguientes reglas tratan los aspectos que requieren un grado de integración en materia "operacional": Estructura de Turno, Puertos, Líneas de Comunicación, transporte de Unidades terrestres y combate en regiones costeras.

3.22 Turnos

La estructura del Turno es la misma en ambos sistemas, a excepción del uso de los Incrementos de Punto de Movimiento. Se considera que cualquier actividad en el mapa Mistral durante *cualquier* IPM, que afecte al mapa de Queens' Gambit, afectará al mapa de *QG* durante todo el Impulso actual. Debido a esto, los jugadores pueden encontrar que es necesario resolver todas las actividades para cada Impulso de Mistral antes de que se realicen actividades de *QG* para el mismo Impulso.

3.221 Por lo demás, las actividades pueden llevarse a cabo más o menos simultáneamente. Si una actividad en un juego parece influir en una actividad simultánea en el otro juego durante la Fase Administrativa, los propios jugadores pueden determinar qué actividad realizar primero.

3.222 Asegúrese de resolver todas las acciones para ambos juegos antes de pasar a la siguiente fase.

3.23 Puertos y Espacios Costeros

Los mapas de Queens' Gambit y Mistral están integrados entre sí por medio de Espacios Costeros (consulte la Leyenda del Mapa para ver un ejemplo). Cada uno se señala por una letra concreta del alfabeto. En el mapa de Mistral, un Espacio Costero funciona como la combinación de un Espacio Grande y un Puerto. Este corresponde a una Sección de costa en el mapa de Queens' Gambit. La Tabla de Espacios Costeros enumera cada Espacio y delinea la Sección correspondiente de la línea de costa.

3.231 Además, todos los Puertos en el mapa de Mistral que están representados en el mapa de Queens' Gambit constituyen Secciones separadas de un único hexágono (*con el mismo nombre, naturalmente*). Con referencia al mapa de *QG*, estos Puertos se conocen como Puertos Mayores (Greater Ports).

3.232 Aquellos Puertos que aparecen únicamente en el mapa de Queens' Gambit son Puertos Secundarios (Lesser Ports). Los Puertos Secundarios se encuentran dentro de una Sección, no son una Sección en sí mismos.

3.233 Las fuerzas de Mistral pueden interactuar con el mapa de Queens' Gambit solo en los Espacios Costeros y Puertos Mayores. Lo mismo sucede con respecto a las fuerzas de *QG* que interactúan con el mapa de Mistral.

3.234 *Excepción*: Por supuesto, las fuerzas de Queens' Gambit que entran en el mapa *QG* a través de un Convoy de Tropas (ver 3.25), comenzarán a jugar en una Caja de Retención (Holding Box) fuera del mapa (por ejemplo, España), entran primero el mapa de Mistral, como un Convoy, y posteriormente entrarán al mapa de *QG* a través de un Puerto Mayor o Espacio Costero.

3.235 **Importante**: Las copias más antiguas del mapa de Queens' Gambit incluyen códigos de letras al lado de cada Puerto. Estos fueron diseñados para utilizarse con un prototipo de juego "Mistral" y deben ignorarse; utilice la Tabla de Espacios Costeros exclusivamente.

3.236 Según 2.14, en todos los escenarios, los Espacios Costeros funcionan como Puertos Menores para las fuerzas de Mistral. Para el escenario de Queens' Gambit-Mistral, es posible que un Espacio Costero determinado se vuelva inutilizable como Puerto Menor, tanto para las fuerzas de Mistral de un jugador, como en su función como grupo de Puertos Secundarios:

- Si las fuerzas terrestres de un Bando controlan todos los Puertos Secundarios dentro de la Sección de la línea de costa del Espacio Costero, solo las Fuerzas Navales Amigas a ese Bando/Flota pueden usar el Espacio Costero como un Puerto Menor y tratar a los Puertos Secundarios como lugares para interactuar con el mapa de Mistral.

- Lo mismo se aplica cuando se controla un Puerto Mayor: Ese Puerto, ya sea Importante o Menor en términos de Mistral, únicamente puede usarse por ese Bando/Flota.

- Si algunos, pero no todos los Puertos Secundarios dentro de un Espacio Costero son controlados por las fuerzas terrestres de un Bando, solo ese Bando/Flota puede utilizar esos Puertos Secundarios en particular. Sin embargo, ambas Flotas pueden continuar usando el Espacio Costero como un Puerto Menor (Minor Port).

- Si un Puerto Secundario se encuentra en un Territorio Neutral, no puede ser usado por ningún Bando/Flota. Si todos los Puertos Secundarios asociados con un Espacio Costero se encuentran en un Territorio Neutral, ninguna de las Flotas puede usar el Espacio Costero como Puerto Menor. Tenga en cuenta que un Territorio puede ser Neutral con respecto a algunas Potencias, pero no Alineado (y, por lo tanto, elegible para su uso) con respecto a otras.

3.24 Líneas de Comunicación en Queens' Gambit

Las reglas de Queens' Gambit requieren trazar Líneas de Comunicación (LdCs/LoCs) por mar (en especial para las fuerzas terrestres españolas). El mecanismo de Líneas de Comunicación que se encuentra en las *Reglas Exclusivas* de Queens' Gambit todavía se usa, pero la distancia de la parte marítima de cualquier Línea de Comunicación se calcula de la siguiente manera:

- Cuando se trazan dichas Líneas de Comunicación en el mapa de Mistral, cada Espacio, incluyendo los Espacios de origen y destino, que se utiliza para trazar la Línea de Comunicación, cuenta como CINCO (5) Puntos de Movimiento terrestres.

- Este coste de Puntos de Movimiento se DUPLICA (x2) cuando la Línea de Comunicación se traza a un Espacio en contra del Viento Predominante (VP) o del Viento Estacional (VE). No se requiere un coste adicional (ni una tirada del dado) para la Coger el Viento (*por lo tanto, se pueden usar Rutas de VE "puras" incluso si su Viento no está en efecto*). Está permitido atravesar un Espacio de Temporal, pero esto añade DIEZ (+10) Puntos de Movimiento a la Línea de Comunicación.

- Un Espacio Interceptado TRIPLICA (x3) el coste de Puntos de Movimiento después *de aplicar todos los puntos anteriores*.

3.241 Todos las Líneas de Comunicación en Queens' Gambit deben comenzar y terminar en una parte de mar del trayecto a un Puerto Controlado Amigo de cualquier tipo. Cuando deba trazarse una Línea de Comunicación hasta el Núcleo (Hub) Español en España, se considera ahora que estos son los Puertos de Barcelona, Cartagena y Cádiz.

3.242 Aunque en teoría una Línea de Comunicación podría trazarse a un Puerto Francés y desde allí por tierra a España, esto no está permitido por finalidades del juego. Todavía es posible trazar la Línea de Comunicación a través de un Puerto Francés en trayecto a uno Español.

3.243 *Aclaración*: Las fuerzas terrestres aún se pueden Redesplegar Estratégicamente desde la Caja de Fuera del Mapa de España al borde Oeste del Mapa de Queens' Gambit, como se describe en las *Reglas Exclusivas* de *QG*.

3.244 Ciertos Eventos de Queens' Gambit (por ejemplo la *Revuelta Corsa* - *Corsican Revolt*) pueden penalizar las Líneas de Comunicación "marítimas". Ignore todas las modificaciones de *QG* de la parte de Líneas de Comunicación marítimas cuando juegue el escenario de Queens' Gambit-Mistral, las acciones de los jugadores de Mistral cumplirán (eso se espera) con dichos requisitos.

3.245 Nota Histórica: Cualquier Línea de Comunicación terrestre a España tendría que cruzar los Pirineos. Algunas tropas se trasladaron a través de esta ruta, aunque a un alto coste de desgaste. Para columnas de suministros habría sido un ejercicio inútil.

3.25 Convoyes de Tropas

Las Reglas de *QG* 3.4 (Movimiento de Fuerzas Dentro/Fuera del Mapa) y *QG* 3.5 (Movimiento por Mar) siguen vigentes, excepto que la parte de "marítima" de cualquier Redespliegue Estratégico se lleva a cabo utilizando Convoyes de Tropas.

3.251 *Excepciones*:

- La Comprobación de Desgaste obligatorio (*QG* 3.44) no se lleva a cabo, ya que ahora está representada a través de las reglas de Desgaste de Mistral.

- *QG* 3.43 afirma que el único Redespliegue Estratégico por transporte marítimo que puede ocurrir es el Movimiento por Mar desde España. Esto se cambia en el escenario de Queens' Gambit-Mistral. Ahora está permitido desde y hacia cualquier Puerto elegible, y está abierto

a cualquier Bando/Flota. *Aclaración*: Únicamente Fuerzas Amigas pueden moverse a los Puertos en el mapa de Mistral que no estén representados por Puertos en el mapa de *QG*, por ejemplo, las Fuerzas Británicas no pueden viajar a Barcelona y las fuerzas Españolas no pueden viajar a Menorca (Minorca).

• Los Convoyes de Tropas pueden consistir en Unidades terrestres y Auxiliares terrestres. Los Líderes de Queens' Gambit aparecen usando una mecánica diferente y no están obligados a "tomar un barco" para viajar al teatro de operaciones. Los Auxiliares terrestres que forman parte de un Convoy se colocan en la Caja de Disponibles al llegar a su destino en el mapa de *QG*. Si llegan a algún otro lugar no pueden ser empleados.

• *Excepción*: *QG* 3.453 continúa aplicándose al *Capitán General Don Felipe*.

3.252 *Aclaración*: En la práctica, los Auxiliares transportables están limitados a algunos Españoles que se requiere que inicien la partida "en España", ya que el resto ya estará en las Cajas de Disponibles o de Recuperación o aparecerán allí cuando se generen como Refuerzos.

3.253 La Flota de los Borbones está limitada a DOS (2) Convoyes de Tropas Mayores por Año. Un Convoy de Tropas Mayor es cualquier Convoy que incluya más de UNA (>1) ficha.

3.254 Los Convoyes de Tropa Mayores pueden ser de cualquier tamaño, pero requieren un número variable de Turnos para el Montaje, basado el número de unidades y Auxiliares que se transporten: UN (1) Turno por CUATRO (4) Unidades y/o Auxiliares, o fracción de ellas. Las Unidades de Caballería (Calvary) y Auxiliares (*cualquier ficha con un nombre o Clase que incluya "Horse", "Cuirassier", "Dragoon", "Hussar" o similar*) cuentan como DOS (2) fichas cada uno. Las Unidades de Artillería cuentan como CUATRO (4) Unidades cada una, independientemente del número de Baterías.

3.255 Además, ambas Flotas pueden Montar Convoyes de Tropas Menores. Puede existir UNO (1) por Flota en un momento dado. Un Convoy de Tropa Menor consta de UNA (1) Unidad de *QG* o Auxiliar.

3.256 Las fichas de Convoy de Tropas solo se usan para los Convoyes Mayores. Ponga las fichas de *QG* que lo componen a un lado y anote a qué Convoy pertenecen. Para los Convoyes Menores, simplemente coloque la ficha de *QG* en el mapa de Mistral.

3.257 Los Convoyes de Tropas que viajan desde/hacia España siempre usan Barcelona como Puerto de salida/llegada.

3.258 Los detalles de las actividades de Reubicación Estratégica/Convoy de Tropas por transporte marítimo son los siguientes:

• Las fuerzas de *QG* que tienen la intención de hacer Redespliegue Estratégico por mar deben se Formadas en un Puerto elegible. Todas las fuerzas que partan del mismo Puerto en el mismo Turno formarán UN (1) único Convoy.

• El jugador de Mistral no puede Formar un Convoy de Tropas hasta que su homólogo de *QG* (Austriaco o Saboyano, Español o Francés, dependiendo de quién controle la mayor parte de las fichas a transportar) le solicite hacerlo. El jugador de *QG* determina la composición del Convoy, pero no tiene voz ni voto sobre si es Escoltado o no.

• Todos los Trayectos de Convoyes de Tropas son ahora a discreción de los jugadores (no se usa la Tabla de Trayectos de Convoyes), excepto que, como de costumbre, estos deban ser los trayectos más expeditivos. **Opcional**: Los jugadores deben planear cada Trayecto de Convoyes de Tropas, escribiéndolo; Lo Expeditivo de éste se juzga en el momento en que se Monta el Convoy, no momento a momento.

• Cuando el apilamiento llega a su destino, las fuerzas en el Convoy aparecen en el Puerto apropiado en la parte de Refuerzo de la Fase Administrativa, momento en el que se Disuelve el Convoy y se Finaliza cualquier Orden de *Escolta* asociada.

• Si un Convoy de Tropas sufre Daño, por cada DOS (2) Puntos de Daño infligidos (redondeando hacia abajo como de costumbre), se elimina UN (1) Punto de Fuerza (PF/SP) del apilamiento de Unidades Terrestres. De manera alternativa, un Auxiliar terrestre en el apilamiento puede sustituirse por un Punto de Fuerza perdido y colocarse en la Caja de Recuperación.

3.259 Si el destino de un Convoy en el mapa de Mistral es un Espacio Costero, el jugador propietario debe colocar todo el apilamiento en UN (1) Puerto Menor cualquiera Controlado Amigo o No Alineado (es decir, vacío) dentro de esa Sección en el mapa de *QG*.

3.25.10 Si el destino de un Convoy se convierte en Controlado por el Enemigo, el Convoy puede desviarse a cualquier Puerto que elija el jugador de Mistral, siempre que permita que las fuerzas terrestres entren en el mapa de *QG*. Los Desvíos deben apuntarse. Se eligen tan pronto como el Convoy llegue a su destino original.

3.25.11 *Marseilles* y *Toulon* (*Marsella* y *Tolón)* son Puertos de destino elegibles: Las fuerzas de *QG* pueden entrar al borde Oeste del mapa de *QG* a partir de la siguiente Fase de Operaciones.

3.25.12 En el improbable caso de que un Convoy no tenga un destino que pueda elegir, debe regresar a su Puerto de origen y Disolverse allí.

3.26 Auxiliares

Los Auxiliares de Mistral únicamente se pueden usar para afectar al mapa de *QG* en Puertos y Espacios Costeros. Los Auxiliares de *QG* (excepto la Infantería de Marina/Marines, ver más abajo) no se pueden utilizar en el mapa de Mistral.

3.261 Los Auxiliares Asignados a Formaciones que participan en la Ejecución de Órdenes de *Demostración de Fuerza* y *Apoyo al Ejército* pueden realizar Tareas contra objetivos terrestres.

3.262 Los Auxiliares de Mistral que realizan acciones en el mapa de QG realizan Tareas en un Puerto de Mistral o Espacio Costero de la manera habitual. Si realizan Tareas en un puerto de Mistral, su objetivo debe ser el mismo Puerto Mayor en el mapa de *QG*. Si se le asigna Tarea en un Espacio Costero, su objetivo puede ser cualquier hexágono costero de *QG* dentro de esa Sección.

3.263 Estos Auxiliares de Mistral pueden realizar las siguientes Tareas adicionales:

• Se pueden realizar Tareas de Bombardeo contra las Instalaciones Portuarias y las Carreteras Costeras utilizando la columna de Bombardeo apropiada de la Tabla de Tareas de Auxiliares de Queens' Gambit-Mistral. Esto es además de sus otros usos.

• Los Infantes de Marina/Marines pueden realizar **Incursiones**. Esto es lo mismo que la Tarea de Incursión de *QG*, pero solo puede llevarse a cabo en un hexágono Costero.

• Los Infantes de Marina/Marines pueden actuar como **Granaderos** en cualquier Asedio que se lleve a cabo contra una Fortificación Amiga en un hexágono Costero. Se aplican las reglas normales de Tareas de Granaderos.

• Los Infantes de Marina/Marines pueden llevar a cabo Tareas de **Desamarre** (Cutting Out) contra objetivos En Reparación, En Preparación o Formados en un Puerto. Consulte la columna Desamarre de la Tabla de Tareas de Auxiliares de Queens' Gambit-Mistral.

3.264 Los resultados con éxito de Bombardeo contra Puertos pueden hacer UNO (1) de los siguientes (si es aplicable más de uno el jugador que realiza el Bombardeo elige):

• Reducir automáticamente un Almacenamiento (Depôt) en el Puerto.

• Actúa como una unidad de Artillería de Asedio para TODAS las tiradas de Resolución de Asedio contra el Puerto realizadas este Turno por un Bando Amigo. (El Bombardero puede apoyar tanto al Asediador como al Asediado, dependiendo de la situación).

• Elimina una cantidad de Puntos de Operaciones (OPs) del Núcleo (Hub) del Bando propietario si alguno está ubicado en el Puerto (según la Tabla de Bombardeo).

• Elimina una serie de Puntos de Fuerza (PFs) de Unidades de Combate terrestres Formadas como un Convoy en el Puerto (según la Tabla de Bombardeo).

3.265 Los resultados con éxito de Bombardeo contra las Carreteras Costeras pueden hacer lo siguiente (ambos):

• Causa la pérdida de UN (1) Punto de Fuerza (PF) a cualquier (1) unidad que se mueva hacia el hexágono objetivo ese Turno. (Una vez por Turno).

• Anular la Carretera en ese hexágono para el Turno para TODOS los propósitos; Aún se puede entrar en el hexágono pagando los costes normales de no-carretera.

3.266 Una Tarea de Desamarre con éxito:

• Causa que UN (1) Velero de la Escuadra objetivo sea Capturada y Asignada a la Escuadra Amiga elegible más cercana. Si no existe tal Escuadra, el Velero es Hundido en su lugar. Si se juega con la regla 2.17, solo los NdL (D) pueden Capturarse. Contra otros Veleros no hay efecto.

• Causa que UNA (1) Unidad del Convoy de Tropas objetivo en ese Convoy pierda UN (1) Punto de Fuerza (PF).

3.267 Los Infantes de Marina/Marines no pueden Transportarse por Convoyes de Tropas. Los Auxiliares de Infantería de Marina (Marines) proporcionados en *QG* se tratan como Auxiliares navales pertenecientes a una Flota.

3.27 Operaciones Combinadas

Las Formaciones de Mistral pueden participar en Operaciones realizadas por las Formaciones de *QG*, siempre que a la Formación se le haya Emitido una Orden de *Apoyo al Ejército*.

3.271 La Formación de Mistral debe finalizar el Impulso actual o comenzar la Fase Administrativa, en un estado No Desorganizado y en estado Listo, en un Puerto Mayor o Espacio Costero asociado con el hexágono que contiene la Formación de *QG* con la que está cooperando. Entonces, la Formación de Mistral es válida para:

• Actuar como Apoyo de Fuego en una Batalla terrestre en un Hexágono Costero. Cada DOS (2) NdL (independientemente de la subclase) cuentan como una única Batería de Artillería (KR&Os). Se permite un máximo de UNA (1) Batería de Artillería por Ala (Wing), además de cualquier otra Batería utilizada por ese Ala.

• Actuar como UNA (1) Unidad de Artillería de Asedio.

• Usar sus Auxiliares Asignados para las Tareas descritas en 3.26 (así como cualquiera de las Tareas de Mistral).

3.28 Guarniciones de Puertos

Los Puertos ubicados únicamente en el mapa de Mistral no pueden ser ocupados por fuerzas terrestres Enemigas.

3.281 Nota de Diseño: Aunque esto es una simplificación del juego, históricamente, los "desembarcos" por parte de fuerzas opuestas, aunque temidos, nunca ocurrieron.

3.3 INTEGRACIÓN POLÍTICA

3.31 Generalidades

Existe un grado de superposición entre los diversos Eventos estratégicos (políticos) en Mistral y Queens' Gambit, pero los dos conjuntos no son idénticos. Por lo tanto, algunos eventos se llevan a cabo usando las reglas de *QG* y los otros usando las reglas de Mistral.

3.32 Eventos Únicos de Queen's Gambit

Los Eventos que únicamente pertenecen a Queens' Gambit se resuelven utilizando las reglas de *QG*. Estos incluyen:

• *Tratado de Dresden (Treaty of Dresden) (QG 6.21)*

• *Emergencia Alemana (German Emergency) (QG 6.22)*

• *D'Argenson se hace Cargo (D'Argenson Takes Charge) (QG 6.23)*

• *Ofensivas Obligatorias (Mandated Offensives) (QG 6.4)*

3.33 Eventos Únicos de Mistral

Aquellos Eventos que únicamente pertenecen a Mistral se resuelven usando las reglas de Mistral. Estos incluyen:

• *La Guerra Comienza (War Start)* (en efecto desde el comienzo de la partida).

• *España y Austria entran en Guerra (Spain & Austria Go To War)* (en efecto desde el comienzo de la partida).

• *Desembarco en Inglaterra (Descent on England)*.

• *La Flota (The Flota)*.

• *Dificultades en las Indias Occidentales (Trouble In The West Indies)*.

3.34 Eventos Sin Uso

Algunos Eventos se ignoran, ya que sus efectos vendrán dados por las acciones de los jugadores de *QG*. Estos comprenden:

• Todas las Campañas Militares de Mistral. Las pistas de registro de las Campañas Militares no se utilizan. Las Órdenes de *Apoyo al Ejército* aún pueden Recibirse, pero se utilizan para realizar Operaciones Combinadas (3.27) y realizar Tareas de Auxiliares (3.26).

• Queens' Gambit 6.32 (*Batalla de Tolón/Battle of Toulon*). Este Evento se representa por el transcurso completo la partida de Mistral.

3.35 Eventos Superpuestos

Los Eventos que pertenecen a ambos juegos se resuelven usando unas u otras reglas del juego, pero luego deben tener sus efectos traducidos al sistema del otro juego.

3.351 Los Eventos Superpuestos comprenden:

• La entrada de todos los Contingentes Menores (Potencias Menores y la Potencia Mayor Saboya en *QG*). Ver 3.35.

• Todos los Eventos Estratégicos no mencionados anteriormente: *Tratado de Aranjuez*, *Insurgencia Corsa*, *Tratado de Worms*, *Segundo Pacto Familiar*, *¡Muere Felipe V, Rey de España!* y *Francia declara la guerra a Gran Bretaña*.

3.352 Cada uno de estos Eventos que se superponen afectan a ambos juegos. La resolución siempre se lleva a cabo utilizando las reglas de Queens' Gambit, pero las actividades en el mapa Mistral pueden influir. Además, su aparición se registra en el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC).

3.353 Muchos Eventos influyen en el Diagrama Político de *QG*. Este Diagrama todavía se usa, y por lo tanto, esas influencias aún se aplican. *Excepción*: Según 3.34, *QG* 6.32 (*Batalla de Tolón*) no está vigente; por lo tanto, los modificadores del Diagrama Político que tratan con este Evento se ignoran.

3.354 Los Eventos Superpuestos se traducen de la siguiente manera:

• ***Tratado de Worms #1* y *#2*** de Mistral. Se traduce en la determinación de si Piamonte-Cerdeña entra en guerra, y esto se logra utilizando el Diagrama Político de *QG*. Las reglas de *QG* cubren el uso de este Diagrama y las diversas cosas que se pueden hacer para prevenir o estimular la entrada de Piamonte-Cerdeña. En Queens' Gambit-Mistral, Piamonte-Cerdeña solo puede volverse permanentemente Neutral a través de la conquista de todos sus territorios, pero puede volverse temporalmente Neutral o incluso favorecer a los Borbones (*estos son resultados que se pueden obtener bajo las reglas de QG*). Cuando Piamonte-Cerdeña se convierte por primera vez en un Aliado Limitado del Habsburgo (según las reglas de *QG*), marque el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC) para mostrar que el Evento del *Tratado de Worms #1* ha ocurrido. Si Piamonte-Cerdeña se vuelve permanentemente Neutral, marque el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC) para mostrar que el Evento del *Tratado de Worms #2* ha ocurrido. Para la Neutralidad temporal, aplique 3.353.

• ***Segundo Pacto Familiar*** de Mistral. Este Evento es el mismo en ambos juegos, y sus efectos se aplican a cualquier juego en el que sean específicos. Tenga en cuenta que, en el mapa de *QG*, este Evento permite que las fuerzas terrestres Francesas funcionen completamente, pero no elimina las restricciones de 2.33 con respecto a las fuerzas Francesas de Mistral.

• ***Francia Declara la Guerra a Gran Bretaña*** de Mistral. Este es el mismo Evento que *Guerre Dans Les Pays-Bas* (*QG* 6.24) y se genera por *QG* 6.24. Las reglas de *QG* y Mistral relacionadas con este Evento se aplican al juego correspondiente.

• ***¡Muere Felipe V, Rey de España!*** de Mistral. Este es el mismo Evento en ambos juegos, y se genera por *QG* 6.25. Las reglas de *QG* y Mistral relacionadas con este Evento se aplican al juego correspondiente. *Excepción*: No desencadena la *Neutralidad Napolitana*.

• ***Tratado de Aranjuez*** de Mistral. Este Evento de cuatro etapas se trata en *QG* mediante el uso del Diagrama Político, la conquista física del Territorio de Génova, la regla *QG* 4.4 (*Revuelta Genovesa*) y una segunda conquista física del Territorio de Génova. Cuando Génova se convierta por primera (1ª) vez en controlada por el Borbón, coloque la ficha de Evento en la casilla #1 del Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC). Muévala a la casilla #2 cuando Génova sea conquistada por el Bando Aliado, a la casilla #3 si la *Revuelta Genovesa* se revuelve según *QG* 4.4, y a la casilla #4 si Génova es posteriormente conquistada otra vez por el Bando Aliado. Las fuerzas de *QG* se reciben (o se pierden) de acuerdo con las reglas de *QG*. Las fuerzas de Mistral se reciben (o se pierden) de acuerdo con las reglas de Mistral.

• ***Insurgencia Corsa*** de Mistral (Corsican Insurgency). Este Evento de cuatro etapas se resuelve usando *QG* 6.31 (*Revuelta Corsa/Corsican Revolt*). El Diagrama Político de *QG* incluye un Registro para la *Revuelta Corsa*, que consta de CINCO (5) casillas que se corresponden con las CUATRO (4) casillas en el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos (PEFC) de Mistral (más una casilla Sin Revuelta). En cada etapa de la *Insurgencia/Revuelta*, marque el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos y la Pista de Registro de la Revuelta adecuadamente. Tenga en cuenta que bajo las reglas de *QG*, el progreso del Evento puede revertirse; Si esto ocurre, ajuste también la ficha de Evento en el Diagrama de Flujo de Eventos Políticos. Aplicar 3.353 según sea necesario.

3.355 Nota de Diseño: Sí, al resolver el Evento utilizando las reglas de QG, la Neutralidad Saboyana parece causar el Tratado de Worms #2, en lugar de al revés. Un tecnicismo.

3.36 Entrada de Potencias/Contingentes Menores

Los Contingentes/Potencias Menores entran en juego de acuerdo con las reglas de *QG*. En ese marco, las fuerzas navales de los Contingentes Menores se rigen por los Órdenes de Batalla (OOBs) de Mistral, que aparecen y desaparecen cuando sus Potencias se controla por un Bando/Flota o el otro, o se convierten en Neutral.

3.361 *Excepción*: Piamonte-Cerdeña iniciará el juego Neutral, pero posiblemente controlada por un jugador. Para simplificar, las fuerzas navales de Saboya se reciben como refuerzos cuando Piamonte-Cerdeña deje de ser Neutral.

3.362 *Aclaración*: En ambos juegos, "Contingente" se refiere a fuerzas nacionales o de facciones, independientemente de los Territorios que puedan ser Controlados. El término "Potencia" se usa para denotar un Contingente y su Territorio asociado. Algunos Contingentes no tienen territorio y otros territorios no tienen elementos de Contingente.

3.363 En el escenario de juego combinado de Queens' Gambit-Mistral, es posible que algunos Contingentes/Potencias Menores pierdan o se vuelvan Neutrales más de una vez. Si esto ocurre, simplemente restaura las fuerzas navales del Contingente en el mapa como Refuerzos (las fuerzas terrestres generalmente permanecen en el mapa y se mueven dentro de los Territorios del Contingente/Potencia). Agrega nuevas fuerzas según corresponda, y omite cualquier Velero previamente eliminado. Además, retire la ficha apropiada del Diagrama de Flujo de Eventos Políticos para mostrar que el Contingente está de nuevo en juego. Es posible que deba mantenerse un registro en papel de los recursos disponibles. Ver *QG* 4.3 para reglas adicionales sobre Neutralidad.

3.37 Eventos que Influyen en las Fuerzas de Mistral

Aunque los Eventos Superpuestos se resuelven utilizando las reglas de *QG*, aún pueden verse influenciados al usar las fuerzas de Mistral:

• Como se señaló en 3.27, las operaciones combinadas pueden producirse usando Formaciones a las que se le Emitieron Órdenes de *Apoyo al Ejército* (esto reemplaza sus efectos en las Campañas Militares <no utilizadas>).

• Las Formaciones a las que se le Emiten Órdenes de *Demostración de Fuerza* pueden influir en las Pistas de Registro Político en el caso de Nápoles, Génova, Piamonte-Cerdeña, Venecia, Francia y, además, los Estados Pontificios.

• Los Chits de Órdenes de *Demostración de Fuerza* y de *Apoyo al Ejército* todavía están disponibles bajo las condiciones establecidas en los Tablas de Órdenes de Mistral.

• Todas las demás Órdenes funcionan normalmente.

3.371 Las Órdenes de *Demostración de Fuerza* proporcionan cada una un modificador de tirada de ±1 en el Diagrama Político de *QG* (el modificador se aplica como desee el jugador ejecutante). La Orden de *Demostración de Fuerza* debe estar en Ejecución se use el Diagrama Político (Paso de Evento Político o las Fases Administrativas Trimestrales). Después de que el Diagrama Político se resuelva para el Turno, se Completa la Orden. Por los demás aspectos, las Órdenes de *Demostración de Fuerza* se llevan a cabo según se indique en el Libreto de Órdenes.

3.38 Final de la Partida

Para reiterar, cada juego obtiene la Victoria (Prestigio) según sus propias reglas. El final del juego para ambos juegos se activa usando las reglas *QG* (Índice de Paz). El mecanismo de fin de juego para Mistral se ignora.

4.0 CRÉDITOS

Consulte las *Instrucciones de Combate* (*IC*): Este es el primer volumen de la serie, todos los sospechosos se enumeran allí, excepto:

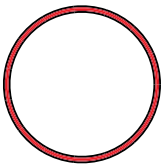
Un agradecimiento especial a Paul Dangel por sus mapas siempre excelentes (ver el *Comentario Histórico*).

Un segundo agradecimiento a David Hughes por su ayuda incansable con la investigación, las ideas y por ser voluntario en el oneroso deber de realizar las pruebas de juego.

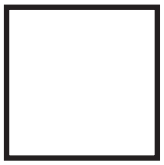
Una Mención en Despachos para Miguel Guerrero de Mier, quien proporcionó algunas correcciones y confirmaciones de última hora sobre cosas en español.

Traducción al castellano de este documento: Fernando Latorre (fer_000@yahoo.es)

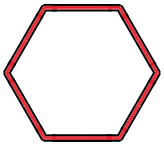
Mistral - Leyenda Diagrama de Flujo de Eventos



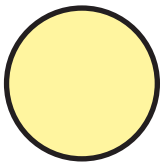
Círculo = El Evento puede volver a ocurrir, pero como máximo 1 vez por Año.



Cuadrado = El Evento es de UNA vez.

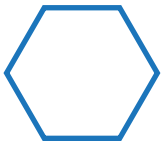


Hexágono = Se comprueba cada Turno, NO cada Trimestre.

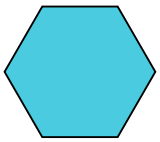


Amarillo = El Evento ocurre independientemente de cualquier otro Evento o Campaña Militar.

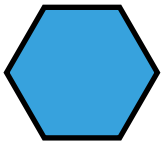
Campaña Militar



Posición de Inicio cada Año que comience la Campaña.



Posición Intermedia.

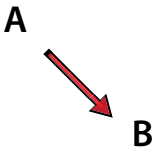


Posición de Victoria. (se nombra al vencedor).

C. Mil. Elegible — La Campaña Militar con el borde del mismo color (ver Diagrama Flujo Campañas Militares) puede ocurrir.

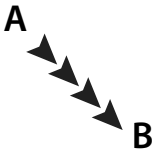
Final C. Mil. — La Campaña Militar con el borde del mismo color nunca puede volver a ocurrir.

Estado — Requisito de Estado de Campaña Militar (C. Mil. con el borde del mismo color, ver Diagrama Flujo de Campañas Militares).



A es requisito previo de **B**

El Hecho es inmediato y automático.



A es requisito previo de **B**

El Hecho está sujeto a una tirada de dado y posibles requisitos.

AND — El Evento **A** tiene más de UN (>1) requisito previo de Evento, y dichos Eventos deben estar en vigor antes de que puedan ocurrir.

OR — El Evento **A** tiene más de UN (>1) requisito previo de Evento, pero puede ocurrir (sujeto a cualquier otro requisito previo establecido) siempre que el primero (1º) de esos Eventos lo permita.

tirada≤# — Tirada de dado Base que se requiere para que ocurra.

1746+ — Requisito previo de Fecha.

+1 Trimestre — Requisito previo de tiempo de retraso. Se puede usar la abreviatura "Trim" para Trimestre.

©2011 Red Sash Games & Ian Weir