CARTAGENA
1741
Reglamento
UNIVERSO HISPANO

Contenido

Objetivo del juego	3
Componentes	4
Tablero	5
Despliegue	5
Desarrollo del turno	5
Mover	6
Tipos de barcos y movimiento	7
Tipos de tropas	7
Atacar / defender	7
Disparar	8
Desembarcar	9
Brulote	10
Montar cañón	10
Culebrina	10
Repetir acción	11
Cartas de un solo uso	11
Personajes principales	12
Habilidades especiales	13
Puntos de fama	13
Reglas para 3 o 4 jugadores	14
Hoja resumen	15
Tropas	16

Content

Objective of the game	19
Components	20
The game board	21
Deployment	21
Shift development	21
Move	22
Types of ships and movement	23
Types of troops	23
Attack / defend	23
Shoot	24
Disembark	25
Brulote (fireship)	26
Assemble cannon	26
Culverin	26
Repeat action	26
One-time cards	27
Main characters	28
Special abilities	28
Fame points	29
Rules for 3 or 4 players	29
Summary sheet	30
Troops	31

Diseño: Fernando García Romera, **Desarrolladores y testeadores:** Sergio Lara González y Juan Castro Fernández, **Diseño gráfico y maquetación:** Fernando García Romera, **Diseño de portada:** Juan Castro Fernández, **Diseño 3d de miniaturas:** Juan Castro Fernández, **Traducción:** Antonio Garcia-Alcaide Rupérez. **Editado por Universo Hispano.** Impreso en China por Honest Games

Un juego de recreación histórica de estrategia de 2 a 4 jugadores.

Defiende, como Blas de Lezo, Cartagena de Indias del ataque inglés o intenta conquistarla, como Edward Vernon, para ser el héroe más famoso.

El mayor desembarco de la historia tras el desembarco de Normandía.
186 navíos y 27000 hombres contra 6 barcos y 3000 hombres.

¿Podrás tomar la ciudad? ¿Serás capaz de defenderte en inferioridad numérica?

Acepta el desafío y comanda tu ejército a la fama. ¡Conviértete en leyenda!

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es conseguir mayor nivel de fama que el adversario y convertirse en una Leyenda.

Gana el juego el primero en llegar a 12 puntos de fama, o si se establece un tiempo máximo de juego o un número de turnos concreto, el que más puntos tenga en ese momento.

La fama se consigue mediante diversas acciones, como destruir barcos, fortificaciones, baterías de cañones, tomar Cartagena o matar a los personajes enemigos.

«Me gustaría saber que dejo una parte de mi mismo en cada campo de batalla a cambio de un poco de gloria»

COMPONENTES

El juego consta de los siguientes componentes:

tapete de juego

1 doblón de iniciativa

16 balas

21 cartas bando español y 22 cartas bando inglés

9 fichas troqueladas de terreno: baterías, fortalezas y Cartagena de Indias

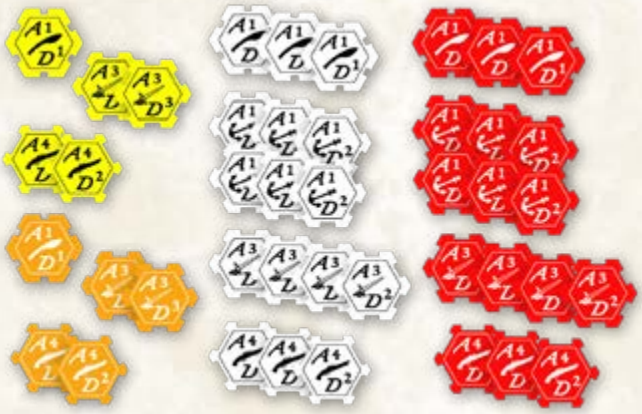
4 miniaturas de generales

4 fichas de cañón

22 miniaturas de barcos

10 dados de 6 caras

24 diamantes de fama



42 fichas troqueladas de tropas

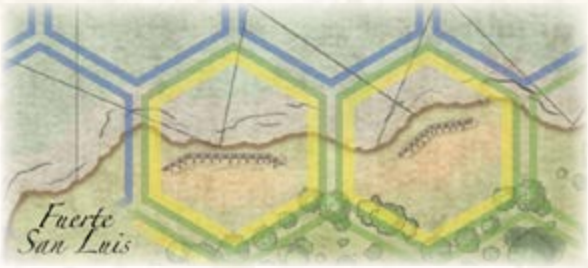
1 libro de reglas inglés / español

TABLERO

El tablero de juego representa un mapa de Cartagena de Indias en el año 1741, durante la defensa de Blas de Lezo ante la armada de Edward Vernon. En los laterales del mapa hay varios apartados para colocar las cartas de héroe que representan a cada jugador, así como unas pilas de descartes y unas casillas donde acumular la fama adquirida.

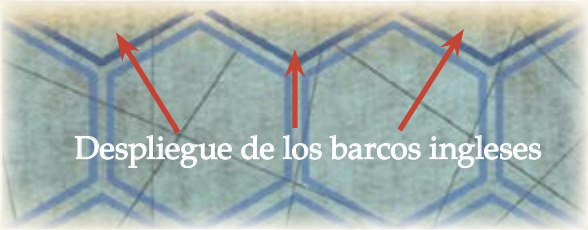
DESPLIEGUE

Antes de comenzar el despliegue se colocan en el tablero las fichas de baterías, fortificaciones y Cartagena, las cuales tienen su casilla indicada en el tablero mediante un borde amarillo.



El despliegue se realiza comenzando por el jugador que pierda una tirada de iniciativa. Ese jugador colocará una ficha (ya sea barco, tropa o personaje) en la posición que desee siguiendo las indicaciones que se detallan a continuación. Después el jugador de su izquierda colocará otra ficha. Se sigue de este modo hasta que todos los jugadores hayan colocado sus fichas.

Todas las tropas y embarcaciones inglesas se colocan fuera del tablero, adyacentes a la primera fila de la linea azul oscuro del mar, colocando sus tropas en el interior de sus barcos a elección de el/los jugador/es ingles/es. La colocación de los barcos será importante, puesto que entrarán al tablero de juego desde esa posición.



Las tropas españolas se pueden colocar tanto en tierra, en cualquier casilla vacía, en el interior de una batería, fortificación o Cartagena, como en los barcos españoles a elección de el/los jugador/es. Los barcos españoles **unicamente** pueden desplegarse en el interior de la bahía. Nunca en mar abierto ni en la ciénaga de Tesca.

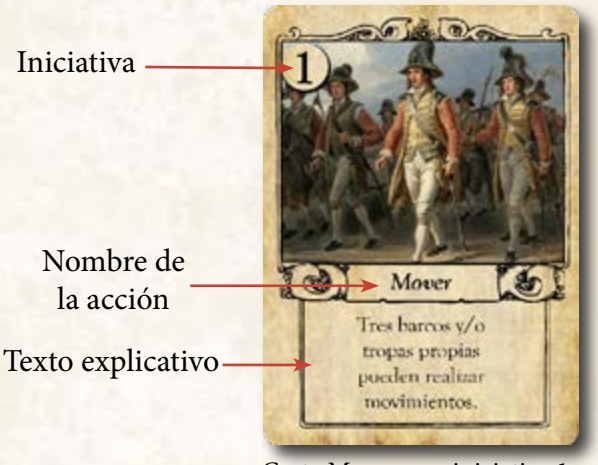
DESARROLLO DEL TURNO

Al comienzo del juego los jugadores disponen de un mazo de cartas de acciones entre las que pueden ir eligiendo para decidir su estrategia. Cada jugador tomará el mazo que le corresponda al elegir su personaje especial con sus propias cartas especiales. No podrá ceder ninguna carta de acción a otro jugador, aunque sea de su propio bando.

La partida se desarrolla con turnos simultáneos en los que se planifica de antemano la estrategia: se eligen 4 acciones u órdenes y luego se llevan a cabo esas órdenes. Para ello, cada jugador coloca sus cartas de acción cubiertas en orden y luego se van descubriendo de izquierda a derecha, según la imagen que mostramos a continuación:

vista de las cartas de acción colocadas antes del inicio del turno

Cada Acción tiene una iniciativa diferente, indicada en la parte superior izquierda de cada carta. Se ejecuta primero la acción con la iniciativa más urgente: de 0 (la orden más urgente y rápida) a 5 (la orden que conlleva más tiempo realizar).



Carta Mover, con iniciativa 1

Comienzo de la batalla / Entreturnos: antes de cada jornada los generales planifican la estrategia para la jornada siguiente. Ambos generales tendrán como máximo 3 minutos para decidir su estrategia. Si todos acaban antes, pueden comenzar el turno antes de terminar el tiempo máximo establecido.

Selecciona 4 cartas de acción. Colócalas dadas la vuelta delante de ti en el orden en el que quieras que se ejecuten. Al comenzar el turno se voltean a la vez las primeras cartas comenzando por la izquierda, de forma que todos los jugadores vean sus primeras acciones. Una vez ejecutadas todas las primeras acciones se siguen levantando las siguientes cartas de igual manera.

Dentro de las posibles acciones que podemos llevar a cabo están las siguientes, según su iniciativa:

0 - Iniciativa (usar y descartar)
0 - Ataque sorpresa (usar y descartar)
0 - Climatología adversa (usar y descartar)
0 - Motín a bordo (usar y descartar)
1 - A toda vela (usar y descartar)
1 - Mover
2 - Atacar / defender (tropas terrestres)
3 - Disparar (baterías, fuertes, cañones y barcos)
4 - Desembarcar
4 - Curar
4 - Hospital de campaña (usar y descartar)
5 - Brulote
5 - Montar cañón
5 - Culebrina

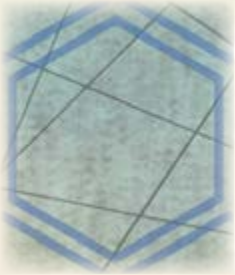
En caso de que varias acciones tengan la misma iniciativa, los jugadores deben tirar el doblón de iniciativa, con dos jugadores, o un dado en caso de más de dos iniciativas iguales, para decidir quien realiza la acción primero.

Las acciones las pueden realizar **3 unidades** (barcos, cañones o tropas) por cada orden. Esto es: si ordenas mover, puedes mover tres tropas o barcos en ese momento (se puede combinar el movimiento de tropas y barcos). Si decides atacar, puedes atacar desde tres casillas diferentes, etc. A excepción de la cartas **brulote, montar cañón**, **montar culebrina** y **hospital de campaña**, que solo permite realizar la acción con una ficha.

MOVER

En el mapa hay varios tipos de casillas: con borde verde, borde azul, borde amarillo. Cada uno representa un tipo de terreno o casilla especial. También hay líneas rojas, que determinan que ciertas tropas o barcos no pueden atravesarlas.

Casillas borde azul: solo pueden mover barcos por ellas: zonas de mar, ríos, ciénagas, etc. Las casillas de agua-mar solo pueden ser ocupadas por un barco. Los barcos pueden pasar sobre casillas ocupadas de mar (aunque sean enemigos) si acaban su movimiento en una casilla vacía.

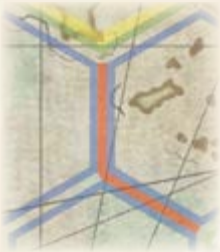


Casillas borde verde: las tropas terrestres se desplazan por estas casillas. Las tropas terrestres **no pueden pasar sobre** casillas ocupadas por **enemigos**, pero sí por tropas del mismo ejército. Puede haber varias tropas del mismo ejército en una casilla (formando una pila).

Casillas con bordes intercalados verde-azul: son casillas en las que puede mover tanto barcos como soldados. No puede haber fichas de tropas y barcos en la misma casilla, aunque sí pueden atravesarla si tienen movimiento suficiente, aunque haya otra tropa **propia** en ella.

Casillas con borde amarillo: representan fortalezas, bastiones, baterías o incluso la propia ciudad de Cartagena. Cada una de estas casillas tiene una ficha propia con la figura de la batería de cañones, fortaleza o ciudad correspondiente.

Líneas rojas: los barcos de nivel 2 y 3 no pueden pasar a través de líneas rojas (zonas de bajo calado), mientras que los barcos de nivel 1 (brulotes) sí pueden cruzarlas. Si la línea roja está entre casillas de borde verde significa que las tropas terrestres no pueden pasar de una casilla a la otra.



El movimiento de **tropas terrestres** es de **2 casillas**. Los **personajes especiales** pueden mover **3 casillas**. Si un personaje tiene tropas debajo, también se pueden beneficiar de su movimiento y mover todos 3 casillas, siempre y cuando se mantengan debajo del personaje especial.

TIPOS DE BARCOS Y MOVIMIENTO

El movimiento de los barcos depende de su nivel e importancia:

Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3

Nivel 1: solo transportan una ficha de tropa. Son barcos pequeños o barcazas. Debido a su facilidad de maniobra pueden mover **3 casillas**. Estos barcos se pueden convertir en brulotes utilizando la carta de acción *Brulote*.

Nivel 2: transportan dos fichas de tropas. Pueden mover **2 casillas**.

Nivel 3: transportan tres fichas de tropas. Pueden mover **1 casilla**.

Princess Caroline Galicia

Princess Caroline y Galicia: el barco de Vernon y Blas de Lezo son especiales, y aún siendo de nivel 3 y 2 respectivamente, pueden mover **1 casilla más** que los barcos de su mismo nivel. Es decir, el Princess Caroline mueve 2 casillas y el Galicia mueve 3.

Los cañones, baterías y fortalezas no pueden moverse.

TIPOS DE TROPAS

Para explicar la siguiente acción de ***atacar / defender*** vamos primero a conocer los distintos tipos de tropas terrestres que tenemos:

Tropas de nivel 1:
Son las formadas por los nativos indígenas españoles y los macheteros jamaicanos traídos por Vernon. Son tropas débiles con unas estadísticas muy básicas. Estas tropas no pueden montar cañones.

Tropas de nivel 2:
Son tropas más experimentadas en el arte de la guerra: soldados de infantería y de marina. Cada uno tiene unas estadísticas diferentes, incluso entre españoles e ingleses, para representar la habilidad de las tropas españolas conocedoras mejor del terreno dónde se movían.
Estas tropas ya pueden montar cañones y culebrinas.

Tropas de nivel 3:
Estas tropas están formadas por soldados con armas a distancia como arcabuces o mosquetes. Tienen una estadística mayor de ataque, pero menor de defensa. Como pueden atacar a distancia, son muy útiles en el ataque, y obtienen unas ventajas que explicaremos más adelante.

De izquierda a derecha, las tropas ordenadas por niveles, con las muescas en la ficha que demuestran su nivel

ATACAR / DEFENDER

Las tropas terrestres y personajes pueden realizar ataques a casillas adyacentes o propias (si quisieran desmantelar una fortificación o batería, por ejemplo).
Para representar los combates, lanzaremos dados.

- Caso 1: Ataque a otras tropas terrestres, fortificaciones, baterías o ciudades ocupadas.

- Caso 2: Ataque a fortificaciones, baterías, ciudades desocupadas o barcos.

Cada ficha de tropa tiene unos atributos de ataque y defensa en su parte superior. **"A"** indica el número de dados que puede lanzar en su fase de atacar y **"D"** los dados que puede lanzar para defenderse.
Los personajes especiales tienen unos atributos especiales que vienen indicados en sus cartas de personaje, junto con sus habilidades especiales.

Es normal tener varias tropas en la misma casilla para mejorar el ataque o la defensa, formando una pila. Se parte del **A**taque o **D**efensa de la tropa que está visible en la parte superior de la pila y se añade **1 dado extra** por cada tropa que tenga debajo, independientemente de su nivel.

En este ejemplo el soldado español (amarillo) podría atacar con 4 dados y defenderse con 2, mientras que la pila de soldados ingleses (rojos) podría atacar con 3 + 1 y defenderse con 2 + 1 dados.

CASO 1:
Si has dado la orden de *Atacar / Defender* puedes elegir el orden de tus tropas en la pila, escogiendo la tropa que sea más beneficiosa en ese momento. Sin embargo, si resultas atacado pero no has dado la orden de *Atacar / Defender*, solo podrás utilizar la defensa con el atributo de defensa de la tropa visible sin poder modificar el orden de tu pila (aunque sigues pudiendo aprovecharte de tus tropas situadas debajo en la pila, obteniendo 1 dado por cada tropa inferior).

Las fortificaciones, baterías de cañones y la propia Cartagena necesitan tener tropas en su interior para hacer funcionar los cañones o defenderse en el caso de un ataque del enemigo. En ese caso, muestra la tropa inmediatamente por debajo de la ficha de batería, cañón, fortificación o ciudad para utilizar su atributo de ataque o defensa y súmale **1 dado** en el caso de las **fortificaciones** y **2 dados** en el caso de **Cartagena**, además de otro dado por cada ficha de tropa adicional debajo de la primera. Esto representa la ventaja de estar en una **posición defensiva.**

CASO 2:
Si una batería, fortificación o ciudad desocupada es atacada por tropas terrestres, el atacante debe tirar sus dados para *Atacar* y obtener un resultado de **4+** para hacer **1 herida**. En el caso de que el ataque vaya dirigido contra un barco, debes obtener un **6+** para causarle **1 herida.** Al igual que en el **caso 1,** puedes reordenar tu pila para utilizar la tropa que mejor te convenga.

El proceso de ***Atacar/Defender*** es el siguiente:

- **Indica** desde qué casilla se va a realizar **el ataque** y a que casilla va dirigido.
- **Reordena tus tropas** en la casilla de ataque, si lo crees conveniente.
- **El defensor reordena las tropas** en la casilla defensiva **si ha dado la orden de *atacar/ defender.*** Si no ha ordenado la defensa, se defienden con la tropa superior de la pila.
- **Lanzad** tantos **dados** como el atributo de ataque/defensa indique la ficha superior más las bonificaciones por pila (las tropas inferiores) y/o por **posición defensiva**.
- **Se comparan los resultados** de ambas tiradas de dados (Elegid el mayor resultado de 1 dado en cada tirada. Gana el que obtenga el resultado mayor en el dado elegido):
  - **Gana el atacante:** retira la tropa superior de la pila de la casilla del defensor.
  - **Gana el defensor:** retira la tropa superior de la pila de la casilla del atacante. Si el atacante es una tropa de nivel 3 entonces el atacante no recibe bajas. Se supone que ha atacado con armas a distancia y no ha causada bajas, pero tampoco las ha recibido.
  - **Empate:** no hay bajas en ningún bando.

En los casos en los que haya un ganador y no queden más tropas enemigas en la casilla del enemigo, se puede desplazar la/s tropa/s ganadora/s a esa casilla (no es obligatorio). En ese desplazamiento puedes elegir mover sólo la tropa superior de tu pila o la pila entera. Puedes tomar posesión de una fortaleza o ciudad de esta manera, pero ten en cuenta que no te dará puntos de fama hasta que la destruyas. A cambio, puedes disponer de sus cañones para utilizarlos a tu antojo.

Si varios jugadores han dado la orden de *Atacar / Defender*, en su turno podrán realizar sus tres ataques correspondientes, aunque en el turno del enemigo hayan reordenado sus tropas para defenderse.

DISPARAR

La fase de disparo la realizan las culebrinas y los cañones desde los barcos, baterías, fortificaciones o ciudades. Los barcos siempre pueden disparar aunque no haya fichas de tropas en su interior. Se supone que siempre quedan los suficientes marineros

para poder realizar las labores de navegación y disparo de los cañones.

Las fortificaciones, baterías de cañones y ciudades necesitan tener tropas en su interior para hacer funcionar los cañones y disparar. Si no hay tropas, no pueden disparar.

Como hemos comentado anteriormente, con esta orden puedes disparar desde tres barcos, fortificaciones, baterías o ciudades, sin repetir ninguno de ellos.

El **proceso de disparo** es el siguiente:

- **Indica** desde que **barco, batería, fortificación, ciudad, cañón o culebrina** vas a disparar y a qué **objetivo.**

- **Cuenta las casillas** que te separan del objetivo (sin contar tu propia casilla y terminando en la casilla objetivo).

- **Lanza un dado** y **compara su resultado** con la siguiente lista:

1: el disparo falla
2: el disparo impacta a objetivos a distancia de 1 casilla
3-4: el disparo impacta a objetivos a distancia de 2 casillas o menos
5-6: el disparo impacta a objetivos a distancia de 3 casillas o menos

El barco de Vernon, **Princess Caroline**, junto con los **barcos de nivel 3** y **Cartagena**, tienen unos atributos especiales que les permiten disparar a 4 casillas de distancia:

1: el disparo falla
2: el disparo impacta a objetivos a distancia de 1 casilla
3-4: el disparo impacta a objetivos a distancia de 2 casillas o menos
5: el disparo impacta a objetivos a distancia de 3 casillas o menos
6: el disparo impacta a objetivos a distancia de 4 casillas o menos

Cuando el disparo impacta, causa una herida automáticamente. No hay forma de salvar una herida de bala de cañón.

Retira la **tropa superior** de la pila si el disparo se realiza a tropas de tierra, baterías, fortificaciones o ciudades **ocupadas**.

Causa una herida a un barco si el disparo va dirigido a uno.

En el caso de que el disparo vaya dirigido a un **personaje**, las heridas van primero a las tropas inferiores. Si no hay tropas debajo del personaje, entonces el personaje recibe una herida.

Los disparos dirigidos a baterías, fortificaciones o ciudades **desocupadas**, si consiguen impactar, causan una herida.

Para representar las heridas de los barcos, fuertes y personajes, sus fichas tienen pequeños huecos donde colocar balas de cañón. Esto refleja los impactos que han recibido. Si reciben una herida y ya no pueden colocar más balas de cañón significa que han perdido todas sus heridas y deben retirarse del tablero de juego. Los barcos se retiran con las tropas que llevan en su interior (los soldados y héroes perecen en el mar o entre los restos del naufragio). Cuenta entonces los puntos de fama que hayas obtenido y colócalos en tu contador de fama.

NOTA: Los cañones de las baterías solo pueden atacar hacia casillas situadas en las filas siguientes a su posición, mirando hacia el mar, nunca hacia atrás o los laterales.

DESEMBARCAR

Los barcos pueden transportar tropas terrestres o personajes que luego desembarcarán en la orilla. Estas tropas están ocultas (salvo Edward Vernon, el cuál siempre empieza la partida en su barco insignia) de modo que tu adversario no sabe qué tipo de tropa llevan hasta que no desembarcan.

Cuando un personaje va oculto en un barco, se cambia la ficha de una tropa de ese barco por la ficha simple de héroe. La ficha de tropa se coloca debajo de la carta de personaje (sin que se vea) hasta que desembarque del barco en la que está oculto el personaje, momento en que se añade a las fichas del barco. Cambia la ficha simple de héroe por su busto cuando desembarque.

Para desembarcar, los barcos deben moverse hasta una casilla adyacente a una casilla verde y una vez allí situados, utilizar la acción de ***desembarcar*** para colocar sus tropas en dicha casilla. Mediante esta acción puedes desalojar tres barcos por completo. Puedes elegir desembarcar sólo parte de tus tropas si lo prefieres. No es obligatorio desembarcarlas todas.

NOTA: la acción de ***desembarcar*** no permite **mover** los barcos.

Para volver a embarcar una tropa en un barco unicamente hay que realizar la acción de ***mover*** y terminar el movimiento de la tropa en la casilla del barco en cuestión. No hay acción de embarcar como tal.

El barco inglés utiliza la acción de desembarcar, pudiendo colocar sus tropas en tres casillas adyacentes

El jugador inglés ha decidido desembarcar sus dos tropas, pero cada una en una casilla diferente.

BRULOTE

Una carta especial del bando inglés es el ***brulote***. Consiste en un pequeño barco repleto de pólvora o artefactos incendiarios que es lanzado contra otros barcos o la costa para causar bajas enemigas.

Al tener que realizar muchos preparativos, esta carta tiene una iniciativa muy baja.

Para llevar a cabo esta acción **elige uno** de tus barcos de nivel 1, **muévelo** si lo consideras necesario y **hazlo explotar**. Si obtienes un **4+** en el resultado de 1 dado, causarás una herida al barco, batería, tropa o fortificación a tu elección adyacente al brulote.

A diferencia de la carta ***Desembarcar***, esta acción si permite mover el barco antes de explotar. Tenlo en cuenta.

MONTAR CAÑÓN

Se pueden montar cañones en cualquier casilla terrestre del tablero, siempre y cuando no haya ya una ficha de batería, fortaleza u otro cañón que puedan realizar la acción de *disparar*.

Cualquier ficha de tropa terrestre de **nivel 2 o 3** puede montar un cañón. Las tropas de nivel 1 no tienen suficiente conocimiento ni experiencia para montar un cañón. Al igual que el *brulote*, esta acción requiere mucho tiempo, por lo que tiene una iniciativa muy baja.

Sitúa la ficha de cañón encima de la ficha de tropa. Si la ficha de tropa se mueve de esa casilla o es derrotada, el cañón se desmantela automáticamente. Si eso ocurre, retira la ficha del cañón del tablero.
Si es un personaje el que monta el cañón, coloca la ficha del cañón y luego la ficha de personaje encima. Los personajes siempre están encima de cualquier ficha, ya sea una ficha de tropa o terreno.

Los cañones pueden disparar en cualquier dirección. No tienen las restricciones que tienen las baterías, pero tampoco tienen su bonificación de posición defensiva.

El alcance máximo de un cañón son tres casillas de distancia. El proceso de disparo ya se ha explicado en el apartado de acción ***Disparar***.

CULEBRINA

Al igual que la acción de *Montar cañón*, se pueden montar culebrinas en cualquier casilla terrestre del tablero, siempre y cuando no haya ya una ficha de batería, fortaleza u otro cañón que puedan realizar la acción de *disparar*.

Cualquier ficha de tropa terrestre de **nivel 2 o 3** puede montar una culebrina. Da la vuelta a la ficha de tropa que vaya a convertirse en culebrina. Si se realiza un ataque o una defensa, utiliza los atributos de la ficha de soldado con culebrina y suma un dado adicional por cada ficha de tropa situada debajo.

Las culebrinas tienen menor calibre que los cañones. Son más fáciles de montar y transportar. Es por ello que se pueden mover 1 casilla sin necesidad de desmontarlos. A cambio, tienen menor rango de alcance. Sólo pueden disparar a dos casillas de distancia como máximo.

Los personajes especiales no pueden montar culebrinas pero sí pueden moverse dónde ya haya una. Aún estando un personaje en la casilla de la culebrina, estas no pueden moverse más allá de 1 casilla por turno.

Al igual que los cañones, las culebrinas pueden disparar en cualquier dirección. Tampoco tienen bonificación de posición defensiva.

Si una culebrina o cañón recibe un ataque o disparo, retira como baja siempre las fichas inmediatamente inferiores, o si ya no hubiera, retira la ficha de cañón o culebrina del juego.

REPETIR ACCIÓN

Una de las cartas especiales que hay es la de *Repetir acción*. Con esta carta podemos repetir la acción que se ha ordenado inmediatamente antes. Es decir, repetimos la orden de la carta a su izquierda. De esta forma, tomamos la iniciativa de la carta anterior como si estuviéramos jugando esa misma carta.

Esta carta sólo se puede utilizar con las acciones básicas y no con las cartas de un solo uso, puesto que desaparecen de la mesa una vez son mostradas.

CARTAS DE UN SOLO USO

Hay cartas que sólo se pueden usar una vez. Cuando su acción se lleva a cabo, coloca esta carta inmediatamente en la pila de descartes. Esto impide que puedas utilizar la carta de ***repetir acción*** en la siguiente orden, ya que no puedes copiarla si la acción no está visible.

Estas cartas normalmente tienen **iniciativa 0**, por lo que son las primeras en ejecutarse. Si hay varias de estas cartas en juego, desempatad tirando el doblón o un dado.

Las cartas de un solo uso son las siguientes:

Iniciativa:
utilizando esta carta obtienes la iniciativa para la siguiente carta de acción: toma la siguiente carta cubierta de tu zona de acciones y colócala en lugar de la carta de Iniciativa, que debes descartar en el momento. Esta carta tiene preferencia sobre otras cartas con **iniciativa 0**.

Si otro jugador también ha jugado esta carta, realizad una tirada del doblón para ver quién gana la iniciativa primero.

Después de realizar la acción el jugador ganador de la iniciativa, el jugador que también mostró su carta de iniciativa debe realizar su acción pertinente antes que el resto de jugadores.

Durante la siguiente orden, el espacio que ocupaba la acción queda vacío, por lo que no se realizará ninguna acción, teniendo que esperar a la próxima orden en la que tengan una carta o el siguiente turno.

Ataque sorpresa:
el jugador realiza tres ataques con sus tropas.

Esta carta es una combinación de la carta ***Iniciativa*** y ***Atacar/defender.***

Climatología adversa:
esta carta sólo se encuentra en el mazo del bando español. Esto representa las enfermedades y dificultades que encontraron los soldados ingleses en Cartagena de Indias. La falta de alimentos y las enfermedades diezmaron el ejército inglés.

El jugador del bando inglés debe tirar un dado por cada casilla terrestre que tenga ocupada. Con un resultado de 1, 2 o 3 en el dado debe retirar la ficha superior de la pila de soldados. Esto no afecta a personajes, pero si a las tropas inferiores. Es decir, si un personaje está solo en una casilla no debe efectuar la tirada de dados. Si tiene tropas debajo, debe realizar la tirada y si no la supera, quitar la ficha inmediatamente por debajo del personaje.

A toda vela:
esta carta sólo se encuentra en el mazo del bando inglés. El jugador inglés puede mover seis barcos con esta orden. Esto representa la gran superioridad numérica de la flota naval inglesa.

Con esta carta no se pueden mover tropas terrestres.

Hospital de campaña
esta carta sólo se encuentra en el mazo del bando español. Elige una tropa que tengas en tierra y coloca la ficha de hospital de campaña encima. Descarta esta carta inmediatamente.
El hospital de campaña no puede funcionar sin una tropa como mínimo en su interior. Si el hospital de campaña se queda sin tropas o la última tropa abandona esa casilla retira el hospital del tablero de juego.

Curar:
esta carta es una carta especial que sólo se puede usar con Smollet, personaje del bando ingles, o con el hospital de campaña del bando español en juego.

Tira un dado y con un resultado de **4+** coloca un ficha de soldado herido debajo de la ficha de Smollet o del Hospital de campaña.

No se puede tener más fichas de tropa que las que había al inicio del juego.

Motín a bordo:
esta carta es una carta especial que sólo se puede usar en el bando español. Descártala inmediatamente después de su uso.

Tira un dado y con un resultado de **4+** un barco a tu elección comienza un motín y la tripulación se rebela contra su capitán. El barco no puede mover ni disparar durante este turno.

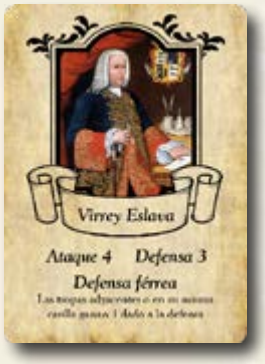
PERSONAJES PRINCIPALES

Los personajes tienen una importancia clave dentro del juego, ya que, además de representarnos en el campo de batalla como generales, tienen unos atributos y habilidades especiales que les hacen muy útiles. Son más rápidos que las tropas básicas, y permiten que las tropas situadas debajo también puedan desplazarse 3 casillas.

A continuación os mostramos a todos los personajes especiales que puedes elegir en el juego. Cada uno posee una habilidad especial, aparte de unos atributos correspondientes a su fama o condición.

Blas de Lezo y Olavarrieta:
valiente almirante español con gran experiencia en batallas navales, conocido por ser un gran estratega, quien lideró la defensa de Cartagena de Indias en 1741 contra la flota británica de Edward Vernon.

Sebastián de Eslava:
Gobernador de Cartagena de Indias durante el ataque británico de 1741. Coordinó la defensa terrestre de la ciudad y jugó un papel crucial en mantener la moral de sus tropas durante el asedio.



Edward Vernon: Comandante británico que lideró la expedición contra Cartagena de Indias en 1741. Aunque era un oficial experimentado, su asalto fue derrotado por la determinación y el ingenio de los defensores españoles.

Thomas Wentworth:
Oficial británico destacado en la expedición de Edward Vernon contra Cartagena de Indias. Participó en la planificación y ejecución del ataque, aunque sus esfuerzos fueron frustrados por la tenaz resistencia española.

Carlos Desnaux:
Ingeniero militar español que contribuyó al diseño y fortificación de las defensas de Cartagena de Indias durante el asedio de 1741. Su experiencia en ingeniería militar fue crucial para mantener la ciudad protegida contra los ataques enemigos.

Tobias Smollett:
Escritor y oficial de la Marina Real Británica que participó en la expedición de Vernon a Cartagena de Indias. Después del fracaso del asedio, Smollet documentó los eventos en su obra, proporcionando una perspectiva histórica valiosa de la batalla desde el punto de vista británico.

HABILIDADES ESPECIALES

Cada uno de los personajes principales posee una habilidad especial. En este apartado os describimos dichas habilidades y como usarlas en el juego. Alguna de ellas necesita una carta especial para poder ejecutarla.

Gran estratega:
Esta habilidad de Blas de Lezo le permite, una vez mostradas las cartas de acción de un turno, elegir otra de sus cartas cubiertas y cambiarla por la que se debía ejecutar en este momento. Realiza la acción según la iniciativa de la carta. Esta habilidad sólo se puede usar una vez por jornada de combate.

Defensa férrea:
Sebastián de Eslava, comandante del ejército de tierra, posee esta habilidad que añade un dado extra a la defensa a las tropas terrestres en su misma casilla (a él mismo) y en las casillas adyacentes. Aparte de las tropas que tenga debajo y aporten dados extras, gana un dado más por dicha habilidad. Las tropas en las casillas adyacentes se sienten motivados por Eslava y aguantan más en defensa, obteniendo un dado extra.

Soberbia:
Habilidad de Edward Vernon que le permite **disparar dos veces** si va en su barco insignia, Princess Caroline, **o realizar dos ataques** si está en tierra, siempre al mismo objetivo, contando como si fuera una única tropa o barco el que dispara o ataca (cuenta como una unidad que dispara o ataca, por lo que podrías realizar otras dos acciones más).

Ataque perfecto:
Thomas Wentworth añade un dado extra al ataque a las tropas terrestres en su misma casilla (a él mismo) y en las casillas adyacentes.

Ingeniero:
Carlos Desnaux posee ataque a distancia. Si él realiza un ataque, se ejecuta como si fuera una tropa de nivel 3, y aunque pierda el combate, no recibe bajas. Además, las tropas adyacentes de nivel 3 pueden realizar un ataque con la orden de *Disparar*. Este ataque se resuelve tirando tantos dados como el atributo de ataque de la tropa de nivel 3 sin modificador por tropas debajo. Con un resultado de 5+ en uno de los dados causa una herida.

Médico:
Tobias Smollet, cirujano del ejército inglés, mientras esté en tierra, puede intentar curar a un soldado con la carta *Curar*. Si obtiene **+4** en una tirada de un dado coloca una ficha de soldado herido debajo de la ficha de Smollet. La carta *Curar* es solo específica de Smollet, así que no puede ser usada en el ejército inglés por otro personaje.

PUNTOS DE FAMA

Para alcanzar la fama hay que realizar diversas acciones heroicas. Ya hemos explicado algunas de ellas como destruir baterías, fortificaciones, barcos de cierto nivel o derrotar personajes enemigos.

Cada una de estas acciones conlleva unos puntos de fama diferentes, que indicamos a continuación:

Hundir barco nivel 2.....1 punto de fama

Hundir barco nivel 3.....2 puntos de fama

Hundir el Galicia.....2 puntos de fama

Hundir el Princess Caroline .....3 puntos de fama

Destruir batería de cañones.....1 punto de fama

Destruir fortificación .....2 puntos de fama

Destruir Cartagena .....3 puntos de fama

Derrotar a Desnaux.....1 punto de fama

Derrotar a Smollet.....1 punto de fama

Derrotar a Blas de Lezo .....2 puntos de fama

Derrotar a Sebastián de Eslava.....2 puntos de fama

Derrotar a Edward Vernon .....2 puntos de fama

Derrotar a Thomas Wentworth ....2 puntos de fama

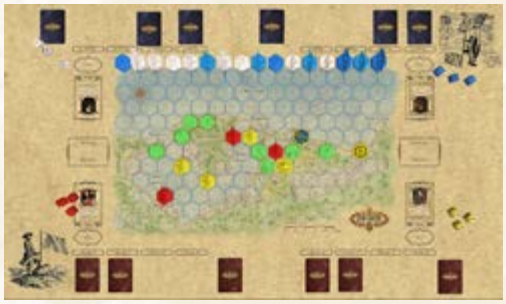
REGLAS PARA 3 O 4 JUGADORES

Al jugar 3 o 4 jugadores hay que dividir los mazos de cartas de cada bando en dos. Cada mazo de jugador debe tener unicamente una carta de cada tipo: 1 mover, 1 atacar/defender, etc. y una carta de repetir acción.

Las cartas especiales como *Motín a bordo, Climatología adversa, Ataque sorpresa y Hospital de campaña* en el bando español, o *A toda vela* y *Ataque sorpresa* en el bando inglés deben repartirse entre los dos jugadores del mismo bando. La carta de *Curar* en el bando español la tendrá el jugador que posea la carta de *Hospital de campaña*. La carta de *Curar* en el bando inglés irá siempre para el jugador que controle a **Smollet**, si es que está en juego.

Cuando juegan **tres o cuatro jugadores**, el número de cartas de acción que se juegan por turno cambian. En esta forma de juego se limitan las órdenes por turno a 2, es decir, cada jugador juega **dos cartas por turno,** o lo que es lo mismo, solo hay **dos fases por turno**.

En la modalidad de **tres jugadores** habrá dos jugadores en el bando inglés y sólo uno en el bando español. El jugador que va sólo utilizará también dos personajes y jugará dos órdenes por personaje, como si jugaran también dos jugadores.



Ejemplo de despliegue para tres o cuatro jugadores

La **regla especial** en esta modalidad a tres jugadores es que **el jugador solitario puede mover cualquiera de sus tropas o barcos sin diferenciar colores**. Esto significa que aunque un personaje de un color haya dado una orden, cualquier tropa o barco de su ejército la puede ejecutar, aunque sea de otro color. Lo único que **no se permite** es **repetir la acción de disparo** con las mismas unidades **en la misma fase de acción**. Es decir: si un barco ha disparado con una carta de acción, no puede volver a disparar ese barco aunque utilice otra orden de disparo del otro personaje. Debe esperar a sacar otra carta de disparo en la fase siguiente.

Los puntos de fama se contabilizan entre los dos generales del mismo bando, no por separado. En este caso gana el bando que consiga llegar a 12 puntos de fama, sumando los puntos de fama de ambos generales.

HOJA RESUMEN

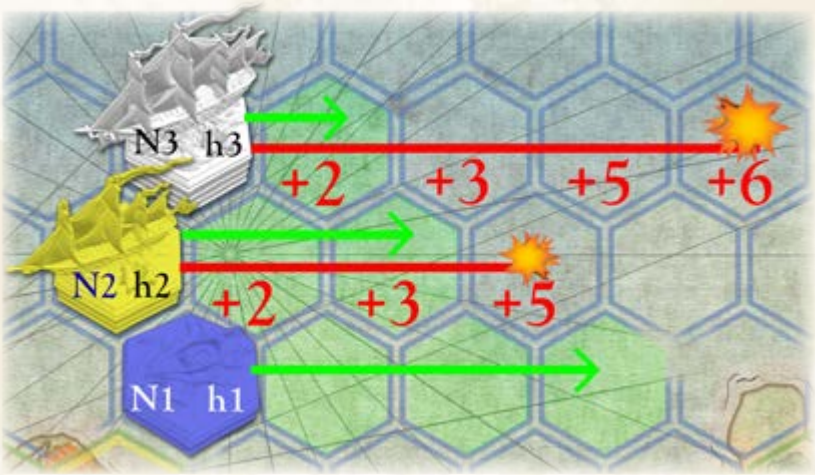
Iniciativa

0 - Iniciativa (usar y descartar)
0 - Ataque sorpresa (usar y descartar)
0 - Climatología adversa (usar y descartar)
0 - Motín a bordo (usar y descartar)
1 - A toda vela (usar y descartar)
1 - Mover
2 - Atacar / defender (tropas terrestres)
3 - Disparar (baterías, fuertes, cañones y barcos)
4 - Desembarcar
4 - Curar
4 - Hospital de campaña (usar y descartar)
5 - Brulote
5 - Montar cañón
5 - Culebrina

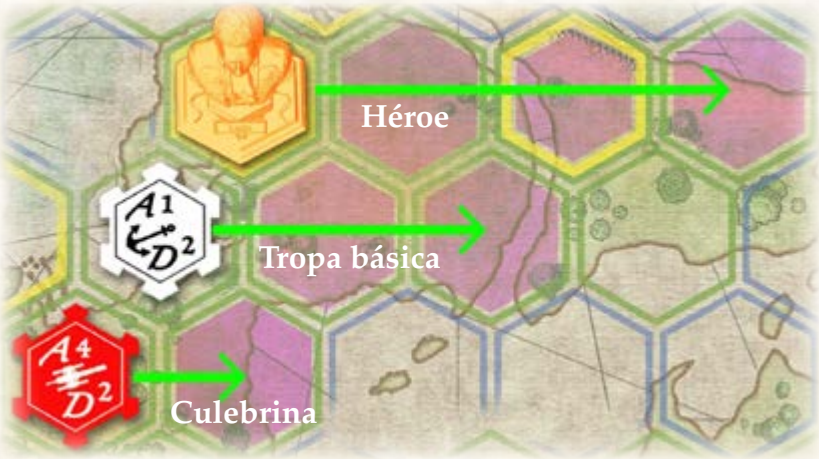
Puntos de fama

Hundir barco n2	1 punto
Hundir barco n3 o el Galicia	2 puntos
Hundir al Princess Caroline	3 puntos
Destruir batería de cañones	1 punto
Destruir fortificación	2 puntos
Destruir Cartagena	3 puntos
Derrotar a Desnaux o Smollet	1 punto
Derrotar a Blas de Lezo, Eslava, Vernon o Wentworth	2 puntos

Barcos Movimiento Disparo



Movimiento de tropas



Cartagena de Indias
3 heridas
3 puntos de fama
+2 dados defensa

Fortificación
2 heridas
2 puntos de fama
+1 dado defensa

Batería
1 herida
1 punto de fama

Cañón
1 herida

Culebrina
1 herida

TROPAS

A continuación indicamos los tipos de tropas de cada ejército así como sus atributos y características.

Nombre	Bando	Cantidad	Nivel	Ataque	Defensa	Mov.	Heridas	Especial
Arcabuceros	Inglés	6	3	4	2	2	1	Pueden montar cañones. No recibe bajas si pierde un ataque
Arcabuceros	Español	4	3	4	2	2	1	Pueden montar cañones. No recibe bajas si pierde un ataque
Barcaza (Brulote)	Inglés	4	1	/	/	3	1	No tiene restricciones en el mar / agua Puede transportar 1 tropa
Barco	Inglés	8	2	3 casillas	/	2	2	No puede cruzar líneas rojas (bajo calado) Puede transportar 2 tropas
Barco	Español	5	2	3 casillas	/	2	2	No puede cruzar líneas rojas (bajo calado) Puede transportar 2 tropas
Batería de cañones	Español	3	1	3 casillas	/	/	2	Solo puede disparar a las filas siguientes a su colocación Solo pueden disparar si hay tropas ocupándolo
Blas de Lezo	Español	1	4	4	4	3	2	Gran estratega
Cartagena	Español	1	3	4 casillas	+2D6	/	3	Solo pueden disparar si hay tropas ocupándolo 2 disparos al mismo objetivo
Desnaux	Español	1	4	3	3	3	1	Ingeniero
Edward Vernon	Inglés	1	4	4	3	3	2	Soberbia
Fuerte	Español	5	2	3 casillas	+1D6	/	2	Solo pueden disparar si hay tropas ocupándolo
Galicia	Español	1	2	3 casillas	/	3	3	No puede cruzar líneas rojas (bajo calado) Puede transportar 2 tropas
Goleta	Inglés	3	3	4 casillas	/	1	3	No puede cruzar líneas rojas (bajo calado) Puede transportar 3 tropas
Macheteros jamaicanos	Inglés	6	1	1	1	2	1	No pueden montar cañones
Nativos indígenas	Español	2	1	1	1	2	1	No pueden montar cañones
Princess Caroline	Inglés	1	4	4 casillas	/	2	3	No puede cruzar líneas rojas (bajo calado) Puede transportar 3 tropas 2 disparos al mismo objetivo
Smollet	Inglés	1	4	1	1	3	1	Médico
Soldados de infantería	Inglés	8	2	3	2	2	1	Pueden montar cañones
Soldados de infantería	Español	4	2	3	3	2	1	Pueden montar cañones
Soldados de marina	Inglés	12	2	1	2	2	1	Pueden montar cañones
Thomas Wentworth	Inglés	1	4	3	3	3	2	Ataque perfecto
Virrey Eslava	Español	1	4	4	3	3	2	Comandante de tierra

CARTAGENA
1741
Rule book
UNIVERSO HISPANO

Content

Objective of the game	18
Components	19
The game board	20
Deployment	20
Shift development	20
Move	21
Types of ships and movement	22
Types of troops	22
Attack / defend	22
Shoot	23
Disembark	24
Brulote (fireship)	25
Assemble cannon	25
Culverin	25
Repeat action	25
One-time cards	26
Main characters	27
Special abilities	27
Fame points	28
Rules for 3 or 4 players	28
Troops	29

Design: Fernando García Romera, **Developers and testers:** Sergio Lara González and Juan Castro Fernández, **Graphic design and layout:** Fernando García Romera, **Cover design:** Juan Castro Fernández, **3d thumbnail design:** Juan Castro Fernández, **Translation:** Antonio Garcia-Alcaide Rupérez**. Edited by** Universo Hispano. Printed in China by Honest Games.

A strategy historical reenactment game for 2 to 4 players.

Defend, like Blas de Lezo, Cartagena de Indias from the English attack or try conquer it, like Edward Vernon, to be the greatest national hero.

The largest landing in history after the Normandy landings.
186 ships and 27,000 men against 6 ships and 3,000 men.

Can you take the city? Will you be able to defend yourself when you are outnumbered?
Accept the challenge and command your army to fame. Become a legend!

OBJECTIVE OF THE GAME

The objective of the game is to achieve a higher level of fame than the opponent and become a Legend.

The first to reach 12 points wins the game, or if a maximum game time or a specific number of turns is established, the one with the most points at that moment wins.

Fame is achieved through various actions, such as destroying ships, fortifications, cannon batteries, taking Cartagena or killing the characters enemies.

coin that Vernon had minted
before the battle

COMPONENTS

The game is composed of the following components:

playing mat

1 initiative doubloon

16 bullets

21 cards for the Spanish side and 22 cards for the Brittish side

9 terrain die-cut counters: batteries, fortresses and Cartagena de Indias

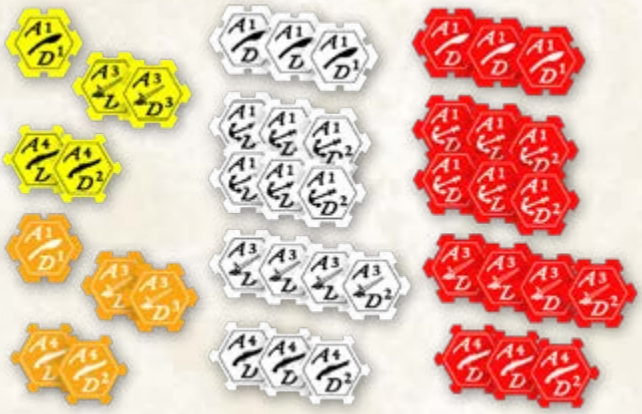
4 miniatures of generals

4 cannon counters

22 miniatures of ships

10 six-sided dice

24 fame diamonds



42 die-cut troop counters

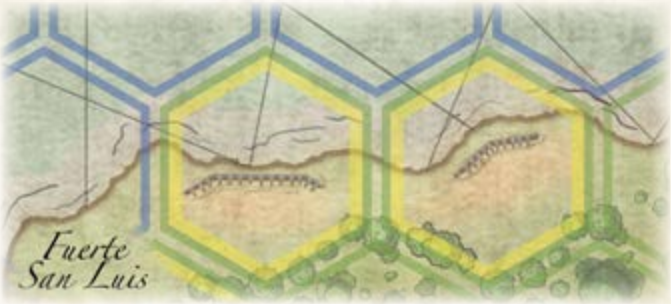
1 English/Spanish rulebook

THE GAME BOARD

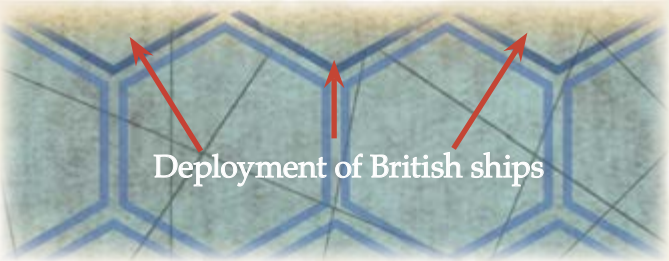
The game board represents a map of Cartagena de Indias in the year 1741, during the defense of Blas de Lezo against Vernon's army. On the sides of the map there are several sections to place the hero cards that represent each player, as well as some discard piles and some boxes where to accumulate the fame acquired.

DEPLOYMENT

Before starting the deployment of ships and troops, the battery and fortification pieces are placed on the board, which have their space indicated on the board by a yellow border.



Deployment is carried out starting with the player who loses an initiative roll. That player will place a token (either ship, troop or character) in the desired position following the instructions detailed below.



Then the player on your left will place another piece. This continues until all players have placed their pieces.
All English troops and ships are placed outside the board, adjacent to the first row of the dark blue sea line, placing their troops inside their ships at the choice of the English player(s). The placement of the ships will be important, since they will enter the game board from that position.

Spanish troops can be placed both on land, in any empty square, inside a battery, fortification or Cartagena, or on Spanish ships of the player's choice. Spanish ships can only be deployed inside the bay. Never in the open sea or in the Tesca swamp.

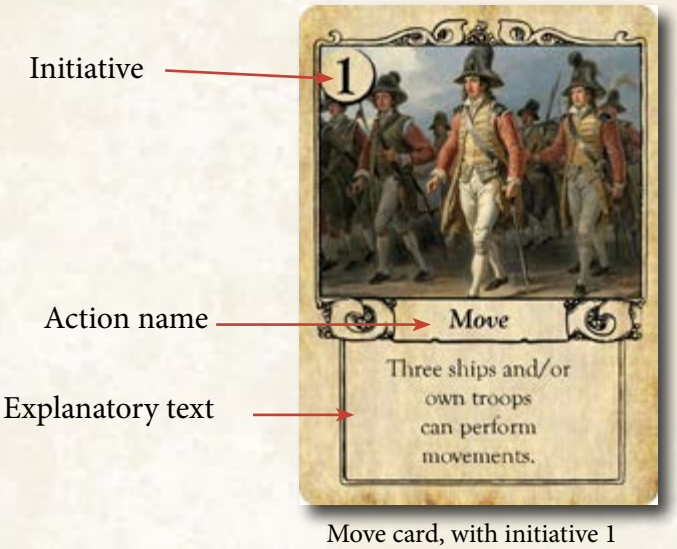
SHIFT DEVELOPMENT

At the start of the game players have a deck of action cards from which they can choose to decide their strategy. Each player will take the deck that corresponds to him by choosing his special character with his own special cards. He may not give any action card to another player, even if he is on his own side.

The game takes place with simultaneous turns in which the strategy is planned in advance: 4 actions or orders are chosen and then those orders are carried out. To do this, each player places their covered action cards in order and then they are revealed from left to right, according to the image shown below:

view of the action cards placed before the start of the turn

Each Action has a different initiative, indicated at the top left of each card. Execute the action with the most urgent initiative first: from 0 (the most urgent and quickest order) to 5 (the order that takes the longest to carry out).



Move card, with initiative 1

Start of the battle / Between turns: before each journey the generals plan the strategy for the following journey. Both generals will have a maximum of 3 minutes to decide their strategy. If everyone finishes first, they can start the turn before finishing the maximum established time.

Select 4 action cards in the order you want them to be executed. They are placed face down in their place of actions and at the beginning of the turn the first card is turned over starting from the left at a time, so that all players see their first actions. Once all the first actions are finished, the following actions continue to be carried out in the same way.

Among the possible actions that we can carry out are the following, according to your initiative:

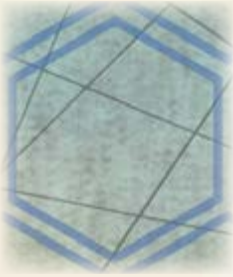
0 - Initiative (use and discard)
0 - Surprise attack (use and discard)
0 - Adverse weather (use and discard)
0 - Mutiny on board (use and discard)
1 - Full sail (use and discard)
1 - Move
2 - Attack / defend (ground troops)
3 - Shoot (batteries, forts, cannons and ships)
4 – Disembark
4 - Heal
4 - Field hospital (use and discard)
5 – Fire ship
5 – Assemble cannon
5 - Culverin

In case several actions have the same initiative, roll the initiative doubloon, with two players, a die in case of more than two equal initiatives with three or four players.

Actions can be carried out by 3 units (ships, cannons or troops) for each order. That is: if you order move, you can move three troops or ships at that time (troop and ship movement can be combined). If you decide to attack, you can attack from three different squares, etc. With the exception of the **fire ship, mount cannon, mount culverin** and **field hospita**l cards, which only allow the action to be performed with one token.

MOVE

There are several types of squares on the map: with green border, blue border, yellow border. Each one represents a type of terrain or special square. There are also red lines, which determine that certain troops or ships cannot cross them.

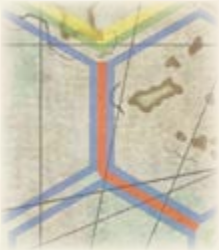


Blue bordered squares: only ships can move through them: sea areas, rivers, etc... Water-sea spaces can only be occupied by one ship. Ships can pass over occupied squares (even if they are enemies) if they end their movement on an empty square.

Green border squares: ground troops move through these squares. Ground troops **cannot pass over squares occupied by the enemy**, but they can pass over troops from the same army. There can be several troops from the same army on a square.

Squares with green-blue interspersed borders: these are squares in which both ships and soldiers can move. There cannot be troop and ship tokens in the same square, although they can cross it if they have enough movement, even if there is another troop of their own in it.

Squares with yellow border: represent fortresses, bastions, batteries or even the city of Cartagena itself.
Each of these boxes has its own counter with the figure of the corresponding cannon battery, fortress or city.



Red lines: Level 2 and 3 ships cannot pass through red lines (shallow draft zones), while level 1 ships (fire ships) can cross them.
If the red line is between green-bordered squares, it means that ground troops cannot move from one square to the other.

Ground troop movement is 2 squares. Special characters can move 3 spaces. If a character has troops underneath him, they can also benefit from his movement and all move 3 squares, as long as they stay underneath the special character.

TYPES OF SHIPS AND MOVEMENT

The movement of ships depends on their level and importance:

Level 1 Level 2 Level 3

Level 1: Only one troop token is allowed. They are small ships or barges. Due to their ease of maneuver, they can move 3 squares. They can be converted into fire ships.

Level 2: Supports two troop tokens. They can move 2 squares.

Level 3: Support three troop tokens. They can move 1 square.

Princess Caroline Galicia

Princess Caroline and Galicia: Vernon and Blas de Lezo's ship are special, and even though they are level 3 and 2 respectively, they can move 1 more square than ships of the same level.

Cannons, batteries and fortresses cannot move.

TYPES OF TROOPS

To explain the following action of ***attack / defend***, let's first get to know the different types of ground troops we have:

Level 1 troops:
These are those formed by the indigenous Spanish natives and the Jamaican macheteros brought by Vernon. They are weak troops with very basic statistics. These troops cannot mount cannons.

Level 2 troops:
These are troops more experienced in the art of war: infantrymen and marines. Each one has different statistics, even between the Spanish and the English, to represent the ability of the Spanish troops who knew better the terrain where they moved. These troops can now mount cannons and culverins.

Level 3 troops:
These troops are made up of soldiers with ranged weapons such as harquebuses or muskets. They have a higher attack stat, but a lower defense stat. As they can attack from a distance, they are very useful in the attack, and they obtain advantages that we will explain later.

From left to right, the troops ordered by level, with the notches on the counter showing their level.

ATTACK / DEFEND

Ground troops and characters can attack adjacent or own squares (if they wanted to dismantle a fortification or battery, for example). To represent the combats, we will roll dice.

- Case 1: Attack on other ground troops, fortifications, batteries or occupied cities.

- Case 2: Attack on fortifications, batteries, unoccupied cities or ships.

Each type of troop has attack and defense attributes in its upper part. **"A"** indicates the number of dice you can roll in your attack phase and **"D"** the dice you can roll to defend yourself.

Special characters have special attributes that are indicated on their character cards, along with their special skills.

It is normal to have several troops in the same square to improve attack or defense, forming a stack. Starting from the **A**ttack or **D**efense of the troop that is visible at the top of the stack, **1 extra dice** is added for each troop below it.

In this example the Spanish soldier (yellow) could attack with 4 dice and defend with 2, while the stack of English soldiers (red) could attack with 3 + 1 and defend with 2 + 1 dice.

CASE 1:
If you have given the order to *Attack / Defend* you can choose the order of your troops in the stack, choosing the troop that is most beneficial at that moment.

However, if you are attacked but have not given the *Attack / Defend* order, you will only be able to use defense with the defense attribute of the visible troop without being able to modify the order of your stack (although you can still take advantage of your troops located below in the stack, obtaining 1 die for each inferior troop).

Fortifications, cannon batteries and Cartagena itself need to have troops inside to operate the cannons or defend themselves in the event of an enemy attack. In that case, show the troop immediately below the battery, cannon, fortification or city counter to use its attack or defense attribute and add **1 die** in the case of **fortifications** and **2 dice** in the case of **Cartagena**, in addition to another given for each additional tile below the first. This represents the advantage of being in a **defensive position**.

CASE 2:
If an unoccupied battery, fortification, or city is attacked by ground troops, the attacker must roll his *Attack* dice and roll a **4+** to deal **1 wound**. In the event that the attack is directed against a ship, you must roll a **6+** to cause **1 wound**. As in case 1, you can reorder your stack to use the troop that best suits you.

The *Attack / Defend* process is as follows:

- **Indicates** from which square **the attack** is going to be made and which square it is directed at.
- **Rearrange your troops** in the attack squares, if you feel it is appropriate..
- **The defender rearranges the troops** in the defensive square **if he has given the order to *attack / defend***. If you have not ordered defense, they defend with the top troop of the stack.
- **Roll** as many **dice** as the attack/defense attribute indicates on the top piece plus any bonuses per stack (the lower troops) or per **defensive position**.
- **The results of both dice rolls are compared** (Choose the highest result of 1 dice in each roll). The one who obtains the highest result on the chosen dice wins.
- **The attacker wins:** remove the top troop from the defender's square stack.
- **The defender wins:** remove the top troop from the stack of the attacker's space. If the attacker is a level 3 troop then the attacker takes no casualties. It is assumed that he has attacked with ranged weapons and has caused no injury, but neither he has not received.
- **Tie:** there are no injuries on either side.

In cases where there is a winner and there are no more enemy troops left on the enemy's square, the winning troop can be moved to that square (not required). In that movement you can choose to move only the top troop or the entire stack. You can take possession of a fortress or city in this way, but note that it will not give you fame points until you destroy it. In return, you can have their cannons to use as you wish.

If several players have given the Attack / Defend order, in their turn they may make their three corresponding attacks, even if in the enemy's turn they have rearranged their troops to defend.

SHOOT

The firing phase is carried out by culverins and cannons from ships, batteries, fortifications or cities. Ships can always fire even if there are no troop tokens inside. It is supposed to be inside. It is assumed that there are always enough sailors left to be able to carry out the tasks of navigation and firing the cannons.

Fortifications, cannon batteries and cities need to have troops inside to operate the cannons and fire. If there are no troops, they cannot shoot.

As we mentioned previously, with this order you can fire from three ships, fortifications, batteries or cities, without repeating any of them.

The *shooting* process is as follows:

- **Indicate** which **ship, battery, fortification, city cannon or culverin** you are going to shoot from and at which **target**.

- **Count the squares** that separate you from the target (without counting your own square and ending in the target square)

- **Roll a die and compare its result**. with the following list:

1: shot misses
2: the shot hits targets at a distance of 1 square
3 - 4: the shot hits targets at a distance of 2 squares or less
5 - 6: the shot hits targets at a distance of 3 squares or less

Vernon´s ship, **Princess Caroline**, along with the **level 3 ships** and **Cartagena**, have special attributes that allow them to shoot from **4** squares away:

1: the shot fails
2: the shot hits targets at a distance of 1 square.
3 - 4: the shot hits targets at a distance of 2 squares or less.
5: the shot hits targets at a distance of 3 squares or less .
6: the shot hits targets at a distance of 4 squares or less.

When the shot hits it automatically causes a wound. There is no way to save a cannonball wound. Remove the top troop from the stack if firing at ground troops, batteries, fortifications, or occupied cities. We can cause a wound to a ship if the shot hits one.

In the event that the shot is aimed at a character, lower troops receive the wounds. If there are no troops with the character, then the character receives the wound.

Shots aimed at batteries, fortifications or unoccupied towns, if they hit, cause a wound.

To represent the wounds of ships, batteries, forts and characters, their pieces have small spaces where cannonballs can be placed. This reflects the hits they have received. If they receive a wound and can no longer place any more cannonballs, it means they have lost all their wounds and must leave the game board.

Ships retreat with the troops on board (soldiers and heroes perish at sea or in the wreckage). Count the fame points you have earned and place them on your fame counter.

NOTE: The battery cannons can only attack towards squares located in the rows following their position, facing the sea, never backwards or to the sides.

DISEMBARK

Ships can transport ground troops or troop characters who will then land on shore. These troops are hidden (except Edward Vernon, who always starts the game on his flagship) so your opponent doesn't know what type they are until they disembark.

When a character is hidden on a ship, the troop token is changed to the simple hero token. The troop counter is placed under the character card (out of sight) until he disembarks from the ship on which the character is hidden, at which point it is added to the ship's counters. Swap the single hero token for his bust when he disembarks.

To disembark, ships must move to a square adjacent to a green square and once there, use the *disembark* action to place their troops on this square. Using this action you can dislodge three ships completely. You can also choose to land only part of your troops. It is not mandatory to land them all.

NOTE: the action of ***disembark*** does not allow **moving** the ships.

The English ship uses the disembark action and can place its troops in three adjacent squares.

The English player has decided to land his two troops, but each in a different square.

To re-embark a troop on a ship, you only have to make the *move* action and finish the movement of the troop in the square of the ship in question. There is no boarding action as such.

BRULOTE (Fireship)

A special card from the Brittish side is the *brulote*. It consists of a small ship filled with gunpowder or incendiary devices that is launched against other ships or the coast to cause enemy casualties.

Having to make a lot of preparations, this card has very low initiative.
To carry out this action, **choose one** of your level 1 ships, **move it** if you consider it necessary and **exploit it**. If you roll a **4+** on the result of 1 die, you will cause a wound to the ship, battery, troop, or fortification of your choice adjacent to the fireship.

Unlike the *Disembark* card, this action does allow the ship to move before exploding. Keep that in mind.

ASSEMBLE CANNON

Cannons can be set up on any land space on the board, as long as there is not already a battery, fortress, or other cannon token that can perform the *shoot* action.

Any **level 2 or 3** ground troop token can be converted into a cannon. Level 1 troops do not have enough knowledge or experience to set up a cannon. Like the *fire ship*, this action is time-consuming, so it has very low initiative.

Place the cannon token on top of the troop token. If the troop token moves from that space or is defeated, the cannon will automatically fire. If that happens, remove the cannon token from the board.

If it is a character riding the cannon, place the cannon counter and then the character counter on top of it. Characters are always on top of any counter, whether it is a troop or terrain counter.

Cannons can fire in any direction. They do not have the restrictions that batteries have, but they also do not have their defensive position bonus.

The maximum range of a cannon is three spaces away. The firing process has already been explained in the *shoot* action section.

CULVERIN

Like the *assemble cannon* action, you can assemble culverins in any land square on the board, as long as there is not already a battery, fortress or other cannon counter that can perform the *shoot* action.

Any **level 2 or 3** land troop counter can assemble a culverin. Turn over the troop counter that is to become a culverin. If an attack or a defense is made, use the attributes of the soldier token with a culverin and add an additional die for each troop token placed underneath.

Culverins have a smaller caliber than cannons. They are easier to assemble and transport. That is why they can be moved 1 square without the need to dismount them. On the other hand, they have a shorter range. They can only shoot at a maximum of two squares away from the target.

Special characters can not mount culverins but they can move where there is already one. Even if a character is in the square of the culverin, they cannot move more than 1 square per turn.

Like cannons, culverins can fire in any direction. They also have no defensive position bonus.

If a culverin or cannon receives an attack or shot, remove the next lower pieces as usual, or if there are no more, remove the cannon or culverin piece from the game.

REPEAT ACTION

One of the special cards is the *Repeat Action* card. With this card we can repeat the action that has been ordered immediately before. That is, we repeat the order of the card to its left. In this way, we take the initiative of the previous card as if we were playing that same card.

This card can only be used with the basic actions and not with the single-use cards, since they disappear from the table once they are shown.

ONE-TIME CARDS

There are cards that can only be used once. When their action is carried out, immediately place this card in the discard pile. This prevents you from being able to use the *repeat action* card in the next order, since you cannot copy it if the action is not visible.

These cards normally have **initiative 0**, so they are the first to be executed. If there are several of these cards in play, break the tie by rolling the doubloon or a die.

The one-time cards are the following:

Initiative:
by using this card you gain the initiative for the next action card: take the next face-down card from your action area and place it in place of the Initiative card, which you must discard at that moment. This card takes precedence over other cards with **initiative 0**.

If another player has also played this card, roll the doubloon to see who wins initiative first.

After the action is taken by the player who won the initiative, the player who also revealed their initiative card must take their relevant action before the other players.

During the next order, the space occupied by the action becomes empty, so no action is taken, having to wait for the next order in which they have a card or the next turn.

Adverse Weather:
This card is only found in the Spanish side's deck. It represents the diseases and hardships that the English soldiers encountered in Cartagena de Indias. The lack of food and disease decimated the Brittish army.

The English player must roll a die for each land square that he has occupied. With a result of 1, 2 or 3 on the die he must remove the top piece from the stack of soldiers. This does not affect characters, but it does affect the soldiers. That is, if a character is alone in a square he must not roll the dice. If he has troops below him, he must roll the dice and if he fails, remove the token immediately below the character.

Surprise attack:
the player makes three attacks with his troops.This card is a combination of the *Initiative* and *Attack/defend* cards.

Full Sail:
This card is only found in the Brittish side's deck. The English player can move six ships with this order. This represents the great numerical superiority of the English naval fleet.
With this card no ground troops can be moved.

Field hospital:
this card is only found in the Spanish side deck. Choose a troop that you have on the ground and place the field hospital counter on top of it. The field hospital cannot function without at least one troop inside it. If the field hospital runs out of troops or the last troop leaves that square remove the hospital from the game board.

Heal:
this card is a special card that can only be used with Smollet, a character on the English side, or with the Spanish side's field hospital in play.
Roll a die and on a result of **4+** place a wounded soldier token under the Smollet or Field Hospital token.
You cannot have more troop tokens than you had at the start of the game.

Mutiny on board:
this card is a special card that can only be used on the Spanish side. Discard it immediately after use.
Roll a die and on a result of **4+** a ship of your choice starts a mutiny and the crew rebels against its captain. The ship cannot move or fire during this turn.

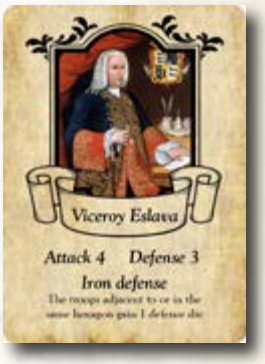
MAIN CHARACTERS

Characters are of key importance in the game. In addition to representing us on the battlefield as generals, they have special attributes and skills that make them very useful. They are faster than basic troops, and allow troops below them to move 3 spaces as well.

Below we show you all the special characters you can choose from in the game. Each one has a special ability, apart from attributes corresponding to their fame or condition.

Blas de Lezo y Olavarrieta:
Brave Spanish admiral with great experience in naval battles, known for being a great strategist, who led the defense of Cartagena de Indias in 1741 against the British fleet of Edward Vernon.

Sebastián de Eslava:
Governor of Cartagena de Indias during the British attack in 1741. He coordinated the land defense of the city and played a crucial role in maintaining the morale of his troops during the siege.

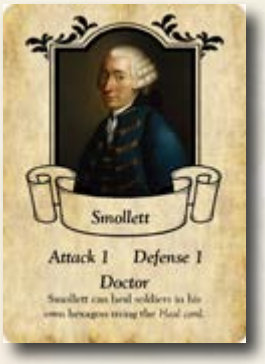


Edward Vernon:
British commander who led the expedition against Cartagena de Indias in 1741. Although he was an experienced officer, his assault was defeated by the determination and ingenuity of the Spanish defenders.

Thomas Wentworth:
British officer prominent in Edward Vernon's expedition against Cartagena de Indias. He participated in the planning and execution of the attack, although his efforts were frustrated by the tenacious Spanish resistance.

Carlos Desnaux:
Spanish military engineer who contributed to the design and fortification of the defences of Cartagena de Indias during the siege of 1741. His expertise in military engineering was crucial in keeping the city protected against enemy attacks.

Tobias Smollet:
Writer and British Royal Navy officer who participated in Vernon's expedition to Cartagena de Indias. After the siege failed, Smollet documented the events in his work, providing a valuable historical perspective of the battle from the British point of view.



SPECIAL ABILITIES

Each of the main characters has a special ability. In this section we describe these abilities and how to use them in the game. Some of them need a special card to be able to execute them.

Great strategist:
This ability of Blas de Lezo allows him, once the action cards of a turn are shown, to choose another of his covered cards and change it for the one that was to be executed at this moment. Perform the action according to the initiative of the card. This ability can only be used once per combat day.

Ironclad defense:
Sebastian de Eslava, commander of the land army, has this ability that adds an extra die to the defense to the land troops in his same square (himself) and in the adjacent squares. Apart from the troops under him that contribute extra dice, he gains an extra die for this ability. The troops in the adjacent squares feel motivated by Eslava and hold more in defense, getting an extra die.

Pride:
Ability of Edward Vernon that allows him to fire twice if he is on his flagship, Princess Caroline, or make two attacks if he is on land, always at the same target, counting as if it were a single troop or ship firing or attacking (counts as one unit firing or attacking, so you could take two more actions).

Perfect Attack:
Thomas Wentworth adds an extra die to the attack on ground troops in his same square (himself) and adjacent squares.

Engineer:
Charles Desnaux possesses ranged attack. If he makes an attack, it is executed as if he were a level 3 troop, and even if he loses the combat, he receives no casualties. In addition, adjacent level 3 troops can make an attack with the Fire order. This attack is resolved by rolling as many dice as the attack attribute of the level 3 troop with no modifier for troops below. A result of 5+ on one of the dice causes a wound.

Medic:
Tobias Smollet, British army surgeon, while on the ground, may attempt to heal a soldier with the *Heal* card. If he gets +4 on a roll of one die he places a wounded soldier token under Smollet's token. The Heal card is only specific to Smollet, so it cannot be used in the English army by another character.

FAME POINTS

To achieve fame you have to perform various heroic deeds. We have already explained some of them, such as destroying batteries, fortifications, ships of a certain level or defeating enemy characters.

Each of these actions carries different fame points, which are listed below:

Sink ship level 2	1 fame point
Sink ship level 3	2 fame points
Sink Galicia	2 fame points
Sink Princess Caroline	3 fame points
Destroy battery of cannons	1 fame point
Destroy fortification	2 fame points
Destroy Cartagena	3 fame points
Defeat Desnaux	1 fame point
Defeat Smollet	1 fame point
Defeat Blas de Lezo	2 fame points
Defeat Sebastián de Eslava	2 fame points
Defeat Edward Vernon	2 fame points
Defeat Thomas Wentworth	2 fame points

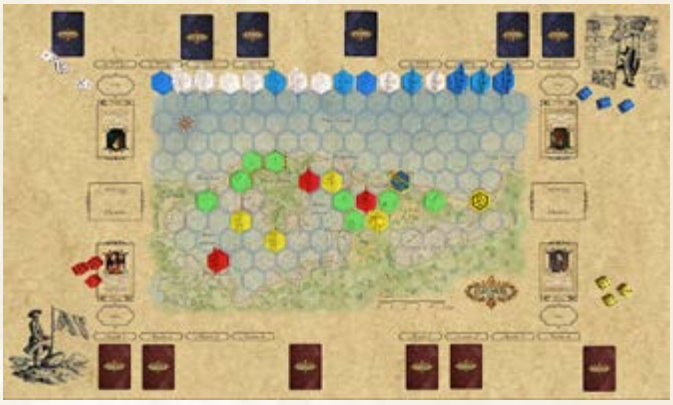
RULES FOR 3 OR 4 PLAYERS

When playing 3 or 4 players, the decks of cards of each side must be divided in two. Each player's deck must have only one card of each type: 1 move, 1 attack/defend, etc. and one repeat action card.

Special cards such as *Mutiny on board*, *Adverse weather*, *Surprise attack* and *Field hospital* on the Spanish side, or *Full sail* and *Surprise attack* on the Brittish side must be split between the two players of the same side. The *Heal* card on the Spanish side is held by the player who holds the *Field Hospital* card. The *Heal* card on the Brittish side will always go to the player who controls **Smollet**, if he is in play.

When three or four players play, the number of action cards that are played per turn changes. In this form of play the orders per turn are limited to 2, that is, each player plays two cards per turn, or in other words, there are only two phases per turn.

In the three-player mode there will be two players on the english side and only one on the spanish side. The lone player will also use two characters and will play two orders per character, as if two players were also playing.



Example of deployment for three or four players

The special rule in this three-player mode is that the lone player **can move any of his troops or ships without differentiating colors.** This means that even if a character of one color has given an order, any troop or ship of his army can execute it, even if it is of another color.

The only thing that is not allowed is to repeat the *shoot* action with the same units in the same action phase. That is to say: if a ship has fired with an action card, it cannot fire that ship again even if it uses another firing order from the other character.

Fame points are counted between the two generals of the same side, not separately.

SUMMARY SHEET

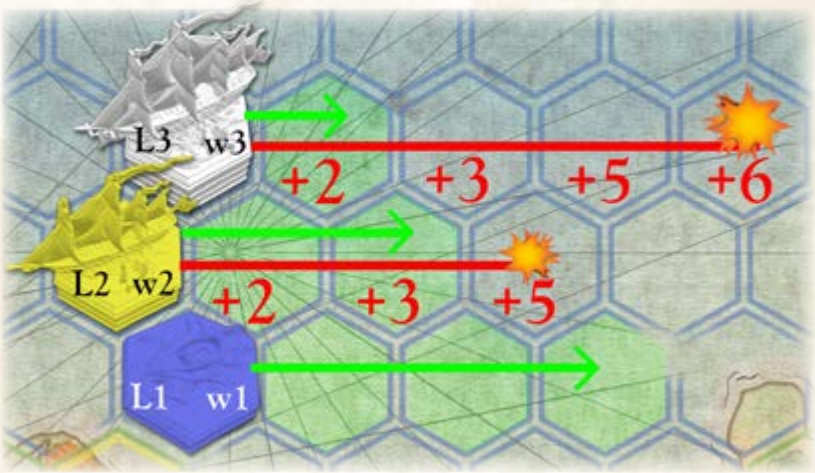
Initiative

0 - Initiative (use and discard)
0 - Surprise attack (use and discard)
0 - Adverse weather (use and discard)
0 - Mutiny on board (use and discard)
1 - Full sail (use and discard)
1 - Move
2 - Attack / defend (ground troops)
3 - Fire (batteries, forts, cannons and ships)
4 - Disembark
4 - Heal
4 - Field hospital (use and discard)
5 - Brulote (Fire ship)
5 - Assemble cannon
5 - Culverin

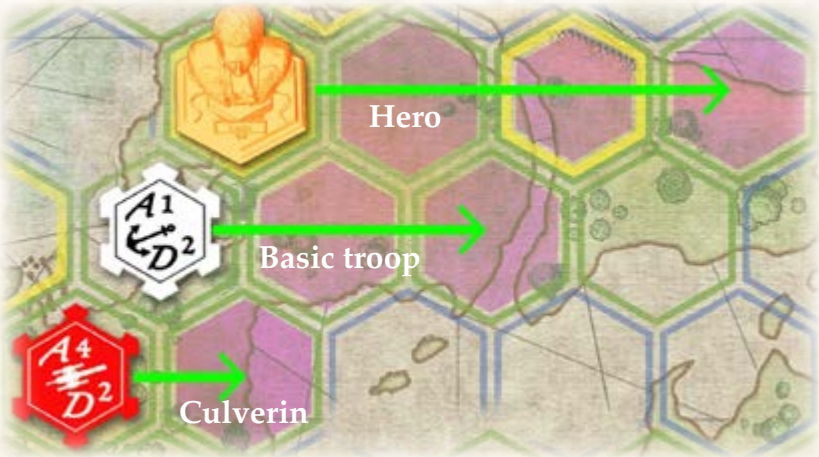
Fame points

Sink ship n2	1 point
Sink ship n3 or Galicia	2 points
Sink Princess Caroline	3 points
Destroy cannon battery	1 point
Destroy fortification	2 points
Destroy Cartagena	3 points
Defeat Desnaux or Smollet	1 point
Defeat Blas de Lezo, Eslava, Vernon or Wentworth	2 points

Ships Movement Shoot



Troop movements



Cartagena de Indias
3 wounds
3 fame points
+2 defense dice

Fortification
2 wounds
2 fame points
+1 defense die

Battery
1 wound
1 fame point

Cannon
1 wound

Culverin
1 wound

TROOPS

Below we indicate the types of troops in each army as well as their attributes and characteristics.

Nombre	Bando	Cantidad	Nivel	Ataque	Defensa	Mov.	Heridas	Especial
Barge (Brulote)	Brittish	4	1	/	/	3	1	No sea/water restrictions Can carry 1 troop
Battery of cannons	Spanish	3	1	3 cells	/	/	2	Can only fire at the ranks following its placement Can only fire if there are troops occupying it
Blas de Lezo	Spanish	1	4	4	4	3	2	Great strategist
Cartagena	Spanish	1	3	4 cells	+2D6	/	3	Can only fire if there are troops occupying it 2 shots at the same target
Desnaux	Spanish	1	4	3	3	3	1	Engineer
Edward Vernon	Brittish	1	4	4	3	3	2	Pryde
Fort	Spanish	5	2	3 cells	+1D6	/	2	Can only fire if there are troops occupying it
Galicia	Spanish	1	2	3 cells	/	3	3	Cannot cross red lines (shallow draft) Can carry 2 troops
Harquebusiers	Brittish	6	3	4	2	2	1	Can assemble cannons. Does not take casualties if it loses an attack
Harquebusiers	Spanish	4	3	4	2	2	1	Can assemble cannons. Does not take casualties if it loses an attack
Infantrymen	Brittish	8	2	3	2	2	1	Can assemble cannons
Infantrymen	Spanish	4	2	3	3	2	1	Can assemble cannons
Jamaican troops	Brittish	6	1	1	1	2	1	Cannot assemble cannons
Marine Soldiers	Brittish	12	2	1	2	2	1	Can assemble cannons
Native Indians	Spanish	2	1	1	1	2	1	Cannot assemble cannons
Princess Caroline	Brittish	1	4	4 casillas	/	2	3	Cannot cross red lines (shallow draft) Can carry 3 troops 2 shots at the same target
Schooner	Brittish	3	3	4 cells	/	1	3	Cannot cross red lines (shallow draft) Can carry 3 troops
Ship	Brittish	8	2	3 cells	/	2	2	Cannot cross red lines (shallow draft) Can carry 2 troops
Ship	Spanish	5	2	3 cells	/	2	2	Cannot cross red lines (shallow draft) Can carry 2 troops
Smollet	Brittish	1	4	1	1	3	1	Medic
Thomas Wentworth	Brittish	1	4	3	3	3	2	Perfect attack
Viceroy Eslava	Spanish	1	4	4	3	3	2	Ground commander

Cartagena de Indias fue fundada debido a la relevancia estratégica de su bahía, la más extensa del Caribe. Durante muchos años, fue el principal puerto del Nuevo Mundo, donde cada octubre arribaba la Flota de Indias, lo que la convirtió en un blanco para piratas, corsarios y bucaneros.

Este constante asedio llevó a que las dos únicas entradas marítimas, Boca Grande y Boca Chica, se fortificaran. En Boca Grande, se levantó una escollera, un muro submarino que impedía la entrada de embarcaciones. Por su parte, Boca Chica permitía el acceso a los barcos, pero contaba con la protección de tres fuertes.

Con la bahía más segura del Caribe, la ciudad estaba a salvo del mar, mientras que en el lado terrestre se erigió una muralla alrededor del área que hoy conocemos como el casco histórico.

Cartagena de Indias was founded due to the strategic relevance of its bay, the largest in the Caribbean. For many years, it was the main port of the New World, where the Fleet of the Indies arrived every October, making it a target for pirates, corsairs and buccaneers.

This constant siege led to the fortification of the only two maritime entrances, Boca Grande and Boca Chica. In Boca Grande, a breakwater was built, an underwater wall that prevented the entry of ships. Boca Chica, on the other hand, allowed access to ships, but was protected by three forts.

With the safest bay in the Caribbean, the city was safe from the sea, while on the land side, a wall was erected around the area we know today as the historic center.

It´s destiny
is in yours hands

UNIVERSO HISPANO